



Bu proje Avrupa Birliđi ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir.

AVRUPA BİRLİĐİ PİNOKYO PROJESİ

“Yolsuzluđun Önlenmesi ve Etiđin Teşviki Hibe Programı”

“Pinokyo: Okuduđunu unutursun fakat yaptığını (oynadıđını) asla unutmazsın!
Masallar ve yaratıcı drama teknikleri kullanılarak çocuklarda etik deđerler hakkında farkındalık yaratılması” Projesi
TR2012/0123.01-02/19



PİNOKYO MASALIYLA DEĐERLER EĐİTİMİ KILAVUZU

Yazan: Özlem Toptaş

İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanatı ve Dayanışma Derneđi



Bu yayın Avrupa Birliđi'nin yardımıyla hazırlanmıştır.

Bu yayının içeriđinden yalnızca İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanatı ve Dayanışma Derneđi sorumlu olup, herhangi bir şekilde AB'nin görüşlerini yansıttığı şeklinde yorumlanamaz.

PİNOKYO MASALIYLA DEĞERLER EĞİTİMİ KILAVUZU

Bu rehber, Katılım Öncesi Mali Yardımlar (IPA II) ve “Yolsuzluğun Önlenmesi ve Etiğin Teşviki Hibe Programı” çerçevesinde Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından, TR2012/0123.01-02/19 sayısıyla fonlanan “Pinokyo: Okuduğunu unutursun fakat yaptığını (oynadığını) asla unutmazsın! Masallar ve yaratıcı drama teknikleri kullanılarak çocuklarda etik değerler hakkında farkındalık yaratılması” projesi çerçevesinde, İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği tarafından üretilmiştir.

Tüm hakları projeye aittir ve hiçbir bölümü İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği'nin izni olmadan herhangi bir yöntemle çoğaltılamaz.

İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği 2016

Katip Mustafa Çelebi Mah. Sıraselviler Cad. Sıraselviler Pasajı No: 28 Kat: 5 D: 10 Taksim
Beyoğlu – İstanbul

Tel.: +90 212 245 3008

Faks: +90 212 252 30 82

E-mail: pera@peraguzelsanatlar.com.tr

Web sitesi: www.perasanat.com.tr

www.pinokyopinokyo.com

Yazan: Özlem Toptaş

Pedagog: Alper Yüksek, Çağnur Kaya

Editörler: Emine Gözen Işıldak – Karolin Basmacıyan

Grafik Tasarım: İsmail Gedikli – Erdem Koriz – Mustafa Kemal Erdoğan

Fotoğraflar: Kadir Kerem İnel, Talha Akbalık, Berkcan Sancar, Berke Necmi Acar, Alican Yılmaz

Kitapta yer alan resimler ve çizimler Pinokyo Atölyesi ve Küçük Pinokyo Atölyesi'ne katılan katılımcıların atölyeler sırasında ürettikleri çalışmalardır.

Önsöz değil, son söz değil, ilk söz!

“Pinokyo Masalıyla Değerler Eğitimi Kılavuzu”, 15 Ocak 2016 – 15 Ocak 2017 tarihleri arasında gerçekleştirilen ve Katılım Öncesi Mali Yardımlar (IPA II) ve “Yolsuzluğun Önlenmesi ve Etiğin Teşviki Hibe Programı” çerçevesinde Merkezi Finans ve İhale Birimi tarafından, TR2012/0123.01-02/19 sayısıyla fonlanan “Pinokyo: Okuduğunu unutursun fakat yaptığını (oynadığını) asla unutmazsın! Masallar ve yaratıcı drama teknikleri kullanılarak çocuklarda etik değerler hakkında farkındalık yaratılması” projesi çerçevesinde, İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği tarafından üretilmiştir.

Öncelikle proje fikrinin oluşturulması ve yürütülmesinde büyük emeği geçen proje personeline, ardından bizi destekleyerek projeye aktif katılım gerçekleştiren öğrenci, veli, öğretmen ve okul yöneticilerine ve son olarak da projenin yürütülmesi sürecinde sürekli olarak bilgi akışında bulunduğumuz ve desteklerini bizden esirgemeyen Avrupa Birliği Türkiye Delegasyonu, T.C. Başbakanlık Kamu Görevlileri Etik Kurulu ile T.C. Başbakanlık Hazine Müsteşarlığı Merkezi Finans ve İhale Birimi çalışanlarına çok teşekkür etmek istiyorum. Sizler olmasanız bu proje de olmazdı. Projemiz çok yönlü ve çok fazla aktif katılımın zorunlu olduğu bir projeydi. İleride detaylı bir şekilde okuyabileceğiniz üzere proje içerisinde çok sayıda aktivite gerçekleştirdik. Her birini yaparken çok sayıda yeni kurum ve kişiyle yollarımız kesişti, birbirimizden çok şey öğrendik, birbirimize çok şey öğrettik. Bu süreçteki tüm kazanımlarımızı da sizlerle paylaştık. Bu kazanımlardan biri de, ilköğretim çağındaki çocuklarla çalışan eğitimci ve öğretmenlerin etik değer eğitiminde kullanabilecekleri, mevcut kaynaklardan farklı bir kaynak niteliği taşıyan bu rehberdir. Rehberimiz, projemizin web sitesinde; www.pinokyopinokyo.com indirilebilir durumdadır.

Ulu önder Atatürk'ün söylediği gibi “Çocuklar geleceğimizin güvencesi, yaşama sevincimizdir. Bugünün çocuğunu, yarının büyüğü olarak yetiştirmek hepimizin insanlık görevidir”. Biz bu projede suya küçük bir taş attık, inanıyoruz ki, taşın yarattığı dalgalanmalar büyüyerek genişleyecek ve uzun vadede çok sayıda kişi üzerinde olumlu etkiler yaratacaktır. Bugünün çocukları yarının büyükleri olarak doğru etik değerler eğitimi alacak ve geleceğin Türkiye'sinde doğru ve güzel işlere imza atacaktır. Bizler, İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği olarak bunun gerçekleşmesi için, hep olduğu gibi, çaba harcamaya devam edeceğiz.

Sevgi ve saygılarımızla,

Sabahattin Özbakır

İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür

Sanat ve Dayanışma Derneği

Yönetim Kurulu Başkanı

KÜÇÜK PİNOKYO ATÖLYESİ KATILIMCILARI

Necati Mirza Telli
Mila Yasmin Gülçiçek
Ülkühan Asena Arslan
Nazlı Nisan Gedik
Ada Işıldak
Ela Nur Gün
Dünya Yener
Zeynep Şirin Şen
Ceren Dide Kellekci
Derin Uzunöz
Yağmur Pişkin
İlda Karakılavuz
Beren Su Kasap
Melis Engin

PİNOKYO ATÖLYESİ (EĞİTMEN EĞİTİMİ) KATILIMCILARI

Kübra Karaarslan
Hilal Ateş Öztan
Ayşe Akçer
Lider Hepgenç
Nesibe Gönül
Kader Lağımçı
Hülya Varol
Fikriye Alp
Cansu Çalık
Emel Örkü
F. Damla Elçi
Horiye Baydur
Nazım Aydoğan
Merve Tezel
Berika Köksal
Öznur Büber
Yulfer Azisova Mehmedova
Ayşe Binboğa
Merve Akyol Kılıç
Fatmanur Bağdatlı
Ester Deveci
Ceyda Kiyim

İÇİNDEKİLER

Pinokyo Projesi nedir?.....	01
Neden ihtiyaç duyuldu?.....	02
Pinokyo Projesi Aktiviteleri.....	04
Küçük Pinokyo Atölyesi.....	04
Pinokyo Atölyesi (Eğitimcinin Eğitimi).....	05
Pinokyo Kamu Spotu Yarışması	06
Pinokyo Eğitim Rehberi ve Kısa Filmler.....	07
Pinokyo Seminerleri	07
Pinokyo Gölge Tiyatrosu	08
Pinokyo Çocuk 1. Atölye: Tanıma, Tanışma.....	09
Pinokyo Çocuk 2. Atölye: Sorumluluk	17
Pinokyo Çocuk 3. Atölye: Güven	26
Pinokyo Çocuk 4. Atölye: Dürüstlük	34
Pinokyo Çocuk 5. Atölye: Çalışmak	41
Pinokyo Çocuk 6. Atölye: Yardımseverlik	50
Pinokyo Çocuk 7. Atölye: Aile	58
Pinokyo Çocuk 8. Atölye: Arkadaşlık	66
Pinokyo Çocuk 9. Atölye: İyi olan kazanır mı?	71
Pinokyo Çocuk 10. Atölye: Kapanış	77
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 1. Atölye: Tanıma, Tanışma	80
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 2. Atölye: Sorumluluk	87
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 3. Atölye: Güven	95
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 4. Atölye: Dürüstlük	102
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 5. Atölye: Çalışmak	109
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 6. Atölye: Aile	115
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 7. Atölye: Yardımseverlik	125
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 8. Atölye: Arkadaşlık	134
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 9. Atölye: İyi olan kazanır mı?	138
Pinokyo Eğitimci Eğitimi 10. Atölye: Kapanış	144
Ekler	148

Pinokyo Projesi Nedir?

İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği tarafından hazırlanan “Pinokyo: Okuduğunu unutursun fakat yaptığını (oynadığını) asla unutmazsın! Masallar ve yaratıcı drama teknikleri kullanılarak çocuklarda etik değerler hakkında farkındalık yaratılması” projesi, Katılım Öncesi Mali Yardımlar (IPA II) ve “Yolsuzluğun Önlenmesi ve Etiğin Teşviki Hibe Programı” çerçevesinde Merkezi Finans ve İhale Birimi tarafından, TR2012/0123.01-02/19 sayısıyla fonlanan bir yıllık bir projedir.

Amacı; etik değerlerin küçük yaşta doğru eğitim metotlarıyla öğretilmesini ve kamuoyunda etik değerlere ilişkin farkındalığın artırılmasını sağlamaktır. Bir yıl süren proje kapsamında ilköğretim **6-7-8 yaş** grubu çocuklara yaratıcı drama teknikleri ve masallar yoluyla etik değerlerin öğretilmesini sağlamak üzere bir eğitim metodolojisi üretilmiştir. Metodoloji öncelikle 6-7-8 yaş grubu çocuklarla yapılan bir atölye (Küçük Pinokyo Atölyesi) ile ilköğretim birinci kademe öğretmenleri ile yapılan başka bir atölyede (Pinokyo Atölyesi) uygulanmıştır. Ardından atölyelerden çıkan sonuçlar, ilköğretim öğretmenlerine yönelik bir eğitimcinin eğitimi rehberinin üretilmesinde kullanılmıştır. “Pinokyo Masalıyla Değerler Eğitimi Kılavuzu”, projenin web sitesi olan www.pinokyopinokyo.com adresinden ücretsiz olarak indirilebilir. Oluşturulan rehber ve metodoloji, ilköğretim okullarında düzenlenen seminerlerle yaygınlaştırılmıştır.

Projenin diğer amacı olan kamuoyunda etik değerlerin ve etik değerler eğitiminin önemi konusundaki farkındalığın artırılması için de çeşitli aktiviteler gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda ilköğretim okulları düzeyinde, Türkiye genelinde “kamu spotu” yarışması düzenlenmiştir. Yarışmaya tüm ilköğretim okullarında sınıf düzeyinde katılım sağlanmış, en iyiler elektronik oylamayla internet ortamında seçilmiştir. İlk üçe giren sınıflar ödüllendirilmiştir.

Projenin diğer bir etkinliği ise; gölge tiyatrodur. Gölge tiyatrosu, yine kamuoyunun dikkatini konuya çekmek üzere düşünülmüş bir etkinliktir. Bu etkinlikte bir grup profesyonel tiyatro oyuncusu, yaratılan senaryolar doğrultusunda, her bir etik değere odaklanacak şekilde, kamuya açık alanlarda oyunlar sergilemiştir. Bu oyunlara halkın gösterdiği reaksiyonlar kayıt altına alınmış, film haline getirilip sosyal medya ve web sitesi aracılığıyla kamuoyuyla paylaşılmıştır. Proje etkinlikleriyle ilgili daha detaylı bilgi almak için www.pinokyopinokyo.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

Neden İhtiyaç Duyuldu?

Her geçen gün küreselleşen dünyamızda kişisel dinamikler daha önemli hale gelmeye başlamıştır. Mutlu ve başarılı bir hayatın sırrı, etik değerleri anlama ve uygulamayla birlikte kendi kendine barışık olmaktan ve sağlıklı bir iletişim becerisinden geçmektedir. Etik değerleri bilen kişiler yaşamlarında daha başarılı olmaktadır. Araştırmalar göstermiştir ki; düşünceli, saygılı, güvenilir, adil ve sorumlu, kısacası “iyi insanlar” yaşamlarında daha başarılıdır. Bununla birlikte; çocukların soyut kavramları daha yeni öğrenmeye başladığı ve öğrenmeye en açık oldukları erken dönemlerde etik değerleri öğrenmesi çok önemli ve gereklidir.

Özel sektör veya kamuda yolsuzluğun önlenmesi konusunda çok sayıda düzenlemeler yapılmış olmakla birlikte henüz istenilen düzeye ulaşılmamıştır. Bunun olabilmesi için yolsuzluğa karşı bakışın genel olarak değişmesi ve kontrol mekanizmalarının da sürekli devam etmesi gerekmektedir. Toplumdaki her bir bireyin yolsuzluğa bakışını istenen şekilde değiştirmeden, yolsuzluğun tamamıyla ortadan kaldırılması mümkün değildir. Özellikle dijital dünyanın ve medya kanallarının bu kadar geliştiği bir noktada “doğru” kavramını yerleştirmek çok zordur. İnsanlar çok fazla kanaldan çok fazla enformasyona maruz kalmaktadır. Bu enformasyon akışı içerisinde çocukların ve gençlerin etik değerler farkındalığını ancak doğru eğitim metotları kullanarak arttırabilirsiniz.

Pinokyo Projesi, Türk toplumunun yolsuzluğun önlenmesi ve etik değerler konusundaki farkındalığın arttırılması hedefiyle bire bir örtüşmektedir. Sağlıklı bir toplum oluşturma formülü çocukları erken yaşta etik değerler konusunda eğitmekten geçmektedir. Çocuklar geleceğin hizmet sağlayıcıları olacaktır. Onlar gelecekte yolsuzluğa neden olacak veya yolsuzlukla karşılaşacaktır. Onların farkındalığının arttırılması, geleceğin Türkiye’sinin yolsuzlukla karşılaşma oranını azaltacaktır.

Yolsuzlukla mücadele ve etik değerlerin güçlendirilmesi hususunda son yıllarda yapılan çalışmalar, Türkiye’nin Avrupa Birliği adaptasyonu sürecinde özellikle artarak önem kazanmıştır. Bununla birlikte; Türkiye insanların birbirlerine en az güvendikleri ülkeler arasında yer almaktadır, sadece 10 kişiden biri başka insanlara güvenilebileceğini söyleyebilmektedir (Bahçeşehir Üniversitesi, Türkiye Değerler Atlası, 2012). Hükümetin farklı seviyelerinde yolsuzluğun önlenmesi ve etik değerlerin güçlendirilmesiyle ilgili çalışmaları devam etmektedir. Milli Eğitim Bakanlığı, 2011-2012 eğitim öğretim yılında, “değerler eğitimine” bir proje olarak başlamıştır. Bu proje; “değer erozyonuna bir çözüm olarak bulunan bir ürün” olarak tanımlanmış ve çeşitli safhalarda sürdürülmüştür.

Değerler eğitimi bazen ayrı bir eğitim, bazen de diğer eğitimlerin bir parçası olarak ele alınmıştır. Günümüzde değerler eğitimi diğer eğitim konularıyla birlikte verilmektedir. Etkif bir değerler eğitimi için, her şeyden önce, yapılandırılmış bir eğitim yaklaşımı gereklidir. Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim Okulları Müfredatının hedeflerinden bir tanesi de öğrencilere yaşadıkları problem karşısında kognitif, eleştirel, doğru ve yaratıcı çözümler üretmelerini sağlamaktır. Fakat mevcut uygulamalara baktığımızda genel olarak eğitimin; öğretmen merkezli, öğrencilerin yaratıcılıklarını

geliştirmekten ve düşünmelerini sağlamaktan uzak olduğunu görüyoruz. Değerler eğitiminde de, aynı bakış açısıyla, öğrenmenin ve hatırlamanın düşük oranda gerçekleştiği klasik eğitim metotları uygulanmaktadır. Bu eğitimin farklı okullarda farklı şekillerde uygulandığı da düşünülürse, efektif bir eğitim olmadığı ortadadır. Aynı zamanda değerler eğitiminde “ahlak” ve “etik” kavramları sıklıkla karıştırılmakta, kurumların ve kişilerin ahlak yorumlarına bırakılmakta, doğrulanabilir gerçeklerden uzaklaşarak, sorgulanması gereken kişilerin insiyatiline bırakılmaktadır. Pinokyo projesi çocukların erken yaşta doğru ve tam olarak etik değerler hakkında eğitilmesini ve güçlü bir karaktere, özgüvene sahip olmaları, bireylere karşı saygılı ve üretken davranmalarının sağlanmasını ve bu yolla da yolsuzluktan uzak bir toplum yaratmayı hedeflemektedir. Birlikte ve ayrı olarak yürütülen çok sayıda çalışmayla Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti yolsuzluğu önlemeye çalışmaktadır. Mevcut sistemdeki düzenlemeler önemli olmakla birlikte, yolsuzluğun gerçekleşmeden önlenmesinde, erken yaşta bireylere verilen etik değerler eğitimi aynı derecede öneme sahiptir.

Erken yaşta etik değerler eğitimi, fakat DOĞRU eğitim metotlarıyla, “önleyici” bir yaklaşım olarak çok önemlidir. Orta öğretim seviyesinde verilen değerler eğitimi nispeten geç kalınmış ve başarı oranı daha düşük bir eğitimidir. Bununla birlikte uygulamada ne kadar efektif olduğu da sorgulanmalıdır. Çocukların soyut kavramları öğrenmeye başladıkları ve aynı zamanda öğrenmeye de en açık oldukları dönemler ilköğretime yeni başladıkları dönemdir. Oyun dünyasından henüz uzaklaştıkları için yaratıcılıkları son derece gelişmiş ve aynı zamanda kendilerini ifade etme kabiliyetleri okuma ve yazmayı öğrenmeyle birlikte gelişmiş durumdadır. Bu dönemde etik değerlerin öğretilmesi bu etik değerlerin uygulanmasını arttıracak ve toplumdaki, iş dünyasındaki ve çocukların kendi gelecek yaşamlarında yolsuzlukların azalmasına yol açacaktır. Sözel eğitimde hatırlama oranının yüzde 10, görsel eğitimde yüzde 30 ve deneysel eğitimde ise yüzde 90 olduğu bilinmektedir. Yaratıcı drama teknikleri kullanılarak verilen bir eğitimde, başarı oranı ortalamasının yüzde 75 olduğu gözlenmiştir. Öğrenciler ders sırasında aktif bir şekilde uyguladıkları zaman daha iyi ve daha hızlı öğrenirler ve öğrendiklerini daha çok hatırlarlar. Geleneksel metotlarla verilen bir eğitimde, özellikle pasif ve ilgisiz öğrenciler, öğrendiklerini daha hızlı bir şekilde unuturlar, sıkılırlar ve kendilerini öğrenmeye zorlamazlar.

Pinokyo projesi, öğrencilerin eğitim programının dışında bırakıldığı geleneksel, öğretmen merkezli ve ezberci eğitim sistemini, etik değerleri deneyimleyerek, yaşayarak, düşünerek ve çözüm üretmeyi öğrendikleri birey merkezli bir eğitim sistemiyle değiştirmek istemektedir. Eğitim aracı olarak iki önemli unsur kullanılacaktır; yaratıcı drama ve masallar. Ekonomik durumu ya da yaşadığı coğrafya neresi olursa olsun tüm çocuklar masallarla büyümektedir. Masallar, direk mesajlar yerine kullandığı gizli mesajlarıyla hepimiz için bir dolaylı eğitim aracıdır. Çocukluğumuzda farkında olmadan masallar aracılığıyla değerlerimizi oluştururuz. Masallar sayesinde yaşayacağımız sorunlara hazırlanırız.

Masallar çocuklara kendi masallarını yaratacak yaratım süreçlerini yapılandırmaları için özgür alan bırakır. Masallar, ezberci eğitimden çok farklı olarak, çocukların kendilerini ve yaratıcılıklarını geliştirebilecekleri, kendilerini etkin bir şekilde ifade edebilecekleri, çok efektif bir eğitim aracı olarak kullanılabilir. Masalarda sıklıkla kullanılan soyut kavramlar yaratıcı dramayla birleşince elle tutulur hale gelir. Yaratıcı drama kendini bilmeyi, deneyim kazanmayı, sorular sormayı ve bundan önemlisi eleştiri yapabilmeyi öğretmeyi hedefler. Her şeyin ezbere dayalı olduğu, öğretmen merkezli sistemden tamamıyla farklıdır. Yaratıcı dramanın çocukların ve ergenlerin, okuldaki ve toplumdaki fiziksel, dilsel, akli, kültürel ve manevi gelişimlerini hızlandırdığı ve yetişkin olduklarındaki gelecek yaşamlarındaki deneyimlere, sorumluluklara ve olasılıklara hazırladığı ortadadır. İşte bu nedenlerle Pinokyo projesinde yaratıcı drama ve masallar etik değerlerin öğretilmesi konusunda iki önemli araç olarak seçilmiştir. Yukarıda sayılan tüm nedenlerden dolayı Pinokyo projesi ortaya çıkmıştır. Proje, gelecek nesillerin etik değerler konusunda doğru ve etkin bir şekilde eğitilmelerini, bu yolla da gelecekte ortaya çıkabilecek yolsuzlukların azaltılmasını hedeflemektedir.

Proje Aktiviteleri

KÜÇÜK PINOKYO ATÖLYESİ

Küçük Pinokyo Atölyesi, ilköğretim 6-7-8 yaş grubundaki öğrencilere, etik değerleri (Sorumluluk, Güven, Dürüstlük, Çalışkanlık, Yardımseverlik, Aile, Arkadaşlık ile İyi ve kötü arasındaki ilişki) yaratıcı drama teknikleri ve masallar kullanarak öğretmek için düzenlenmiştir. 03 Nisan – 12 Haziran 2016 tarihleri arasında 10 hafta süreyle İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği'nde gerçekleştirilen Küçük Pinokyo Atölyesi'ne, İstanbul'un çeşitli ilköğretim okullarından birinci, ikinci ve üçüncü sınıf olmak üzere 14 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerin ücretsiz olarak katıldığı etkinlikte 10 ayrı atölye gerçekleştirilmiştir. Atölyeler yaratıcı drama öğretmeni Özlem Toptaş tarafından gerçekleştirilmiş, kendisine pedagog Alper Yüksek eşlik etmiştir. Atölyelerde oyunlar, canlandırmalar, çizimler, vb. çok sayıda aktivite Pinokyo masalı üzerinden işlenmiş ve temelde yaratıcı drama teknikleri kullanılmıştır. Atölyelerde kullanılan eğitim teknikleri ve kullanılan araçlar kayıt altına alınmış, sonuçların değerlendirilmesinin ardından Pinokyo Masalıyla Değerler Eğitimi Kılavuzu'nun oluşturulmasında kullanılmıştır. Tüm katılımcılar atölye sonunda katılım belgesi almıştır.



PİNOKYO ÇALIŞMA ATÖLYESİ (EĞİTİMCİNİN EĞİTİMİ)

Pinokyo Atölyesi, ilköğretim 6-7-8 yaş grubundaki öğrencilerle birlikte çalışan eğitimci ve öğretmenlerin etik değerleri (Sorumluluk, Güven, Dürüstlük, Çalışkanlık, Yardımseverlik, Aile, Arkadaşlık ile İyi ve kötü arasındaki ilişki) yaratıcı drama teknikleri ve masalları kullanarak nasıl öğreteceklerini öğretmek amacıyla düzenlenmiştir. 04 Mayıs – 01 Haziran 2016 tarihleri arasında İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği'nde gerçekleştirilen Pinokyo Atölyesi'ne, İstanbul'un çeşitli ilköğretim okullarından sınıf öğretmeni, okul öncesi öğretmeni, görsel sanatlar öğretmeni, yaratıcı drama öğretmeni, psikolojik danışman, rehberlik ve psikolojik danışman ve koordinatörü niteliğinde 22 eğitimci ve öğretmenler katılmıştır. Öğretmenlerin ücretsiz olarak katıldığı etkinlikte 9 ayrı atölye gerçekleştirilmiştir. Atölyeler yaratıcı drama öğretmeni Özlem Toptaş tarafından gerçekleştirilmiş, kendisine pedagoğ Alper Yüksek eşlik etmiştir. Atölyelerde oyunlar, canlandırmalar, çizimler, vb. çok sayıda aktivite Pinokyo masalı üzerinden işlenmiş ve temelde yaratıcı drama teknikleri kullanılmıştır. Atölyelerde kullanılan eğitim teknikleri ve kullanılan araçlar kayıt altına alınmış, sonuçların değerlendirilmesinin ardından Pinokyo Masalıyla Değerler Eğitimi Kılavuzu'nun oluşturulmasında kullanılmıştır. Tüm katılımcılar atölye sonunda katılım belgesi almıştır.



PİNOKYO KAMU SPOTU YARIŞMASI

İlköğretim okulu seviyesinde öğrenci ve öğretmenlerin etik değerler konusundaki farkındalığını arttırmak amacıyla düzenlenen Pinokyo Kamu Spotu Yarışması, 26 Şubat – 10 Haziran 2016 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Öncelikle Türkiye genelinde tüm ilköğretim okullarına Milli Eğitim Bakanlığı kanalıyla duyurular yapılmış ve yarışma afişleri dağıtılmıştır. Yarışmada öğrenci ile öğretmenlerden “etik değerlerin önemi” konusunda bir “kamu spotu” hazırlamaları istenmiştir. Kamu spotunun, video ses kayıtları, resimler, çizimler, vs. katılımcıların yaratıcılığına bağlı olarak farklı türde aktiviteleri içerebileceği söylenmiştir. Sınıf düzeyinde katılım ve kamu spotunun en az bir etik değere (sorumluluk, güven, dürüstlük, çalışkanlık, yardımseverlik, aile, arkadaşlık ve iyi ve kötü arasındaki ilişki) vurgu yapması istenmiştir.

30 Mayıs 2016 tarihine kadar tüm Türkiye’den başvurular toplanmıştır. Ardından başvurular, İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği’nin üyeleri ve destekleyen sanatçı, eğitimci ve proje personelinin oluşan bir jüri tarafından değerlendirilmiştir. En başarılı 10 eser seçilerek, www.pinokyopinokyo.com adresinden kamuoyuna duyurulmuştur. Bu eserlerden en iyi üçü, 1 ay süren, internet ortamındaki elektronik oylamayla belirlenmiştir. Oylama sonucunda; Aydın ilinden Yedieylül İlkokulu birinci, İzmir ilinden Özel Meridyen İlkokulu ikinci ve Ankara ilinden TEK İlkokulu üçüncü olmuştur. Dereceye girenler ve en iyi eserlerin sahibi okulların öğretmenleri, öğrencileri ve yöneticileri, 10 Haziran 2016 Pera Sanat Galerisi’nde yapılan bir törenle belge ve ödülleri almıştır. Ödül töreninde; birinci gelen sınıfa dizüstü bilgisayar, ikinci gelen sınıfa projeksiyon cihazı ve üçüncü gelen sınıfa ise tablet verilmiştir. Ayrıca tüm katılımcılara da belge sunulmuştur.



PİNOKYO EĞİTİM REHBERİ VE KISA FİLMLER

Rehber, Pinokyo Atölyesi (Eğitimcinin Eğitimi) ve Küçük Pinokyo Atölyesi'nde uygulanan eğitim metotlarından yola çıkılarak, ilköğretim 6-7-8 yaş gruplarıyla çalışan eğitimci ve öğretmenlerin kullanabilecekleri ve adını "Pinokyo Masalıyla Değerler Eğitimi Kılavuzu" olarak koyduğumuz çalışmadır. Rehber, öğretmenlerin etik değerler, yaratıcı drama teknikleri ve eğitim metotları konusunda bilgi ve becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Hem basılı versiyonu, hem de projenin web sitesi üzerinde dijital versiyonu bulunan rehber tamamıyla ücretsiz olarak tüm ilgililerin hizmetin sunulmuştur. Rehberin içeriği ayrıca, atölyeler sırasında çekilen görüntülerden oluşan CD ile desteklenmiştir. Bu görüntüler internet üzerinde de yayındadır.

PİNOKYO SEMİNERLERİ

İlköğretim okullarında düzenlenen seminerler, öğrenciler, öğretmenler, öğreticiler, veliler ve diğer ilgili kişilerin etik değerlerin önemi, bu değerlerin öğretilmesinde yaratıcı drama teknikleri ile masalların kullanımı konusunda bilgilerinin artırmayı amaçlamaktadır. Seminarlerde ayrıca Pinokyo projesi, workshoplar ve diğer aktiviteler konusunda da bilgi verilmiştir.

Seminerler 29 Kasım 2016'da Gaziosmanpaşa ilçesindeki Özel Ay Eğitim Kurumları, 30 Kasım 2016'da Beyoğlu ilçesindeki Özel Tarhan Eğitim Kurumları ve 8 Aralık 2016'da Kadıköy ilçesindeki Özel Koşuyolu Eğitim Kurumları Çağla Koleji'nde gerçekleştirilmiştir. Seminarlere 300'ü aşkın öğrenci ve öğretmen katılmıştır.



PİNOKYO GÖLGE TİYATRO

“Gölge Tiyatro” kamuya açık alanda, bir senaryo ve düzen çerçevesinde gerçekleşen tiyatro yöntemidir. Seyircilerin aktif olarak oynaması, düşünmesi ve paylaşması hedeflenmektedir. Seyircilerin kendilerini eleştirmesi amaçtır. Seyirciler bir tiyatro oyunu olduğundan habersiz kamuya açık olan bir alanda bir olayı izlemekte ve ona tepki vermektedir, burada öğretici olan seyircilerin verdiği tepkilerdir. Oyuncular aniden belirir, oyunlarını oynar ve ne olduğunu habersiz seyircilerin reaksiyon vermesine izin verirler. Onların reaksiyonları da gizli bir kamerayla kayıt altına alınır. Günümüzde bu tiyatro türü çok popüler olmuştur. Özellikle sosyal medyada yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu tiyatro türü projede etik değerlere dikkat çekmek üzere kullanılmıştır. Projede bir grup profesyonel tiyatro oyuncusu, yaratılan senaryolar doğrultusunda, her bir etik değere odaklanacak şekilde, kamuya açık alanlarda oyunlar sergilemiştir. Bu oyunlara halkın gösterdiği reaksiyonlar kayıt altına alınmış ve her biri bir kısa film haline getirilmiştir. Kısa filmler, projenin web sitesinde ve sosyal medya organlarında yayınlanarak, kamuoyunun dikkati projeye, etik değerlere ve etik değerlerin erken yaşta öğretilmesi / öğrenilmesine çekilmiştir.





Konu: Tanıma, Tanışma (Ben kimim? Ne istiyorum? Neye İhtiyacım var?)

Yöntem/ teknik: Yaratıcı drama ve rol oynama

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar; kişi sayısı kadar kostümler, 50- 70 boyutlarında renkli kartonlar, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, renkli tüller, peri kanatları, kostüm parçaları, Pinokyo burunları, her katılımcı için bir adet günlük, hareketli müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Grup üyelerinin ismini bilir.
2. Kendini detaylı bir biçimde ifade eder.
3. Grup üyelerinin fiziksel ve karakteristik özellikleri hakkında fikir sahibi olur.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

Lider, katılımcıların oturduğu alana gelerek onları tek tek kontrol etmeye başlar. Her katılımcıyı kontrol ederek onlardan ne yapabileceğini söyler. Bir katılımcıdan tahta kaşık, bir diğerinden masa ayağı, başka bir katılımcıya bu odundan masa olabilir şeklinde saymaya devam eder. Katılımcılardan birinin konuşması üzerine onlardan eşya yapmak yerine kukla yapmaya karar verdiğini ifade eder. Tüm katılımcıları tek tek minderlerin üzerinde uzanma pozisyonuna getirir. Daha sonra ise kendisi çemberin ortasına geçerek oturur. İlk önce kuklanın başını yapmaya başladığını söyler. Başına şekil verdikten sonra onlarla konuşmaya başlar: "Bu kuklanın görmek için göze ihtiyacı var. Her söylediğimi duyması için ise bir kulak yapmam lazım. Benimle konuşabilmesi için de bir ağız yapmam lazım. Ağız bittiğine göre ince ve biraz uzun bir burun yapabilirim. Artık başı tamamlandığına göre kollarını yapabilirim. İsmi ne koysam acaba? Neyse buna sonra karar veririm. Belki de kuklam kendi ismini kendisi koyabilir. Boynunu yaparsam biraz hareket etmeye başlatabilirim. Boynunu yaptığımı göre boynunu hareket ettirebilirim" der. Tüm katılımcıların tek tek boyunlarını hareket ettirmelerini ister. Bu sırada yavaş yavaş onlara kendi kuklası gibi davranır. Bazı kuklaların boyunlarını hareket ettiremediklerini, kontrol edilmesi gerektiğini söyler. Hareket etmeyen çocuklara sanırım bu kuklayı yaparken yanlışlık yaptığı için hareket edemediğini söyler.

Çocuğa yaklaşır, o çocuk hareket edip role girene kadar onu tamir etmeye çalışır. Tüm çocuklar çalışmaya katılana kadar onların kontrollerini yapmaya devam eder. Bu hareketleri yapmayan çocuklar çalışmaya dâhil olana kadar bu kuklaların hareketlerini kontrol eder. Bütün çocuklar role girdikten sonra boyun kısmını artık tamamladığını söyleyerek kollara geçtiğini ifade eder. Kolları yaparken tahta parçasını iyice gererek hareket ettirmelerini söyler. Kollar iyice hareket etsin diyerek tüm hareketleri kendisi de yapmaya başlar. Çocuklar onun hareketlerini yansıtılarak çalışmaya katılırlar. Kolları hareket ettirerek tüm katılımcıları kontrol ettikten sonra bel bölgesini yapmaya başladıklarını söyler. "Herkes bel bölgesini hareket ettirebiliyor mu?" diye sorar. Katılımcılardan biri hareket etmiyor deyince lider o katılımcıyı kontrol eder ve tüm katılımcılar bel bölgesini hareket ettirmeye başlayınca bir sonraki bölge için yönlendirme yapmaya başlar. Lider, "O zaman en son parça olan bacak ve ayakları yapmaya başlayabiliriz. Kuklanın bedeninde bu bölgelerinde yapılmasından sonra artık kukla yürümeye hazır hale geldi" der. Yürümek için ayağa kalkmaya çalışırlar fakat lider onlara hayatlarında ilk defa bu eylemi yapacakları için biraz zorlanabileceklerini söyler. Katılımcılar, birkaç deneme yaptıktan sonra ayağa kalkmayı başarırlar. Yürümeyi denerler. Lider, benim kuklam geri gelebilir, öne gidebilir, minderlerin arasından geçebilir diye yürüme yönergelerine devam eder. Katılımcılar ve lider alanda bir süre yürüdükten sonra, lider ayakları kontrol edeceklerini belirtir. Sağa ve sola doğru tekme hareketiyle on defa zıplayarak ayakları sağa ve sola kaldırır. Daha sonra kolları havaya kaldırıp bir süre hareket ettirdikten sonra kukla ilk günden çok fazla yorulmasın diyerek yeniden zemine uzanmalarını sağlar. Bu uzanma hareketinden sonra, "Ben bu kuklaya bir isim vermedim daha" diyerek ikinci çalışmayı başlatır.



2. Etkinlik;

Lider, ilk aşamada tamamlamış olduğu kukla bedenlere birer isim verilmesini sağlayacaktır. Lider katılımcılara kendini göstererek, bu kuklanın bir ismi var ve onun ismi Özlem diyerek çalışmayı başlatır. Daha sonra başka bir katılımcıya peki bu kuklanın ismi nedir diye soru yönelterek tüm katılımcıların isimlerini saymalarını sağlar. "Bu kuklalara isim verdiğimiz onları sayabilir miyiz?" diye sorar. Katılımcılar yanıt veremeyince o zaman bu kuklalar birbirlerinin ismini öğrenmeli, der. Daha sonra yine kendisinden örnekle çalışmayı yönlendirir: "Benim adım Özlem ve ben ismimin baş harfiyle kendime bir sıfat bulmalıyım. Mesela önemli Özlem olabilir" der. Daha sonra herkese isimlerinin baş harfiyle bir şeyler bulmak için düşünsün diyerek onlara bir süre verir. Tüm katılımcılar bulmayı başardıktan sonra çalışma başlar. Tüm katılımcılara; "Tüm kuklaların bir ismi olmalı değil mi?" diye sorar. Daha sonra ise lider sağından başlayarak tüm katılımcılar tek tek isim ve sıfatlarını sayarlar. Sıfat bulamayan katılımcılara grup yardım eder. Yardımlarla tüm katılımcılar sayana kadar çalışma devam ettirilir. Daha sonra lider, "Bulduğumuz sıfatlı isimlerimize birer ses buluyoruz" der. İlk kendi ismi ile yaparak onlara bir örnek yapar. Çalışmadaki tüm katılımcılar kendi ses ve hareketlerini bulacak bir süre verilir. Süre bitiminden sonra yeniden sağ tarafa doğru devam ederek çalışmaya devam edilir. Çalışma tüm katılımcılar isimli ritimlerini yapana kadar devam ettirilir. Lider, "Bu çalışma benim sağımdan devam edecek. Ben isim ve ritmimi söyledikten sonra benden sonraki kişi benim ve kendisininkini söyleyecek. Bir sonraki ben, sağımdaki ve kendinin isim ve ritimlerini tek tek sayacak. Herkes sayıp bitirene kadar devam edeceğiz. En sona kalan kişi yani ben, herkesin isim ve ritmini yapmak zorundayım" der. Bazı katılımcılar anlayamadıklarını ifade edince uygulamalı bir şekilde çalışmayı yeniden anlatır. Tüm katılımcılar sol tarafında yer alan kendisinden önce isim ve ritmini yapan tüm katılımcıları saydıktan sonra kendi isim ve ritmini söyleyecektir.

Çalışmayı başlatan kişiye kadar olan tüm katılımcılar sayma işini yapacaktır. Çalışmayı başlatan kişi sayma işini bitirince çalışma bitecektir. Tüm katılımcılar hazır olunca çalışma başlatılır. Arada ritim ya da isim unutan kişilere yardım edilerek çalışma tamamlanır. Lider katılımcılara isimleri ezberledik mi acaba diye, sorar. Katılımcılar evet yanıtını verdikten sonra, "Tüm isimleri sayabilen var mı?" sorusunu yöneltir. Bu sorudan sonra isimleri saymak isteyen herkes tek tek isimleri sayar.



PİNOKYO: BENİM AMACIM
GEZMEK, TOZMAK VE EĞLENMEK



OYUN OYNANIRKEN DİKKAT VE KONSANTRASYON ÇOK ÖNEMLİ!

3. Etkinlik;

Lider grup üyelerine "Herkes sağını ve solunu biliyor mu?" sorusunu yöneltir. Yanıt aldıktan sonra sağ elini kaldırıp tüm katılımcıların kaldırmalarını ister. Daha sonra ise sol elini kaldırır ve yine katılımcıların da kaldırmalarını ister. Elini yanlış kaldıranlar var ise düzeltme yaptıktan sonra oyun kurallarını anlatmaya başlar. Tüm katılımcıların üzerinde oturdukları birer minderleri mevcuttur. Lider katılımcılardan sağ ellerini yumruk yaparak minderin üzerinde ayağa kalkmalarını ister. Lider kendi minderinden kalkıp ortaya gelince bir minder boşa çıkmış olur. Lider, katılımcılara kimin sağındaki minder boş sorusunu yöneltir. Katılımcılar sağı boş olan katılımcının ismini söyledikten sonra lider o katılımcıya; "Benim sağım boş" cümlesi ile başlayıp bir katılımcı çağırmasını söyler. Katılımcı bir isim söyledikten sonra lider; "Sağ tarafında minder boşalan herkes sağına birini çağırarak zorunda" der. İsmi söylenen katılımcı hemen koşarak boş yere yerleşmek zorundadır. Oyun böylelikle başlatılmış olur. Katılımcılar kuralları anlayana kadar oyun bir süre oynatılır. Daha sonra ise lider oyuna yeni bir kural getirir. Oyun alanına ikinci bir boş minder yerleştirilir. Yerleştirilen minderle beraber oyun alanında iki tane boş minder olmuştur. Lider aynı anda iki kişinin kendi sağlarına birilerini çağırma başlayacağını, bu nedenle tüm katılımcıların çok dikkatli olmalarını söyler. Oyun oynanırken sağında iki minder boş olan kişi oyundan bir kişiyi çıkarma hakkı kazanacaktır. Bu nedenle oyun oynanırken dikkat ve konsantrasyon çok önemli uyarısını yapar. Bu uyarının ardından oyuna alışma süreci için elemesiz olarak oyun oynanır. Tüm kurallar anlaşılana kadar elemesiz oynanır. Bu elemesiz aşamada lider çok beklemeli oynanmaması için üçe sayılana kadar isim söyleme zorunluluğu getirir. Kurallar tamamen anlaşıldıktan sonra elemeli oyun başlatılır. Sağında iki boş olan katılımcı oyundan çıkarmak için bir isim söyleyecektir. İsmi söylenen katılımcı minderini alarak oyun alanının dışına çıkar. Daha sonra ise isim söylerken geç kalanlar minderini alarak oyun alanından çıkarlar. Oyunda son üç kişi kalana kadar oyun elemeli oynanır. Oyunu iki ya da üç defa oynatır.



4. Etkinlik;

Lider, çalışma alanının zeminine bıraktığı kutunun içinden etkinlik esnasında kullanacağı malzemeleri tek tek çıkarmaya başlar. Bu esnada katılımcılara malzemelerle neler yapacakları konusunda bilgi verir. Farklı renklerde katılımcı sayısı kadar A5 kartonları katılımcılara gösterir. Lider, “Bu kartonlardan dilediğimiz bir renk seçeceğiz. Seçtiğimiz kartonu alarak minderimize tekrar döndükten sonra yere oturacağız. Oturduktan sonra önümüzdeki yere kartonu bırakacağız. Daha sonra kartonumuzun üstüne elimizi koyup elimizin dış çeperini çizeceğiz. Daha sonra el şeklinde olan çizgiyi makasla keseceğiz. Kesim yapamayanlara ben yardım edebilirim. Kesim işi bittikten sonra bu elin içine yazı yazacağız. Yazı yazamayan var mı? Yazı yazamayanlara ben yardım edebilirim. Şimdi herkes karton ve kalem alsın bakalım” der. Bunun üzerine katılımcılar, malzemelerin içinden karton ve kalem alarak ellerini çizerler. Çizim işleminin bitmesinin ardından kartonları el şeklinde keserler. Lider, “Ellerin kesimi bittikten sonra içine asla ismimizi yazmıyoruz” diye uyarıda bulunur ve; “Elimizin tek tarafını boya kalemlerimiz ile bizi anlatacak şekilde boyayacağız. Dilediğimiz renk ve şekilleri kullanarak kendi elimizi yaratacağız” der. Boyama işi bitene kadar katılımcılara belli bir süre verilir. Sürenin bitiminde; “El şeklinde olan kartonun boyanmayan tarafına her parmağa denk gelecek şekilde kendinizi anlatan özellikleri yazacaksınız” diye açıklama yapar. Daha sonra daha anlaşılır olmak için açıklama yapılabilir. “Örneğin; bir parmağa, ben çok aceleci bir insanım, çok acele ederim. Benim gibi aceleci olan var mı? Ben çok gülümserim. Ben dans etmeyi çok severim. Ben çok utangaç biriyim” gibi örnek cümleler kurup, “Daha sonra böyle düşünenler el kaldırabilir mi? diye sorar. Yanıtlardan sonra lider herkese; “Yazı yazarken yazılarımızı başkaları okumasın diye dikkatli oluyoruz ve başkalarına göstermiyoruz. Herkes minderlerine geri dönüp yazmaya başlıyor” der. Katılımcılar minderlerine döndükten sonra çalışma başlar. Tüm katılımcılar yazılarını bitirene kadar çalışma devam eder. Katılımcılar kâğıtlarını tamamladıktan sonra minderlerinin altına onları saklayacaklardır.

5. Etkinlik;

Lider, katılımcılara “Hazırladığımız ellerle ne yapacağımızı merak ediyordunuz, değil mi? Şimdi herkes minderinin altından, hazırladığı kendi elini alarak ortaya yanına geliyor. Şimdi elimizde bulunan eli, ben üçe kadar saydıktan sonra çemberimizin ortasına doğru havaya fırlatıyoruz. Daha sonra ise yerden bize ait olmayan yeni bir el alacağız! Herkes ne yapması gerektiğini anladıysa çalışmaya başlayabiliriz” der. Çalışmada kullanılan ellerin üzerinde isim yazmaması gerekmektedir. Elini yazan bir katılımcı olduysa boya kalemleri ile o bölüme bir motif yaparak isimler silinmelidir. Lider üçe kadar saydıktan sonra tüm el şeklinde hazırlanmış kartlar çemberin ortasına doğru havaya fırlatılır. Katılımcılar kendilerine ait olmayan bir eli yerden alırlar. Yanlışlıkla kendi elini alan katılımcı olursa fırlatma işi tekrarlanır. Tüm katılımcılar kendilerine ait olmayan bir adet kartı aldıktan sonra yeniden minderlerine dönmeleri istenir. Minderlere döndükten sonra tüm katılımcılar ellerinde bulunan el şeklinde tasarlanmış kartları incelerler. Bu inceleme sonucunda ise kime ait olduğunu anlamaya çalışırlar. Kartı okunan kişi, tahminde bulunulup kendi ismi söylenmeden bu benim kartım dememelidir. Lider, katılımcılara bir önceki çalışmada konuşulan şeylerden faydalanabileceklerini söyler. Gönüllülük esaslı olarak çalışma bir katılımcıdan başlatılır. Katılımcı, deseni diğer katılımcıların görebileceği şekilde havaya kaldırarak diğer grup üyelerine gösterir. Daha sonra ise her parmakta yazılı olan özellikleri okur. İnceleme aşamasını tamamladıktan sonra ise elindeki kâğıdın kime ait olduğunu düşünüyorsa o kişinin ismini söyler. Tahmin doğru ise kişiye teslim eder. Eğer tahminde bulunduğu kişi yanlış ise kartı teslim edemez ve tahminde bulunmak isteyen yeni bir katılımcıya geçer. Tüm katılımcılar kartlarını teslim alana kadar çalışma devam ettirilir. Çalışma bitirildikten sonra tahmin etme nedenleri sorulur. Hangi bilgilerden hareket edildiği ve nasıl bulunulduğu hakkında kısa bir değerlendirme yapılır.



Hazırladığımız ellerle ne yapacağız?

6. Etkinlik;

Lider, katılımcılardan bu çalışmada en az göz göze geldikleri katılımcı ile eş olmalarını ister. Katılımcılar, kendi aralarında eşleşme yapamadıkları takdirde lider müdahale edebilir. Fakat müdahale etmeyip bu süreci kendi içlerinde organize etmeleri için onları desteklemek daha sağlıklı olacaktır. Katılımcıların sayı bakımından eş olamamaları durumunda lider çalışmada son katılımcı ile kendisi eşleşmelidir. Eşleşmeler tamamlandıktan sonra kendi içlerinde “Cırcır Böceği ve Kukla” olarak rol belirlemesi yapmalarını söyler. Rol belirlemesinin hemen ardından lider, “Bu iki kişi ilk defa birbirlerini gördüler. Konuşarak birbirlerini tanımaya çalışacaklar. Ne yemekten hoşlandıklarını, neleri sevip neleri sevmediklerini konuşacaklar. Kısaca aldığımız rol içerisinde kendimiz ile ilgili bilgi paylaşacağız. Rolümüz Kukla ve Cırcır Böceği olduğu için onlar gibi hareket edeceğiz. Fakat paylaştığımız bilgi ve konularla gerçekten kendimizi anlatacağız” der. Katılımcıların konuyu anlamaları ve süreci daha iyi yönetmeleri için gönüllü bir katılımcı ile örnek bir doğaçlama çalışması yapar. Örnek çalışmanın ardından beş dakika sürecek olan doğaçlama başlatılır. Toplu yapılan doğaçlamanın bitiminden sonra gruplar gönüllülük esaslı olarak çıkış sırasına karar verirler. Doğaçlama çıkış sıralaması yapıldıktan sonra katılımcılar izlenilmeye başlanılır. Tüm gruplar doğaçlama çalışmalarını sergileyene kadar çalışma devam ettirilir.



hissettiklerini ifade etme!

7. Etkinlik;

Lider, katılımcıların minderleri ile birlikte çember düzeninle çalışma alanına yerleşmelerini ister. Tüm katılımcılar alana yerleşmeyi tamamladıktan sonra, elinde bir adet şapka ve bir adet otriş ile çemberin ortasında durur. Şapkayı başına yerleştirip elinde bulunan otriş ile sıradaki çalışmayı başlatır. Lider; "Efendim, bugün birçok kukla yaptım. Size bugün yaptığım kuklalardan biri ile ilgili bilgi vereceğim. Daha sonra hakkında bilgi verdiğim kukla, seçtiği bir başka kukla ile ilgili bilgi verecek. Fakat seçeceği kişi burada tanıştığı biri olmalı. Dışarıdan tanıdığımız birini seçemiyoruz. Birazdan aranızdan bir kukla seçeceğim ve şapka ile otrişi ona devredeceğim. Böylelikle çalışmamız başlamış olacak. Hepimiz anladık mı? Sorusu olan var mı? Peki o zaman çalışma başlıyor" der. Lider çemberin ortasında dolaşmaya başlar ve bir grup üyesinin karşısında durur. Daha sonra o katılımcıyı tanıtmaya başlar. Tanıtmaya başladıktan sonra kendi başında bulunan şapkayı katılımcının başına bırakır. Daha sonra ise otrişi boynuna takar. Sayacakları bittikten sonra yeni seçilen kişinin de aynı şekilde yeni birini seçip özelliklerini söyledikten sonra aksesuarları yeni kişiye giydirmesini ister. Grup üyelerinin tamamı bu çalışmayı yapıp bitirene kadar süreç devam ettirilir.

Atölyenin bitiminin ardından katılımcılara her atölye çalışmasının bitiminde yazacakları günlükler dağıtılır. Bu günlüklere katılımcılar atölyede yapmış oldukları çalışmaları yazacaklardır. Atölye esnasında ne düşündüklerini ve ne hissettiklerini ifade etmeye çalışacaklardır. Bu günlükleri yazabilmeleri için tüm katılımcılara yarım saat süre verilir. Sürenin bitiminde günlükler bir sonraki hafta yapılacak çalışmada dağıtılmak üzere toplanılır.

Elle Nur Güneş
10/04/16

Merhaba sindiyo. Daha fazla sorum
-ki olmayı öğrenmedim. ebecele her şey
için zaman ayır. Dinaz, şak, bora, oğra...
Uzayıldığın her şeyi zamanında yap. baki
K. yaramazlık gibi kötü şeyler dışında.
Kavi periji, şakirgezi ve tabii babane.
İyi bir çocuk olabilirsin. Babane
bulmakta iyi şanslar.



Konu: Sorumluluk

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı drama, Rol oynama, Doğaçlama, Liderin role girmesi, Yaratıcı yazma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar kostüm parçaları, peri kanatları, pinokyo burunları, 50-70 renkli kartonlar, katılımcı günlükleri, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, her katılımcı için bir adet günlük, müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Sorumluluk tanımını bilir.
2. Kavram alt başlıkları hakkında fikir sahibi olur.
3. Pinokyo masalı üzerinden sorumluluk gerektiren durumları deneyimler.
4. Sorumluluklarının bilincine varır.
5. Sorumluluklarımızın gerekliliğini tartışır.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

Lider, grup üyelerine A5 boyutlarında farklı renklerden oluşan birer adet karton dağıtır. İlk atölyede oynanmış olan "Benim Sağım Boş" isimli oyunu yeniden oynayacaklarını, bu defa minder yerine renkli karton kullanacaklarını belirtir. Katılımcılara teslim edilen kartonların kendilerine ait olduğunu söyler. Bu kartonların kaybedilmemesi veya zarar görmemeleri gerektiğini ifade eder. Katılımcılar birbirlerinin ismini hatırlıyor mu diye kontrol edildikten sonra çalışma başlatılır. Lider, grup üyelerinden büyük bir çember yapmalarını ister. Oyun iki ya da üç tur elemeli oynanır. Çalışma bitirildikten sonra grup üyelerinden kendilerine ait olan kartonu almalarını ve kendilerine ait olduğunu anlayacakları şekilde atölyede bir noktaya kaldırmalarını söyler. Kartonları tüm katılımcılar uygun bir yere kaldırdıktan sonra yapılacak olan diğer etkinlik başlatılır.

Lider, grup üyelerinden iki kişiden oluşan gruplar oluşturmalarını ister. Bu oyun esnasında grup üyelerinin birlikte çalışmalarının çok önemli olduğunu ifade eder. Çalışma esnasında iki kişiden biri elenirse diğerinin de elenmiş sayılacağını belirtir. Bu nedenden dolayı grup üyeleri birbirinden sorumlu olduklarını ve birlikte hareket etmezlerse elenme ihtimallerinin yüksek olduğunu belirtir. Daha sonra ise oyunun nasıl oynanacağını anlatmaya başlar. Katılımcılar tercih edecekleri bir ellerini avuç içi dışa dönük şekilde sırtlarına yerleştireceklerdir. Diğer ellerini ise kılıç şeklinde kullanacaklardır. Bu, kılıç biçiminde kullanılan elin işaret parmağı ile diğer grup üyelerinin sırtlarında bulunan ellerinin içine dokunarak onları oyun dışı bırakmaya çalışacaklardır. Aynı anda ise kendi sırtlarında bulunan ellerinin içini korumak zorundadırlar. Sırtlarında bulunan ellerini korurken belli kurallara uymak zorundadırlar. Kurallara uyulmadığı takdirde oyun dışı kalacaklardır. Uyulması gereken kurallar; ellerini sırtlarından çekmek, avuç içlerini kapatmak, sırtlarını duvara dayayarak kapatmak yasaktır. Bu kuralların dışında takımlar kendi stratejilerini yaratmakta özgürdürler. Kurallar üzerine konuşuktan sonra oyun başlatılır. Eşi elenen takımlar oyun dışı bırakılarak son grup kalana kadar oyun devam ettirilir. Oyun bittikten sonra lider katılımcılara takım arkadaşlarıyla birlikte hareket edip etmediklerini, birbirlerini koruyup koruyamadıkları ve neden elendiklerini sorar. Daha sonra ise üç kişiden oluşan yeni gruplar oluşturulur. Lider, katılımcılara bu defa birbirlerini daha iyi korumaya çalışmaları gerektiğini söyler. Strateji geliştirmeleri için kısa bir süre verdikten sonra oyun başlatılır. Son takım kalana kadar oyun oynanır. Son turun oynanması için lider iki katılımcıdan kendi takımlarını oluşturmalarını ister. İki takım kaptanı her defasında tek kişi alarak kendi takımlarını oluştururlar. Takımlar oluşturulduktan sonra strateji geliştirmek için kısa bir süre verilir. Süre bitiminde sonra lider kuralları söyler. Avucuna dokunulan kişi, "ben elendim" diye bağırarak zorundadır. Takımlardan biri üç puan alana kadar oyun devam ettirilir. Oyun bitiminde, lider katılımcılardan minderlerini de alarak çember düzeninde çalışma alanına yerleşmelerini ister. Katılımcılar çember düzeninde oturduktan sonra kısa bir değerlendirme yapılır.

Lider: Çalışma esnasında belli hatalar yaparak oyun dışı kaldık. Neydi bu hatalar?

1. Katılımcı: Birbirimizi korumayı unuttuk.

Lider: Evet.

2. Katılımcı: Takım gibi davranmayı unuttuk.

3. Katılımcı: Strateji yaptık. Fakat uygulayamadık.

4. Katılımcı: Arkamızı korumayı unuttuk.

Lider: Evet ben de öyle elendim.

5. Katılımcı: Dikkatsiz davrandık yani!





3. Etkinlik;

Lider katılımcılara, “Çemberin tam ortasında bulunan iki minderin bir tanesini çalışma alanının sağına bir diğerini ise soluna alalım. Bu sağ ve sol tarafta bulunan minderler bizim sınırlarımız olsun. Tam ortada olan alanda duvara yakın bir noktada tek sıra oluyoruz. Sıra olduktan sonra sıranın en arkasında olan kişi ben başla diye bağırdığımda bana doğru koşacak. Benim yanımda durduktan sonra ben onun kulağına bir şey söyleyeceğim. Bu kişi söylediğim şey biter bitmez sıranın en önünde bulunan kişiye koşup kulağına söylediğim şeyi tekrar edecek. Kelime ya da cümleyi bitirince orada kalacak. Kulağına söylenen kişi, bir arkasında bulunan arkadaşının kulağına bu kelimeyi tekrar söyleyecek. Amacımız kulaktan kulağa bu cümle ya da kelimeyi en son kişiye kadar doğru bir şekilde aktarmak. Kelime en sona gidince orda bulunan arkadaşımız, bağırarak kelimeyi söyleyecek. Ben bu bağırılan kelimeleri elimde tuttuğum kâğıda yazacağım” der. Oyunun anlaşılabilmesi için örnek bir kelime ile deneme turu oynanır. Daha sonra sıra düz hale getirilip oyun başlatılır. Dört, beş tur kelimeler taşınır. Finalde, lider taşınan kelimelerden oluşan cümleleri katılımcılara okur.

Cümlenin taşınmış olduğu hali “Keçi'nin kendilerine başkalarına karşı.....zamanında yerine kendinden sonra onu” şeklindedir Daha sonra ise cümlenin orijinal halini okur; “Kişinin kendine ve başkalarına karşı, yerine getirmesi gereken yükümlülüklerini zamanında yerine getirmesi zorunluluğudur”. Katılımcılara oynatılmak üzere okunacak hali Ek1 şeklinde atölye sonunda paylaşılmıştır.

4. Etkinlik;

Lider, bir sonraki çalışma için grup üyelerini iki ayrı gruba ayırır. İki gruba ayırma işinden hemen sonra bir grubu minderlerin olduğu sağ tarafa, diğer grubu ise odanın diğer ucunda bulunan sol taraftaki minderlerin yanına, düz bir sıra şeklinde yerleştirir. Yerleşim işinin hemen ardından katılımcıların arkasında yer alacak şekilde iki ayrı grup için iki ayrı kâğıt yerleştirecektir. Grup üyeleri kendi kâğıt renklerine karar verdikten sonra yazı yazılacak alana kâğıt ve kalem yerleştirilir. Yazı yazılacak alan grup üyelerinden sonuncusunun iki adım arkası olarak belirlenir. Düz sıra şeklinde bekleyen grupların sırasının en arkasında olan kişiler, lider 'başla' diye bağırdığında ona doğru koşacaktır. Liderin tam önünde durduktan sonra lider sağ ve sol gruptan gelen iki üyenin kulaklarına bir ya da birkaç kelime söyleyecektir. Bu kişiler, söylenen şey biter bitmez kendi sıralarının en önünde bulunan kişiye koşup kulağına liderin söylemiş olduğu şeyi tekrar edecektir. Kelime ya da cümleyi bitirince ön sırada kalacaklardır. Kulağına söylenen kişiler ise bir arkalarında bulunan arkadaşlarının kulağına bu kelimeyi tekrar söyleyecektir. Grupların amacı, kulaktan kulağa bu kelimeleri en son kişiye kadar doğru bir şekilde diğer gruptan önce aktarmaktır. Kelime en son grup üyesine kadar taşındıktan sonra son kişi tam arkasında bulunan kâğıda kelimeyi hızlıca yazmalıdır. Yazma işi bitiren grup üyesi iki elini havaya kaldırıp "bitti" diye bağırarak zorundadır. Onlar bağırır bağırılmaz, grup sırasının en arkasında bulunan kişi koşmaya başlayacaktır. Yazma işini yapan katılımcı grup sırasının en önüne gelip yerini almalıdır. Lider tüm kelimeler taşınabilmesi için oyunu tekrar ve başlatacaktır. Oyun bu şekilde tüm kelimeler anlamlı birer cümle öbeği olarak kulaktan kulağa taşınıp yazılana kadar devam ettirilir. Oyun bitiminde katılımcıların taşınması gereken cümle ve taşıma sırası Ek2 de bulunmaktadır.

Etkinlik bu aşama itibari ile liderin role girmesi tekniği ile devam ettirilecektir. Lider, Peri kostümü içerisinde çalışma alanına gelir ve “Nerede bu Pinokyo?” diyerek çemberin tam ortasındaki alana yerleşir. Daha sonraki süreci katılımcılarla konuşarak rol içerisinde yönetecektir. Lider, “Merhaba arkadaşlar, Geppetto ustanın yaptığı Pinokyo isimli bir kukla çocuk var, hiç duydunuz mu adını? Bana bir haber geldi ve bu Pinokyo çok fazla hata yapmaya başlamış haberiniz var mı? Yalan söylemesi ile ilgili bir cezası var. Her yalan söylediğinde burnu uzayacak. Fakat bunun dışında son dönem sorumsuzluklarının çok fazla arttığını duydum. Bu durum beni çok üzdü. Benim Cırcır Böceği isimli bir arkadaşım var. O bana son dönem neler olduğunu anlattı. Geppetto onu yaptıktan sonra bizim haylaz Pinokyo onu kızdırmış, evden kaçmış birçok soruna neden olmuş. Fakat daha sonra olaylar normale dönmüş. Hatta sevgili Geppetto, çok acıkan kuklamızın karnını doyurmuş. Bunun üzerine Pinokyo hata yaptığını anlayarak ondan özür dileyip iyi bir çocuk olmak için elinden geleni yapacağını söylemiş. Hatta okula başlamak istediğini söylemiş. Pinokyo’nun bilmediği şey, Geppetto gerçekten çok fakir biriymiş. Geppetto o soğuk kış gününde bizim yaramazı okula yollayabilmek için üzerinde bulunan ceketini satmış. Pinokyo için bir okul kitabı almış. Bu duruma çok sevinen kuklamız hemen okula gitmek istemiş. Okul yolunda heyecanla yol alırken ilk sorumsuzluk olaylarını işte orada başlatmış. Yolda kalabalık insanlar grubunu görmüş ve onlara yaklaşmış. Bu bir tiyatro gösterisi için bilet almayı bekleyen kalabalık bir grupmuş...” diye anlatır. Çalışma alanının sağında ve solunda düz bir şerit halinde sıralı yerleştirilmiş minderlerde oturan grup üyelerini işaret ederek sol tarafta bulunanlara Pinokyo, sağ tarafta bulunanlara ise çocuk diye hitap ederek rol dağılımını yapar. Çalışma alanında oturma düzeni ve doğaçlamalar için yapılan eşleşmeler bu atölyenin sonuna kadar bu düzende devam ettirilecektir. Doğaçlama yapılacak konu ise; “Pinokyo okula gitmek üzere yola çıkmıştır. Yolda kalabalığı görünce bir çocuğun yanına gider ve içeri nasıl gireceğini sorar. Çocuk bilet alması gerektiğini söyler. Pinokyo içeri girmek için bir yol bulmak zorunda. Fakat tiyatroya ödeyecek parası yoktur”. “Bu iki arkadaş karşılaştıktan sonra acaba neler oldu? Pinokyo içeri gidebilecek mi?” sorusu ile çalışma başlatılır. Tüm gruplar doğaçlamalarını yapana kadar çalışma devam ettirilir. Doğaçlamalar bitirdikten sonra Peri rolündeki lider olayla aslında nasıl gerçekleşmiş onu anlatır; “Aslında benim sorumsuz Pinokyo elinde bulunan kitabını bu çocuğa satarak içeri girmeye çalışır. Fakat bu çocuk kendi sorumluluklarının farkında olduğu için ‘Ben daha bir çocuğum kitabını satın almam hem sen de kitabını satmamalısın!’ Yoldan geçen bir eskici bu konuşmaları duyunca kitabı satın almak istediğini söyler. Peri, o kitabın nasıl alındığını hatırlıyoruz değil mi? O soğuk havada Geppetto üzerinde bulunan ceketini satarak almıştı. Pinokyo bu olaylar sanki hiç olmamış gibi kitabı sattı. Daha sonra eskiciden almış olduğu para ile tiyatroya gitti.”

BENİM KANIMCA,
BU KUKLA OLDUKÇA ÖLGÜN

6. Etkinlik;

Mavi Saçlı Peri; “Pinokyo’nun sorumsuzlukları bu kadar sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Bu daha başlangıç! İçeri girdikten sonra sahneden onu gören diğer kuklalar Pinokyo diye bağırmaya başlamışlar. İsmi Harlequin olan kukla onu sahneye çağırmış. Pinokyo sahneye çıkmış ve tüm gösteriyi bozmuşlar. Bunun üzerine tiyatronun sahibi Ateş Yutan, ‘Yakalayın şunu ve odama götürün’ diye emreder. Daha sonra ise ‘Sen benim gösterimi nasıl bozarsın?’ der. Pinokyo, ‘İnanın majesteleri bu beni hatam değildi’ der. Ateş Yutan, nöbetçi kuklaları ile Harlequin ve diğer kuklayı yanına çağırır. Sonrasında ise ‘Gösteri iptal edildi diye birini cezalandırmam lazım. Çünkü siz sorumluluklarınızı yerine getirmediğiniz. Ve birileri sorumluluklarını yerine getirmediyse birileri bunun sonuçlarını çeker’ der. Daha sonra ise Harlequin’in etinin kızartılması için ateşe atılmasını emreder” diye anlatır. Mavi Saçlı Peri, bunları anlattıktan sonra bir önceki doğaçlama çalışmasında Pinokyo’yu oynayan katılımcılara "Ateş Yutan" rolünü, diğer katılımcılara ise "Pinokyo" rolünü verir. Pinokyo rolünü alan katılımcılar sorumluluklarını üstlenerek Harlequin’i ateşe atılmaktan kurtarmaya çalışacaktır. Ateş Yutan rolündeki katılımcı ise Harlequin rolündeki kişinin kurtulmasını sağlamaya çalışacaktır. Mavi Saçlı Peri “Gerçekten ikna olduysanız affedebilirsiniz, ikna olmadıysanız affetmeyebilirsiniz. Affedip affetmemek tamamen sizin kararınız olacak. Bu doğaçlamayı istediğiniz şekilde oynayabilirsiniz” diye son belirlemeyi yapar. Tüm gruplar doğaçlamalarını tamamlayana kadar devam ettirilir. Doğaçlamalar için gruplar sahne alanı olarak belirlenen noktaya geçerek doğaçlamalarını sergilerler.

7. Etkinlik;

Mavi Saçlı Peri, "Cırcır Böceği benim en yakın arkadaşlarımdan biridir. Bu yaramaz kuklaya biraz akıl versin, onu kötü davranışları konusunda uyarsın diye yollamıştım. Fakat bu yaramaz kukla söylenmemesi gereken şeyler söyledi. Unutmayayım diye yazmıştım. Hemen size okuyayım" der. Okunacak bölüm Ek 3 bölümündedir. "Bu cümleleri aklınıza iyice kazımanızı istiyorum. Tekrar etmemi ister misiniz? Çünkü bizim yaramaz yapılmaması gereken her şeyi bu cümle içinde söylemiş. Tabii ki biz de eğleneceğiz, gezip tozacağız ama bütün gün değil! Gün içinde yapmamız gereken işleri yaptıktan sonra bunlara zaman ayırabiliriz. Şimdi tekrar okuyorum. Benden sonra lütfen tekrar edin" der. Lider, replikleri okuyup tekrar ettirerek kısa sürede katılımcılara ezber yaptırır. Ezber çalışmasının hemen ardından grupların kendilerine bir köşe bularak doğaçlamalarının genel hatlarını tasarlayabileceklerini belirtir. Katılımcıların çalışabilmeleri için onlara on dakika süre verilir. Süre bitiminde grupların hazırladığı doğaçlamalar seyredilir.

PİNOKYO:
BENİM BİR AMACIM VAR!

8. Etkinlik;

Mavi Saçlı Peri, her gruba farklı bir doğaçlama konusu verir. Gruplara diğer katılımcılara duyurmadan konularını anlatır. Toplam iki kişiden oluşturulan beş gruba, beş farklı olay vererek sorumluluk başlığında doğaçlamalar hazırlamalarını ister. Doğaçlamaların hazırlanması için on dakika süre verilmesinin ardından hazırlanan doğaçlamaların izlenmesi aşamasına geçilir. Her doğaçlama yapıldıktan sonra aslında hikâyede ne olduğu anlatılır. Doğaçlama konuları ise şu şekildedir;

- Pinokyo Peri'ye, babamı karşılamaya gideceğim, diye yola çıktıktan sonra geri dönmez. Mavi Saçlı Peri bu olaydan sonra Pinokyo'ya bir ders vermeye karar verir. Evinin olduğu yere bir mezar taşı yapar ve üzerine kendi adını yazar. Pinokyo altı ay sonra evin yerine geldiğinde mezar taşı ile karşılaşır. Peri'nin kendini affetmesi için mezar başında ağlar.

- Kuş rolündeki katılımcı Pinokyo'yu ağlarken görür ve ona yardıma gider. Kuş yardıma ihtiyacı olup olmadığını sorar. Pinokyo Ahmaklar Diyarı'nda hapse atıldığını ve döndüğünde babasını bulamadığını söyler. Kuş sorumsuz bir çocuk yüzünden denize açılmaya hazırlanan bir adam olduğunu söyler. Çocuk ortalıktan kaybolmuştur. Babası ise her yerde onu aramıştır. En son ise tehlikeli bir yolculuğa çıkmaya hazırlanmaktadır. Pinokyo, kuşu kendine yardım etmeye ikna etmek zorundadır. Kuş ise onun yardımı hak ettiğine inanmamaktadır.

- Pinokyo babasının peşinden denize atlamış ama onu yakalayamamıştır. Denizde kaybolduktan sonra nihayet karaya ulaşır. Karada yolu yeniden Mavi Saçlı Peri ile kesişir. Mavi Saçlı Peri'ye kendini affettirmek zorundadır. Pinokyo, Peri'yi kendi sorumluluklarını alabileceğine ikna etmek zorundadır. Peri ise Pinokyo gerçekten ikna etmedikçe affedemez.

- Arkadaşı deniz kıyısında kocaman bir balina gördüklerini söyler. Daha sonra ise bu balınayı görmek için Pinokyo'yu ikna etmeye çalışır. Arkadaşının amacı, Pinokyo'yu ikna edip birlikte sahile gitmektir. Pinokyo ise Peri annesine verdiği sözü tutmak istemektedir.

- Peri ona bir şans verdikten sonra bir süre her şey çok güzel devam eder. Peri bir gün Pinokyo'nun okuldan kaçtığını öğrenir. Pinokyo okulda arkadaşları ile okuldan kaçmıştır. Pinokyo sözünü tutmadığı için Peri çok kızmıştır. Pinokyo kendini affettirmek zorundadır. Peri bir kere ona şans vermiş faka Pinokyo bu şansını iyi kullanmamıştır. Peri, Pinokyo'yu affetsin mi yoksa affetmesin mi? Karar verip sergilemeniz gerekmektedir.

9. Etkinlik;

Peri, “Pinokyo, aslında iyi bir çocuk. Fakat bazen biraz sorumsuz davranıyor. Bu kadar çok sorumsuz davranıştan sonra onun bu kavramı bilmediğini düşünmeye başladım. Bu kavramı öğrenmesi gerekiyor. Sizden bir ricam var. Buraya ilk geldiğimde, size renkli kartonlar dağıtmıştım. Bu kartona bir mektup yazmanızı rica ediyorum. Mektubunuzda Pinokyo’ya sorumluluğun ne olduğunu, sorumluluklarımızı yerine getirmenin gerekliliğini ve sorumlu bir insan nasıl olunabileceğini anlatmanız lazım. Mektubun altına isimlerinizi yazmayı unutmayın. Umarım Pinokyo sizin mektuplarınız sayesinde bunu öğrenebilir” der. Mektup yazımına başlamadan önce sorumluluk ve kimlerin neye ya da kimlere karşı sorumlulukları var üzerine konuşulur. Konuşmanın hemen ardından mektup yazımı için on beş dakika süre verilir. Sürenin bitiminde mektuplar toplanır. Katılımcılara günlüklerini yazmaları için günlükler dağıtılır. Yazımını bitiren katılımcı günlüğünü teslim eder.





Konu: Güven

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı drama, rol oynama, liderin role girmesi, yaratıcı okuma, kamu spotu oluşturma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, Pinokyo kitabı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar kostüm parçaları, peri kanatları, Pinokyo burunları, 50-70 renkli kartonlar, katılımcı günlükleri, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, her katılımcı için bir adet günlük, Ek 4'de bulunan yazının üzerine yazıldığı 50-70 karton, müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Güven kavramını bilir.
2. Kendi tanımını yapar.
3. Güven kavramını ve ilişkili alt başlıkları hayatından örneklendirmelerle tartışır.
4. Bu konuda büyüklerinden beklentilerini anlatan bir kamu spotu hazırlar.
5. Güven duymak için büyüklerden beklentilerini ifade eder.
6. Güvenilir birey olmak için şartların neler olduğunu tartışır.

**Hazırlık
ve
Isınma**

Lider, katılımcıları aynı anda salona alır. Salonun giriş bölümünde duvara asılı Ek 4 kartonunu onlara gösterir. Tüm konuşmalar fısıltıyla yapılır. Katılımcılara "Ahmaklar Diyarı'nda" oldukları söylenir. Buranın özellikleri anlatılır ve burada kimseye güvenmemeleri gerektiği anlatılır. Çalışma alanı ışık ve diğer dekor parçaları kullanılarak normal halinden farklılaştırılmıştır. Lider alanı onlara tanıtır. Burada herkesin dolandırıcılıkla geçindiğini söyler. Dürüst ve çalışarak para kazananların burada iyi karşılanmadığını belirtir.

1. Etkinlik;

Lider tarafından bedensel anlamda birbirlerine denk olacak şekilde üçer kişilik gruplar oluşturulur. Bu gruplar oluşturulurken birbirlerini bedensel anlamda taşıyacağı gerçeği gözetilmek zorundadır. Gruplar mekânda kendilerine yer edinirler. Yer edinme esnasında diğer gruplarla birbirlerini rahatsız etmeyecek şekilde yerleşmeleri gerektiği uyarısında bulunulur. Daha sonra ise iki grup üyesinin karşılıklı durması gerektiği belirtilir. Bir bacakları önde bir bacakları ise arkada durmalıdır. Bu bacak pozisyonu alındıktan sonra dizler hafif kırık ayakta durulur. Üçüncü kişi gözleri kapalı, ayakları bitişik, kolları göğsünde çapraz bağlı olarak iki kişinin ortasında durmalıdır. Ortada duran kişi, arkasında ve önünde bulunan kişilere doğru kendini bırakacaktır. Fakat bu hareketi yaparken vücudu katı bir şekilde tutmalıdır. Vücudun kontrolünü dışta bulunan grup arkadaşlarına bırakmalıdır. Önünde ve arkasında bulunan katılımcıların amacı, ortada bulunan katılımcıyı tutmaktır. Üçlü gruplarda bulunan tüm katılımcılar sırasıyla ortaya geçecek ve sırayla bu etkinliği deneyimleyeceklerdir. Lider önce katılımcılara ortada bulunan kişiyi hızlı bir şekilde itmeme konusunda uyarır. Çalışma boyunca gruplar bu hareketi liderin gözetiminde deneyeceklerdir.





2. Etkinlik;

Katılımcılar, iki kişiden oluşan gruplar oluşturacaklardır. Bu grubu oluştururken verilen kriterler ise grup üyeleri arasından en az tanıdıkları kişiyi tercih etmeleri yönündedir. Lider, grup üyeleri kendi gruplarını oluşturana kadar bekler. Gruplar oluşturulduktan sonra kendi içlerinde Gepetto ve Pinokyo olarak rol tayin ederler. Lider, “Bu çalışmada göz kapalı uzun süre çalışacağız. Kendimizi kötü hissederek gözümüzü açabiliriz” der. Lider, “Pinokyoların gözleri kapalı olacak. Gepettolar, Pinokyoları elleri ile sırtlarına dokunarak alanda gezdirecekler. Bu çalışmada hız hiç önemli değil. Yer yer diğer gruplarla karşılaşmalar olabilir. Bu karşılaşmalar esnasında Gepettolar Pinokyolardan sorumludur. Yani onlar bir yere ya da kişiye çarpmamalıdır. Bu sessiz bir çalışma olacaktır.” uyarılarını yapar. Daha sonra ise Gepetto rolünü alan kişilere Pinokyoları nasıl dolaştıracaklarına dair bilgi verir. Gepettolar, sırt bölgesine dokunduğunda düz bir şekilde yürünecektir. Sırt bölgesinden el çekildiği zaman durmak zorundadırlar. Sağ omuza dokunulursa sağa sol omuza dokunulursa sol tarafa dönülmelidir. Eğer başa dokunulursa geri geri gidilmesi gerekmektedir. Pinokyo rolünü alanlar kendi kendilerine alanda dolaşamazlar. Gepettolar onları nasıl yönlendirirse ona uymak zorundadırlar. Lider, grupların önlerinde engel oluşturmak için alanda bulunan minderleri kullanır. Bu esnada katılımcılar gözlerini kapatmalıdırlar. Minderlerin hazırlığı bittikten sonra Gepetto’ların gözlerini açmaları yönergesi ile çalışma başlatılır. Çalışma bir süre devam ettirildikten sonra liderin yönergesi ile eşler rol değiştirir. Gepettolar gözlerini kapatır ve Pinokyolar onları gezdirmeye başlar. Lider, “Eşini çok hızlı gezdirenler oldu. Kendi etrafında döndürenler oldu. Eşimizi zorlamak gibi bir amacımız yok. Tek amacımız eşimizi mekânda güvenli bir şekilde gezdirmek” uyarılarını yapar. Lider, bu uyarılardan sonra her çarpma esnasında grup üyelerine birer puan verir. Çalışma bir süre devam ettirildikten sonra bitirilir.

Lider: Gözlerini kapatıp kendini birine emanet etmek zor bir şeydir. Bu nedenle tebrik ederim sizi. Hiç çarpmayan grup var mı? Evet, bir grup varmış... Tebrik ederim. Siz kaç defa çarptınız?

Katılımcı 1: Ben bir defa eşim bir defa çarptı.

Katılımcı 2: Ben iki eşim bir.

Katılımcı 3: Biz sıfır.

3. Etkinlik;

Katılımcılar iki kişi şeklinde eşleşeceklerdir. Eşleşmelerden sonra ise kendi aralarında Topal Tilki ve Pinokyo olarak rol paylaşımı yapacaklardır. Bunun için katılımcılara bir süre verilir. Sürenin bitiminde lider, Pinokyo'nun ilk defa Topal Tilki ve Kör Kedi ile ilk karşılaşma anlarını anlatmaya başlar; "Pinokyo, Ateş Yutan'dan beş adet altın almış evine doğru yola çıkmıştır. Yolda Topal Tilki ve Kör Kedi ile karşılaşmıştır. Onlar Ahmaklar Diyarı adında bir yerden bahsederler. Burayı bulduktan sonra Mucizeler Kenti'ne giderse orda özel bir arazi olduğunu, bu araziye altınlarını gömüp suladıktan sonra oradan bir ağaç büyüdüğünü ve ağacın tüm dallarının altınlarla dolu olacağını söylerler..." Doğaçlama masalla bağlantılı olmak zorunda değildir. Bu bağlamda katılımcılar dilediklerini yapabileceklerdir. Topal Tilki'nin görevi Pinokyo'nun güvenini kazanıp birlikte bu araziye doğru yolculuğa çıkmaya ikna etmektir. Pinokyo ise karaktere inanıp onunla gitmekte ya da inanmayıp evine gitmekte özgürdür. Tüm katılımcılar doğaçlamanın finaline kendisi karar verecektir. Lider, çalışma alanının ortasına çeşitli köstüm parçaları bırakır. Bunlar doğaçlamalar esnasında grup üyeleri tarafından kullanılacaklardır. Katılımcıların hazırlanması için on dakika süre verilir. Sürenin bitiminde tüm grupların doğaçlamaları seyredilir.

Lider, doğaçlamalar bittikten sonra hikâyede Pinokyo'nun Kör Kedi ve Topal Tilki'ye inanıp ve onlarla birlikte bu yolculuğa çıktığını söyler. Daha sonra katılımcılar ile sohbet etmeye başlar.

Lider: Normalde gözlerinizi kapatıp insanlara beni dolaştır der misiniz?

Katılımcılar: Hayır!

Lider: Bunu oyun olduğu için yaptınız değil mi?

Katılımcılar: Evet

Lider: Neden yapmazsınız?

Katılımcı 1: Çünkü onlar yabancı.

Katılımcı 2: Mesela bir arkadaşımız bize sürpriz yapmak için yapabilir. Ama yabancılar yapamaz.

Katılımcı 3: Ben senin annenin, babanın arkadaşyım diyebilirler.

Lider: Aynen öyle... Biraz önce Tilki ve Kedi Pinokyo'ya yapmadılar mı?

Katılımcı 4: Adını nerden biliyorlar?

Lider: Takip etmiş ve onu araştırmış olabilirler.

Katılımcı 5: Bazen bilgisayarlarda dolandırıcılar oluyor!

Katılımcı 4: Sizin tatiliniz var diyebiliyorlar.

Lider: Evet.

Katılımcı 3: Mesela "Gel sana oyuncak alayım!" gibi şeyler diyebilirler. Senin bakıcınım diyebilirler...

Lider: Anne ve babanız, size bu kişileri tanıtmadıysa onlar yabancıdır. Ve yabancılarla hiçbir şeyimizi paylaşmayız. Anlaştık mı?



4. Etkinlik;

Lider, doğaçlama malzemelerinden bir mikrofon yapar ve şunu söyler; “Şimdi elimde bulunan mikrofonu elden ele dolaştırıyoruz. Mikrofon eline gelen kişi güven onun için ne demekse onu söyleyecek” der. Tüm katılımcılar sayana kadar çalışma devam ettirilir.

Katılımcı 1: Güvenmek inanmak demektir.

Katılımcı 2: Bir insana inancımız. Mesela bizi bir yere götürecek arkadaşımız. Onu tanıyorsak ve inanıyorsak gidebiliriz. Güvenmek inanmak demektir.

Katılımcı 3: Tanıdığım kişilere güvenirim.

Katılımcı 4: İnsanlara inanmak, onları tanımak ve sevmektir.

Katılımcı 5: Dürüst insanlara güveniriz.

Katılımcı 6: Komşumuza güveniyorum. Çünkü o kardeşimin okulunda.

Katılımcı 7: İnanmak ve paylaşmak demektir. İyi insana güvendiğimizi bilmeliyiz.

5. Etkinlik;

Lider bu bölümde her grup için olaylar dizisine uygun olarak yeni bir sahne verecektir. Tüm gruplar birbirinden farklı sahneleri sahneleyeceklerdir. Lider, önce hikâyenin gelinen bölümünü kısaca anlatır; “Pinokyo Tilki ve Kedi’yi takip ederek Kırmızı Yengeç Oteli’ne gelmiştir. Gece burada konaklayıp tekrar yola çıkma kararı alırlar. Fakat Tilki ve Kedi gece yarısı Kedi’nin oğlu hastalandı bahanesiyle oteli terk ederler ve otelin sahibiyle ona haber yollarlar. Pinokyo otelden ayrılıp kendi başına yola çıkma kararı alır. Yola çıktıktan sonra, bize daha önce misafir olmuş olan Cırcır Böceği ile karşılaşır” der.

- Buradan sonrasını rol kartından okur. Bu bölüm Ek 5’de yer almaktadır. Rol kartlarını okuduktan sonra bir önceki çalışmada oluşturulmuş gruplarla çalışmanın devam ettirileceğini söyler. Bir önceki çalışmada Pinokyo rolünü oynayan kişiler bu doğaçlamada Cırcır Böceği rolünde olacaklardır. Diğer kişiler ise Pinokyo rolünü canlandıracaklardır. Lider bu rollere göre replikleri okur ve o rolü alan kişiler replikleri tekrar ederler. Genel bir ezber yapılmıca doğaçlamalarını hazırlamaları için yeterli bir süre verilir. Sürenin bitiminde hazırlanan doğaçlamalar seyredilir.

- Lider önce hikâyeyi anlatıp daha sonra doğaçlamanın yapılacağı anı açıklayacaktır; “Tilki ve Kedi Pinokyo’yu ormanda uzun süre kovaladıktan sonra yakalarlar. Pinokyo onları haydut zannetmektedir. Parasını onlara vermemek için çok çabalar. Finalde parasını alacaklarını anladığı için ağzına saklar. Parasını vermemek için çok çabaladığı için çok yorulmuştur. Tilki ve Kedi parayı alamayınca onu bir ağaca bağlarlar”. Doğaçlama esnasında hikâyenin asıl halini oynamak zorunda olmadıkları anlatılır. Önemli olanın grup üyelerinin kendileri ne düşünüyorsa onu sergilemeleri olduğu ifade edilir. Kendi düşündüklerini oynadıktan sonra hikâyenin asıl halinin anlatılacağı tekrar belirtilir. Hikâyenin bu bölümünden sonra Pinokyo ne düşünür ve ne söyler? Nerede ve nasıl hatalar yaptığını kendi kendine konuşacaktır.

• Pinokyo ağaca bağlı ve kötü durumdayken Mavi Saçlı Peri onu kurtarır ve evine alır. Pinokyo yavaş yavaş kendine gelmeye başlar. Peri ona bakar ve Pinokyo iyileşir. Peri, babasına haber yolladığını ve artık hep beraber yaşayacaklarını söyler. Babası yola çıkmış ve yanlarına gelmektedir. Pinokyo, Peri'den izin isteyip babasını karşılamak ister. Fakat yolda Tilki ile karşılaşır. Tilki rolünün amacı onu "Mucizeler Kenti'ne" gitmek için ikna etmektir. Pinokyo ise babasını karşılamaya gitmek istemektedir. Doğaçlama karşılaşmaları anda başlayacaktır.

• Lider, katılımcılara Papağan ve Pinokyo olarak rol verilir. Rol verildikten sonra ise olayları anlatır. Pinokyo, Mucizeler Kenti'ne gelmiş, altınlarını gömmüş ve altın ağacının büyümesini beklemektedir. Bu sırada bir kahkaha duyar. Sesin geldiği tarafa bakınca bir papağan görür. Neden güldüğünü sorar. Doğaçlama o andan başlatılır. Doğaçlamanın rol kartı Ek 6'da yer almaktadır.

• Pinokyo okuldan kaçtıktan sonra birinin yaralanmasına neden olur ve kaçır. Geri dönerken yolda yaşlı biri ile karşılaşır. Yaşlı kişi, bilgi almak için Pinokyo'yu duyup duymadığını, onun kadar yaramaz ve güvenilmez olduğunu söyler. Bunun üzerine Pinokyo aslında tam tersi muhteşem biri olduğunu anlatmaya başlar. Bu durumdan sonra Pinokyo'nun burnu uzar. Burnunun uzama anından sonrası grup tarafından tasarlanıp, sergilenecektir.

Her doğaçlama performansının izlenmesinin ardından aslında hikâyede olaylar dizisinde neler olduğu anlatılır.



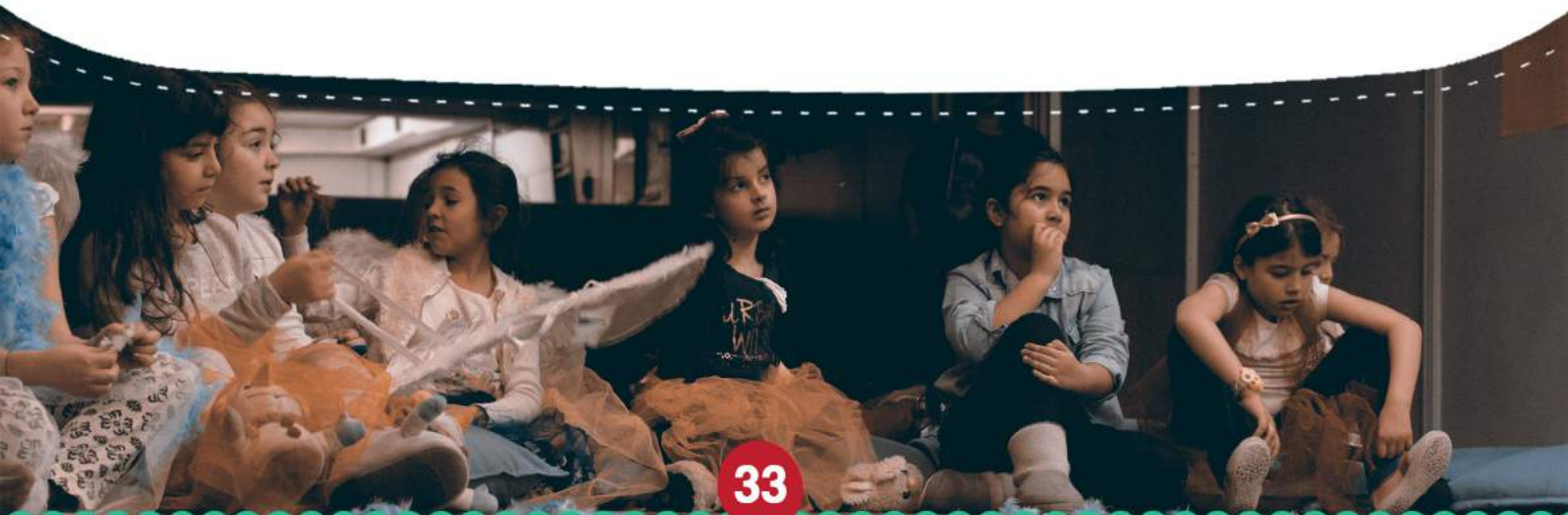
6. Etkinlik;

Lider katılımcıları iki ayrı gruba böler. Bu gruplar birer kamu spotu hazırlayacaklardır. Kamu spotunun konusu, çocukların büyüklerine güvenme ihtiyacı olduğudur. Büyüklerinden neden ve nasıl güvene ihtiyaçları olduğu konusunda bir reklam oluşturacaklardır. Önce gruplar birer reklam sloganı yapıp daha sonra ise reklam çalışmalarına başlayacaklardır. Slogan kelimesini bilmiyorlarsa reklamlardan birer örnek slogan paylaşılabilir. Çalışma bitirilene kadar beklenilir. Çalışmanın hazırlık aşaması bitirildikten sonra hazırlanılan doğaçlamalar sunulur.

Değerlendirme

Katılımcıların günlükleri dağıtılır. Grup üyeleri çalışma ile ilgili duygu ve düşüncelerini günlüklerine yazarlar. Daha sonra günlükler bir sonraki hafta teslim edilmek üzere toplanılır.

Pinokyo:
Neden
gülüyorsun?





Konu: Dürüstlük

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, Bilinç koridoru, Dürüstlük el kitabı oluşturma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, Pinokyo kitabı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar kostüm parçaları, peri kanatları, Pinokyo burunları, 50-70 renkli kartonlar, katılımcı günlükleri, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, her katılımcı için bir adet günlük, Ek 7'de bulunan yazının üzerine yazıldığı 50-70 karton, müzik CD'si ve CD çalar, renkli oyun hamurları, kitap şeklinde tasarlanmış grup sayısı kadar karton, bir önceki atölyede hazırlanmış olan güven kartonları, katılımcı sayısı kadar kuyruk, Peri'nin mektubu, Tilki, Kedi, Pinokyo kartları.

Kazanımlar:

1. Kavram tanımını yapar.
2. Masal içinde pozitif ve negatif örneklerini bilir.
3. Örnekleri üzerinden fikirlerini ifade eder.
4. Bilişsel düzeyde anladıklarını kendi kitabını oluşturarak anlatmayı deneyimler.

**Hazırlık
ve
Isınma**

Bir önceki çalışmada hazırlanmış olan çalışma mekânı aynı şekilde kullanılacaktır. Konu yine "Ahmaklar Diyarı'nda" işlenecektir. Lider, katılımcıları atölyenin girişinde karşılar. Gelen her katılımcıya sus işareti yaparak beklemelemlerini sağlar. Konuşmak isteyenleri ani "şişt" sesi ile susmasını sağlar. Tüm grup üyeleri geldikten sonra el işareti ile çember olmalarını sağlar. Çembere geçildikten sonra lider fısıltı ile konuşmaya başlar. "Peri bize bir mektup yolladı! Sizin Pinokyo'ya yolladığınız mektup işe yaramış. Pinokyo sorumluluğunun ne demek olduğunu anlamış. Sorumluluklarını yerine getirmeyi öğrenmek için çabalıyormuş. Tilki ve kedi bunu öğrenmiş ve aramıza sızmaya karar vermişler. Peri onların aramızda olduğunu düşünüyor. Bize mektup yollayarak uyarmak ve onları açığa çıkarmamıza yardım etmek istemiş. Bizim görevimiz, tilkiyi bulup onu aramızdan yollamak. Şimdi yavaş yavaş içeri giriyoruz. Hepimizin minderinin üstünde kapalı bir kart var. Bu kartı alıp onu okuyoruz. O kartta bizim kim olduğumuz yazıyor. Bu kartları kimseye göstermiyoruz" der. Daha sonra tüm katılımcılar çalışma alanına geçip minderlerine otururlar.

1. Etkinlik;

Lider, "Birazdan bir av başlatacağız. Bu av boyunca çok dikkatli olmalıyız. Aramızda iki tane yalancı var. Bu yalancıları yakalayıp açığa çıkarmamız lazım!" der. Kartları okuduktan sonra kimseye gösterilmemesi ve kimliklerini belli etmemeleri konusunda yeniden uyarıda bulunulur. Bu kartlardan sadece iki tanesinin içinde Tilki ve Kedi, geriye kalan kartlarda Pinokyo yazmaktadır. Grup üyelerinin amacı Tilki ve Kedinin kim olduklarını bularak onları oyun dışı bırakmaktır. Oyun dışı bırakmak için ikna edici nedenler sunulmalıdır. Aksi halde kişi elenmez. Tilki ve Kedi kartlarını alan kişilerin amacı ise kimliklerini belli etmeden oyunda kalmaktır. Grup üyeleri Kedi ya da Tilki olduğunu düşündükleri kişiyi oyun dışı bırakmak için oylama yapmak zorundadırlar. Grup sayısının dörtte üçü aynı görüşte ise o kişi oyun dışı kalacaktır. Pinokyolardan bir kişi ile Kedi ya da Tilki rolü sona kadar kalırsa Pinokyo takımı kaybetmiş olacaktır. Bu kurallar anlatıldıktan sonra oyun başlatılır. Oyun üç ya da dört tur boyunca oynatılır.



2. Etkinlik;

Bu etkinlik kuyruk kapmacadır. Lider tüm katılımcılara; "Bir önceki etkinlikte aramızda olmaması gereken kişileri bulduk. Fakat onları bulmuş olmakla görevimiz bitmiyor. Şimdi onları bu oyunda yenerek aramızdan yollamalıyız. Bu kuyruklar tıpkı Pinokyo'nun burnu gibiler. Dürüstlükten ayrılanlarda ortaya çıkıyor. Bizim görevimiz onları yakalayıp alarak herkesin dürüst davranmasını sağlamak" der. Grup üyelerine birer adet kuyruk şeklinde materyal dağıtır. Tüm katılımcılara dağıtılan kuyruk şeklinde materyali pantolonlarının sırt bölümüne yerleştirmeleri söylenilir. Grup üyelerinin görevi oyunda bir tek kendileri kalana kadar kuyrukları başkalarından almaktır. En fazla kuyruk kapam oyunun birincisi olur. Oyun üç tur oynandıktan sonra bitirilir.

Doğaçlamanın her aşaması tamamlandıktan sonra hikâyede gerçekte olan şeyler anlatılacaktır.

3. Etkinlik;

• Pinokyo, Mavi Saçlı Peri ile ilk karşılaştıkları zaman başından geçenleri anlatmaya başlar. İki haydut onun parasının peşindedir. Onu yakaladıktan sonra parasını almak için onu ağaca bağlamışlardır. Mavi Saçlı Peri onu kurtarmazsa ölecektir. Bu hikâyenin sonunda peri altınların nerede olduğunu sorar. Pinokyo ona paranın yerini söyleyecek mi? Yoksa bilgiyi saklayıp yalan mı söyleyecek?

Lider, bu doğaçlamadan sonra bir ara değerlendirme yapar ve; “Pinokyo, çeşitli yalanlar söyleyerek altının yerini söylemek istemez. Her yalanından sonra burnu biraz uzar. Her uzamadan sonra peri ona gülümser. En son yalanında Peri, “Yalanlar sevgili oğlum kolayca anlaşılır” der. Pinokyo özür diler. Fakat Peri onun cezasını alması için burnunu düzeltmez. En son çok fazla ağladığı için affedip burnunu düzeltir” diyerek durumu anlatır. Daha sonra yalan söylerken bunun kolayca anlaşıldığını ifade eder.

Katılımcı: Annemiz yüzümüzden anlar.

Lider: Evet gözlerimizden de anlarlar. Dürüslükten ayrılan kişileri anlamak için birçok yol vardır.

4. Etkinlik;

• Doğaçlamanın rol kartı Ek 7’de yer almaktadır. Lider, katılımcılara Papağan ve Pinokyo olarak rol verir. Rol verdikten sonra ise olayları anlatır. Pinokyo, Mucizeler Kenti’ne gelmiş, altınlarını gömmüş ve altın ağacının büyümesini beklemektedir. Bu sırada bir kahkaha duyar. Sesin geldiği tarafa bakınca bir papağan görür. Neden güldüğünü sorar. Bundan sonrası karttan okutulur başlatılır. Papağanın görevi Pinokyo’yu dolandırıldığına ikna etmektir. Pinokyo ise ona inanmayacaktır. Lider, hikâyede olan olayları anlatmaya başlar ve; “Papağan geçmişte Tilki ve Kedi tarafından dolandırılmıştır. Pinokyo ona inanmayınca; “Madem bana inanmıyorsun, gömdüğün yeri aç bakalım altınların orada mı?” diye sorar. Pinokyo kazıp açınca altınların çalındığını fark eder. Bunun üzerine şehre doğru koşmaya başlar” diye asıl olaylar dizisini paylaşır.

5. Etkinlik;

• Lider, hâkim ve Pinokyo rolü olarak gruplamaları yapar. Pinokyo'nun mucizeler kentinden, ahmaklar diyarına döndüğünü söyler. Daha sonra ise, Tilki ve Kediyi şikâyet etmek için hâkimin karşısına çıktığını belirtir. Buradan sonrasını gruplar sergileyeceklerdir. Gruplara hazırlık için kısa bir süre verilir. Süre bitiminde doğaçlamalar izlenilir.

Doğaçlamaların ardından lider hikâyede asıl olaylar dizisini anlatmaya başlar; "Pinokyo, aptallar tuzağı diye bir yere gelmiştir. Burada her şey terstir. Yalancı ve dolandırıcı olanlar iyi, dürüst olan kişiler ise kötüdür. Bu nedenle hâkim Pinokyo'yu parasını çaldığı için hapse attırır. Kral hapiste affedince dört ayın sonunda hapisten çıkabilir".



6. Etkinlik;

• Lider iki kişiden oluşan gruplar oluşturur. Bu grup üyelerinden biri ateş böceği diğeri ise Pinokyo rolünü oynayacaklardır. Pinokyo hapisten çıktıktan sonra acele ile periye dönmeye çalışır. Yolda çok acıktığı için bir bahçeden üzüm alıp yemek ister. İzin almadan girdiği bahçede tuzağa yakalanır. Bir ateş böceği görüp ondan yardım ister. Yardım isteğinin hemen ardından neler olmuş olabileceğini oynayacaklardır. Lider rol kartlarında olan replikleri verdikten sonra hazırlanmaları için kısa bir süre verir. Sürenin bitiminde doğaçlamalar sergilenir. Rol kartı Ek 8 olarak kitap sonunda verilmiştir. Doğaçlamanın ardından aslında olan olaylar anlatılır. Ateş Böceği, Pinokyo kendisine ait olmayan bir bahçeye izin almadan girdiği için yardım etmeyi reddeder.

7. Etkinlik;

• İki kişilik yeni gruplar oluşturulur. Grup üyeleri kendi aralarında Pinokyo ve çiftçi olarak rol dağılımına karar verir. Pinokyo tuzağa yakalandıktan sonra sesler duyan çiftçi gelir. Pinokyo'yu yakalamıştır. Çiftçinin bu tuzağı kurmasının nedeni her hafta tavuklarının çalınmasıdır. Pinokyo bu işi yapmadığına çiftçiyi ikna edecektir. Çiftçi hırsız yakaladığına emindir. Onu cezalandırmak ister. Doğaçlama bittikten sonra olan olaylar anlatılır. Çiftçi ikna olmaz ve Pinokyo'yu ölen köpeği yerine kulübeye bağlar.



8. Etkinlik;

Lider, çalışma alanında bulunan tül materyallerden bir adet mikrofon yapar. Bu mikrofon elden ele dolaştırılarak bir bilinç koridoru yapılacaktır. Bu çalışma esnasında Pinokyo'ya bir ceza verilecektir. Çiftçi hırsızlık yaptığını düşündüğü için Pinokyo'nun bütün hayatı boyunca köpek kulübesinde yaşamasına karar vermiştir. Lider; "Bu bilinç koridoru ile biz bu kararı değiştirip yeni bir ceza verebiliriz. Ya da bu cezanın iyi olduğuna karar verip bu kararı destekleyebiliriz" der. Katılımcılar ceza alacak olan Pinokyo'nun cezasına karar verirler.

9. Etkinlik;

Lider tüm katılımcıları bir ve iki olarak tek tek sayar. Birler ve ikiler kendi aralarında toplanırlar. Bu durumda iki ayrı grup oluşturulmuş olur. Bu grupların oluşturulması bittikten sonra gruplara süre verilir. Bu süre içerisinde dürüst olmanın önemi konusunda bir masal oluşturup sergileyecekleri belirtilir. Süre bitiminde iki grup oluşturmuş oldukları masalları sergilerler.

Lider: Bizim iki önemli değerimiz birbirleriyle ilişkilidir. Bir insan bize güvenmiyorsa hep bizi kontrol eder değil mi?

Katılımcılar: Evet.

Lider: Bir insana güvenmek için nelere ihtiyacımız var?

Katılımcı: Onun dürüst biri olduğunu gösteren kanıta ihtiyacımız var.

Katılımcı 2: İnanmak.

Katılımcı3: Sorumluluk sahibi kişilere.

Katılımcı 4: Nazik ve iyi insanlara.

Katılımcı 5: En yakın arkadaşlarımıza.

Lider: Peki dürüst olmayan birine güvenebilir miyiz?

Katılımcı 6: Bize hep yalan söyler. Güvenemeyiz.

Lider: Bir insanın dürüst olmadığını nasıl anlarız?

Katılımcı: Test yaparız.

Katılımcı 6: Yüzüne bakarız ve kızarıyorsa yalan söylüyordur.

Katılımcı 7: Gözlerinden de anlayabiliriz.

Katılımcı 8: Gözbebekleri büyüyorsa yalan söylüyordur.

Katılımcı 9: Tedirgin konuşursa yalan söylüyordur.

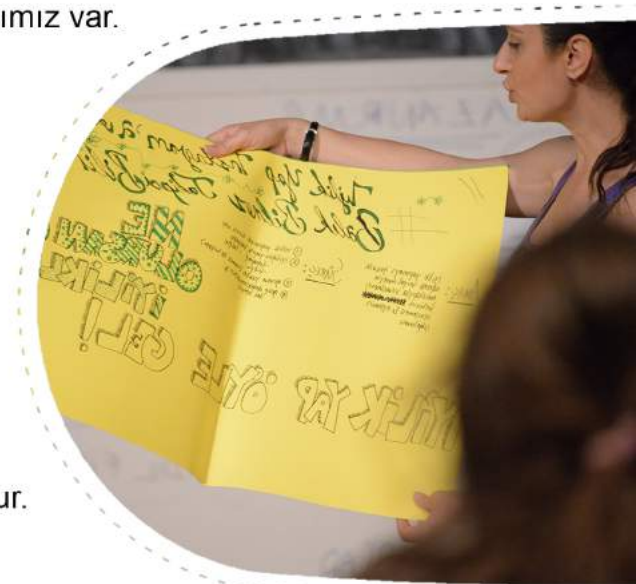
Katılımcı 10: Kekelerse.

Lider: Büyükler yalan söyler mi?

Katılımcı: Bazen söylerler.

Katılımcı 8: Bazen üzmemek için söylerler.

Lider: Yalan söylememek çok önemlidir. Sadece ailemize değil, arkadaşlarımıza, çevremize dürüst davranmalıyız. Peri, Pinokyo'ya yalan söylediğinde anlaşılın diye bir özellik verdi. Burnunun uzaması. Ama bütün insanların bunun gibi bazı özellikleri vardır. Onlara dikkat edersek bize karşı kimlerin dürüst olup olmadığını anlayabiliriz.



Üzüm alan tavuk da alır!

10. Etkinlik;

Lider, çalışma alanının ortasına kırtasiye malzemelerini bırakır. İki ayrı grup oluşturur ve gruplara iki ayrı renkten oluşan kartonları teslim eder. Bu iki grubun Pinokyo için bir dürüstlük kitabı oluşturacaklarını söyler. Çünkü Pinokyo inanmaması gereken tüm insanlara inanmakta ve sürekli hatalar yapmaktadır. Hayatına yeni insanlar geldiğinde onlarla ilgili tereddüt yaşadığı anda bu kitaptan hareket ederek dürüst olup olmadıklarını kontrol edebileceğini belirtir. Kitap iki bölümden oluşacaktır. İlk bölümde dürüstlüğü ne olduğunu anlatılacaktır. İkinci bölüm dürüstlüğü önemi ve dürüst olmayan kişilerin nasıl anlaşılacağını anlatmalıdır. Katılımcılar çalışma alanının köşe noktalarına yerleştirilir. Kitaplarını oluşturmaları için süre verilir. Süre bitiminde kitaplar gruplar tarafından sunulur.



Konu: Çalışmak

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, basın bülteni hazırlama

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, Pinokyo kitabı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar kostüm parçaları, peri kanatları, Pinokyo burunları, 50-70 renkli kartonlar, katılımcı günlükleri, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, her katılımcı için bir adet günlük, Ek10 kartları, Hasır sepetler, müzik CD'si ve CD çalar, renkli oyun hamurları.

Kazanımlar:

1. Çalışma kavramının gerekliliğini tartışır.
2. Bu konu hakkında fikirlerini açıklar.
3. İfade ettiği fikirlerini grup üyelerine sunar.
4. Kavram ile ilgili tartışır.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

Lider bir önceki atölyede oynanmış olan bir oyun ile çalışmayı başlatır. Grup üyelerine birer adet kuyruk şeklinde materyal dağıtılır. Tüm katılımcılara dağıtılan kuyruk şeklinde materyali pantolonlarının sırt bölümüne yerleştirmeleri söylenilir. Grup üyelerinin görevi oyunda bir tek Kendileri kalana kadar kuyrukları başkalarından almaktır. En fazla kuyruk kapan oyunun birincisi olur. Kuyruğunu kaptıran katılımcı oyun dışı olacaktır. Oyun bir defa oynandıktan sonra bitirilir.

2. Etkinlik;

Lider katılımcılara “Çalışkan Arılar Kentini” duyup duymadıklarını sorar. Duymadıkları yanıtını aldıktan sonra bunun çok üzücü olduğunu belirtir. Buranın ünlü bir kent olduğunu ve birazdan buraya doğru bir yolculuğa çıkacaklarını söyler ve; “Fakat öncesinde bir soru sormam gerekiyor. Biraz önce oynadığınız bir oyunu hiçbir şey yapmadan oturarak kazanabilir miydik?” sorusunu yöneltir. Grup üyeleri; “Hayır, çalışmamız lazım” yanıtını verirler.

• Lider, grup üyelerinden iki kişilik gruplar oluşturmalarını ister. Gruplar oluşturulduktan sonra ise canlandırma konusunu anlatır. Hikâyenin en başına dönmüştür; “Pinokyo polise babasını tanımadığını söyledikten sonra Gepetto hapse atıldı. Pinokyo tek başına eve döndü ve evde yiyecek olmadığını anladı. Bunun üzerine kasabaya geri dönüp bir evin kapısını çaldı. Adamın teki pencereden sarkıp ne istediğini sordu. Pinokyo aç olduğunu ve yiyecek istediğini söyledi. İşte bundan sonrasını siz oynayacaksınız” der. Katılımcılar yiyecek verip vermemekte serbesttirler. Ne olması gerektiğine kendileri karar vereceklerdir. Gruplara sadece beş dakika süre verildikten sonra izleme aşaması başlatılır.

Daha sonra asıl olan olaylar paylaşılır. Evin sahibi çalışıp kazanması gerektiğini söyler. Pinokyo ısrarcı davrandığı için bekle der ve içeri gidip geri döner. Döndüğünde Pinokyo’nun kafasından aşağı bir kova su döker. Gecenin geç saatinde insanları uyandırdığı için onu cezalandırmayı seçmiştir.

Lider: Pinokyo aç olduğu için gecenin bir saati insanları uyandırmakta bir sakınca görmüyor.

Katılımcı: Pinokyo, bu durum kendine yapılırsa o adam gibi davranır, çok kızardı.

Lider: Kötü niyetli bir insan, biraz önceki doğaçlamadaki gibi paylaşmanın güzel olmasını bile çıkarları için kullanabilir, değil mi? Doğaçlamada hani paylaşmak güzeldi, versene bana denildiğinde zorlandın değil mi?

Katılımcı 2: Evet.

Katılımcı 3: Ödünç bir şeyler verildiğinde kazanmadığı, çalışmadığı için değerini bilmez.

Lider: Haklısın.

• Lider, grup üyelerine Mucizeler Kenti’nde tanıdıkları Papağan’ı hatırlayıp hatırlamadıklarını sorar. Katılımcılar hatırlamazsa yeniden hatırlatma yapılır. Lider, Papağan ve Pinokyo’nun konuşmalarını hatırlatır. Hatırlatmanın ardından grup üyelerine yeni konuşmaları verir. Bu konuşmalar Ek 10’da yer almaktadır. Grup üyeleri bu repliklerle başlayan canlandırma hazırlayacaklardır. Kısa bir düşünme süresi verilir. Sürenin bitiminde doğaçlamalar seyredilir.

**Burası hiç bana göre bir yer değil.
Ben çalışmak için doğmadım.**

3. Etkinlik;

Lider doğaçlamaların bitiminden sonra katılımcılara hikâyeyi anlatmaya başlar. Pinokyo, ona yardımcı olan kuş ile beraber liman kente kadar gelmiştir. Kente geldiği sırada babasının küçücük bir sandal ile denize açıldığını görür. Babasının sandalı dalgalı okyanusta kaybolur. Bunun ardından Pinokyo denize atlayarak babasına yetişmeye çalışır. Fakat yetişemez korkunç bir fırtınadan kurtulmayı başardıktan sonra sabahın ilk ışıkları ile beraber bir adaya gelir. Adaya geldiğinde ne yapacağını bilemez. Ne yapacağını düşünürken bir balık görür ve balıkla konuşmaya başlar. Gece boyunca fırtınada sağ kalmaya çalıştığını ve çok acıktığını söyler. Balık, patikayı takip ederse “Çalışkan Arılar Kenti’ni” bulacağını söyler. Hem kim bilir belki birilerinin ona yardım bile edebileceğini ifade eder. Pinokyo patikanın sonunda bir pazar yeri ile karşılaşacaktır. Lider, buraya kadar olan hikâyeyi anlattıktan sonra rolleri dağıtmaya ve bir pazar yeri hazırlamaya başlar. Lider, katılımcıların arasından doğaçlamalar konusunda yetenekli iki katılımcı seçer. Bu katılımcılardan birine kömür taşıyan kişi, diğerine ise duvar ustası rolünü verir. Geriye kalan katılımcılar pazarda çalışan insanlar olacaktır. Lider, katılımcılara pazarda ne satacaklarına karar vermelerini söyler. Kararlar verildikten sonra tüm katılımcılar pazar yerinde tezgâhlarını kurmaya başlarlar. Pazar yerinin kurulmasının ardından canlandırma başlatılır. Asistanlardan biri pazarda alışveriş için dolaşmaya başlar. Fiyat sorup kimlerin neler sattığını öğrenmeye çalışır. Daha sonra ise bazı tezgâhlardan alışveriş yapar. Katılımcılar role girdikten sonra lider, bir şapka alıp anlatıcı rolüne girer. Tezgâhların arasında dolaşarak konuşmaya başlar; “Pinokyo sahilden adanın içine doğru yürümeye başladı. Açlıktan dolayı çok zayıf düştüğü için zamanında beğenmediği taze kuşyemlerine bile razıydı. Kentin içine girip pazar yerine ulaştığında şaşkınlıktan dona kaldı. Burada herkes harıl harıl çalışmaktaydı. Pinokyo kendi kendine dedi ki; ‘Burası hiç bana göre bir yer değil. Ben çalışmak için doğmadım’. Çok acıktığı için acilen yemek bulmak istiyordu. Bunun için önünde iki yol vardı. Ya dilenecek ya da çalışacaktı. Pinokyo sizce neyi tercih etti?” sorusunu yöneltir. Lider, bu soru ile beraber bilinç koridoru yöntemini uygular. Bu yöntemle göre grup üyeleri görüşlerini ifade edecek ve ne yapılması gerektiğine karar verecektir. Lider, katılımcıların fikirlerini aldıktan sonra alınan karar doğrultusunda doğaçlamaya yön verilecektir. Grup üyeleri, Pinokyo’nun çalışmak istemeyeceği ve dileneceği konusunda hem fikir olduklarını ifade ederler. Bunun üzerine lider anlatıcı rolünden çıkar. Pinokyo rolü ile süreci yönetmeye başlar. Pinokyo rolünde pazar yerinde insanlardan para ya da yiyecek istemeye başlar. Katılımcılar tarafından yiyecek ve para verilmesi ya da verilmemesi durumunda nedenleri ile ilgili bir ara değerlendirme yapılır.

Lider: Pinokyo daha önceki atölyede bize amacını söylemişti hatırlayan var mı?

Katılımcı: Gezmek, tozmak, eğlenmek ve yemek yemek.

Lider: Evet doğru ve asla çalışmamaktı. Pinokyo Çalışkan Arılar Diyarı'na geldiğinde herkes ona yiyecek ve para verseydi ne olurdu?

Katılımcı 1: Mutlu olurdu.

Katılımcı 2: Asla çalışmazdı.

Lider: Evet, hiç çalışmazdı. Çocukken insanlar ona yardım edebilir ama büyüdüğünde yardım etmezler. Peki, ne yapacak o zaman?

Katılımcı 3: Çalışması gerekecek.

Lider: Daha önce çalışmamış biri çalışabilir mi?

Katılımcı 4: Çalışamaz.

Lider: Pinokyo okula gitmedi. Okuma yazma öğrenmedi. Çalışmak istemedi ve dilenerek karnını yine doyurmaya çalıştı. Peki, dilenmek bu kadar kolay mı?

Herkes: Hayır.

Lider, tüm katılımcılara Pinokyo'nun yerinde olsalardı çalışmak yerine dilenip dilenmeyeceklerini sorar. Tüm katılımcılar hayır yanıtını verir. Bunun üzerine lider, "Hiç kimse dilenmek istemiyorsa o zaman dilenmek iyi bir şey değil. Bir insan dilenerek yiyecek toplarsa çalışmadan istediklerine sahip olabileceğini öğretmiş oluruz. Kolay yoldan bir şeyler kazanmayı öğrenirsek kötü taraflara geçmek daha kolay olur" diye konuyu kapatır.

• Lider, "Pinokyo kendi kendine; çalışmak mı dilenmek mi diye düşünürken yanından yorgun argın sepetindeki kömürlerle bir adam geçer" der. Bir önceki doğaçlamanın içerisinde seçmiş olduğu katılımcıyı sahneye doğru alır. Buradan sonrasını bu katılımcı ile karşılıklı oynayacaktır. Katılımcı kömürlerle geçen adam, lider ise Pinokyo rolünü canlandıracaklardır. Katılımcı ile sahneye çıktıktan sonra hazırlık süreci olmadan canlandırmayı başlatır. Pinokyo'nun amacı çalışmadan yiyecek almaktır. Kömürçünün amacı ise ona iş vererek hakkıyla yiyecek kazanmasını sağlamaktır. Lider daha sonra diğer katılımcılara gerçek hikâyeden bir detay verir. Pinokyo hikâyede kömürçüden birkaç kuruş ister. Kömürçü şu yanıtı verir; "Sadece birkaç kuruş değil daha fazlasını veririm. Eğer bu kömürleri eve taşımama yardım edersen" yanıtını verir. Lider tüm katılımcılar doğaçlamaları oynayana kadar süreci devam ettirir.

Lider, doğaçlamanın bitiminde aslında neler olduğunu anlatır. Pinokyo çalışma teklifine gücenmiş ve kendisinin bir eşek olmadığını ve arabaları çekmeyeceğini söylemiştir. Kömürçü ise bunun çok doğru olduğunu söylemiştir. Pinokyo'ya açlığını bastırması için gururundan bir dilim yemesini söylemiştir. Lider grup üyelerine "Sadece eşekler mi çalışır?" sorusunu yöneltir. "Hayır" yanıtını aldıktan sonra herkesin okula gittiğini ve çalıştığını söyler. Bunun hayatın bir gerekliliği olduğunu söyledikten sonra bir sonraki canlandırma konusuna geçer.



• Lider, duvar ustası rolündeki katılımcı ile ilk doğaçlamayı kendisi yapar. Daha sonra ise tüm katılımcılar aynı konuda doğaçlamalarını sergileyeceklerdir. Pinokyo kömürcüden parayı alamayınca yoldan geçen duvar ustasından yine birkaç kuruş ister. Süreç bir önceki doğaçlamadaki gibi olacaktır. Pinokyo'nun amacı çalışmadan yiyecek almaktır. Duvar ustasının amacı ise ona iş vererek hakkıyla yiyecek kazanmasını sağlamaktır. Hazırlık süresi olmadan tüm katılımcılar canlandırmalarını sergilerler.

Duvar ustası çalışmadan para almak isteyen karakterimize açlığı ile mutlu olmasını öğütler. Daha sonra pazar yerinin oradan bir kadın geçer. Elinde su dolu kova taşımaktadır. Pinokyo çok susadığı için suyundan içip içemeyeceğini sorar. Kadın bunu kabul eder. Kovasındaki suyu onunla paylaşır.

“Çalışmayan insanların sonu ya hastanede ya da hapisanede biter. İnsan zengin ya da fakir mutlaka çalışmalıdır. Tembellikle geçen hayat boşa harcanmıştır. Ve tembellik, erken yaşta tedavi edilmesi gereken bir hastalıktır.”

Mavi Saçlı Peri

• Pinokyo'ya su verdikten sonra eğer kendisine yardım eder ve suyu eve kadar taşırsa ona yemek vereceğini söyler. Pinokyo çalışmadan o yemekleri almaya çalışacaktır. Kadının amacı ise ona çalışarak yemek vermektir. Tüm katılımcılar ikili gruplar halinde doğaçlamayı sergilerler. Doğaçlamaların ardından lider, bu kadının aslında peri olduğunu ve Pinokyo'ya çalışmadan bir şeye sahip olamayacağını öğretmek istediğini söyler ve anlatmaya başlar; “Pinokyo su içtikten sonra kadın, bir kova suyu eve taşımalarının karşılığında kocaman bir dilim ekmek vereceğini söyler. Pinokyo hayır ya da evet demeyince bir tabak karnıbahar salatası önerir. Pinokyo yine yanıt vermeyince leziz bir tatlı önerir. Pinokyo açlığında etkisiyle sonuncu teklifi kabul eder”. Lider, bu sahenin canlandırması bittikten sonra kitaptan ilgili bölümü okumaya başlar. Lider, “Pinokyo meslek edinmek ya da okumanın ona göre olmadığını söyler. Peri de ona çalışmayan insanların sonunun ya hastanede ya da hapisanede biteceğini söyler. İnsan zengin ya da fakir mutlaka çalışmalıdır” uyarısını yapar. “Tembellikle geçen hayat boşa harcanmıştır. Ve tembellik erken yaşta tedavi edilmesi gereken bir hastalıktır” diyerek okumasını bitirir. Daha sonra onu geçmişte yaptığı hatadan dolayı affettiğini söyler. Fakat bir şartı vardır. Pinokyo mutlaka okula başlamak zorundadır. Bu konuşmaların ardından bir sonraki etkinliğe geçilir.



4 Etkinlik;

Lider, katılımcılara “Çalışkan Arılar” diyarından sonra “Oyun Diyarı’na” gideceklerini söyler. Daha sonra, oyun diyarının nasıl bir yer olabileceğini konuşmaya başlarlar. Ne gibi özellikleri vardır? Nasıl insanlar oraya gidebilir? Üzerinden yöneltilen sorulara katılımcılar fikirlerini ifade ederler.

Katılımcı: Sürekli oyun oynanan bir yer.

Katılımcı 1: Herkes orada oyun oynar.

Katılımcı 2: Kimse çalışmaz ve sürekli oyun oynarlar.

Katılımcı 3: Burası kesinlikle Pinokyo’ya göre bir yer.

Katılımcı 4: Hiç kitap okuyup ders çalışmazlar.

Katılımcı 5: Okul nedir bilmezler.

Katılımcı 6: Hiçbir dersi öğrenmezler.

Katılımcı 7: İnsanlar tembel olup Pinokyo’ya benzer.

Lider: Peki bu yer nasıl görünür.

Katılımcı 8: Yerde sek sekler vardır.

Katılımcı 4: Oyun oynanan salonlar vardır.

Katılımcı 9: Spor salonları vardır.

Katılımcı 10: Bir sürü oyuncakların olduğu lunapark

Katılımcı 11: Oyuncak kentler ve oyuncak şeklinde insanlar vardır.

Katılımcı 5: Her evin yanında park vardır.

Bu konuşmaların bitiminde lider çalışma alanının orta bölümüne kırtasiye malzemelerinin tamamını bırakır. Daha sonra bu malzemelerle hayallerinde bir oyun diyarı tasarımlarını ve bu tasarladıkları şeyleri teslim edeceği 50-70 cm oranında kartonlara çizmelerini söyler. Bu çalışmanın yapılması için katılımcılara belli bir süre verilir. Sürenin bitimine kadar tasarlama ve uygulama çalışması devam ettirilir. Çizim bitirdikten sonra yapılan resimler tahtaya asılır. Daha sonra ise katılımcılar nasıl bir yer tasarladıklarını anlatırlar.

Katılımcı 1: Rüya odası. Oraya giren kişi istediği rüyayı görebilir.

Katılımcı 2: O odada rüyalarımız gerçek olabilir.

Katılımcı 3: Evler olmaz ve ağaçlarda yataklar olur.



5. Etkinlik;

Lider sunumlar bittikten sonra kitapta anlatılan Oyun Diyarı'nın nasıl bir yer olduğunu anlatmaya başlar. Fakat bu anlatımı kitaptan okuyarak değil rol içerisinde yapar. Çocukları kasabalardan toplayıp Oyun Diyarı'na götüren kişi rolündedir. "Orada haftanın altı günü cumartesi ve bir günü ise pazar günüdür. Yani bütün hafta oyun ve tembellik için kullanılır. Tatil dönemleri okul zamanı başlayıp yine aynı dönemde biter. Yani bizim Oyun Diyarı'nda okula gitmek de yok. Hayal ettiğiniz her şey orada gerçek olabilir. Eğlence ve mutluluk bizim amacımız. Yalnız bir şartımız var. Oraya gitmeye bir defa karar veren bir daha asla geri dönemez" der. Daha sonra ise grup üyelerine oyun diyarına nasıl gidildiğini anlatmaya başlar; "Her yıl bir defa tüm kasabaları dolaşan bir araba ve bu arabayı çeken bir sürü eşekler vardır. Bu arabanın kısa boylu bir sürücüsü yani ben varım. Bu araba kasabadan geçerken Oyun Diyarı'na gitmek isteyen tüm çocuklar bu arabaya binerler. Daha sonra ise kasabalardan ayrılıp Oyun Diyarı'na gideriz" ve rol içine girerek grup üyelerini oyun diyarına davet eder. İkna ettikleri ile kasabadan ayrılıyormuş gibi yapar.



6. Etkinlik;

Lider katılımcılara Pinokyo'nun arkadaşı Kandil Fitili'ni doğum günü için davet etmeye gittiğini söyler. Kandil Fitili ise "Oyun Diyarı'na" gideceğini söyler ve Pinokyo'ya Oyun Diyarı'nı anlatır. Pinokyo'ya; "İstersen sen de gel" demiştir. Ardından katılımcılara "Pinokyo gitsin mi yoksa gitmesin mi?" sorusunu yöneltir. Yanıt hangisi olursa olsun neden sorusu ile tartışmalarını sağlar. Tartışmanın bitirilmesinin ardından "Amacı sadece yemek, içmek, eğlenmek olan Pinokyo bu diyarı öğrenince çok heyecanlanıp gitmek istedi. Peri annesini çok sevdiği için kararsızlık yaşadı fakat sonunda içinde bulunan tembellik canavarı onu tam araba geldiği sırada gitmeye ikna etti" diye anlatır.

7. Etkinlik;

Lider, grup üyelerini ikili gruplara ayırır. Asıl adı Romeo olan Kandil Fitili ve Pinokyo olarak rollerini gruplara dağıtır. Daha sonra ise rol durumlarını verir. Kandil Fitili ve Pinokyo Oyun Diyarı'na gelmişlerdir. Günler su gibi akar. Pinokyo ve Kandil Fitili gerçekten çok eğlenmişlerdir. Altı ayın sonunda bir gün uyandıklarında eşek kulaklarına sahiptirler. İkisi de neden böyle bir şey olduğunu anlamazlar. İkisi de kafalarına birer şapka takarlar. Kendi durumlarını söylemeden karşısındaki kişinin aynı durumda olduğunu itiraf ettirmeye çalışacaklardır. Hazırlık için süre verilmeden doğaçlamalar başlatılır. Tüm gruplar sergileyene kadar çalışma devam ettirilir. Tüm gruplar sergiledikten sonra lider bir gönüllü grup üyesi ile gerçekte olan olayların canlandırmasını yapar. İki arkadaş kendi durumlarını itiraf ederler. Hayatlarından çalışmayı çıkardıkları için birer eşeğe dönüşürler.

Lider, katılımcılara kısa boylu arabacının aslında çalışmayı sevmeyen çocukları oyun diyarına götürdükten sonra onların yavaş yavaş eşeğe dönüştüklerini anlatır. Bu adam eşeğe dönüştürdüğü çocukları para karşılığında pazarda satmaktadır. "O kadar çok tembellik yapıyorlar ki sonra eşek olarak hayatları boyunca çalışıyorlar. Pinokyo arabaya binerken arabayı çeken eşeklerden biri onu uyarmaya çalışır. Fakat Pinokyo onu anlamaz. O eşek de zamanında çalışmaktan kaçan çocuklardan biriydi. Sonra geri kalan hayatı boyunca eşek olarak çalışmak zorundaydı. İşte bunun için başkaları da aynı duruma düşmesin diye uyarmaya çalışmıştı. Fakat onu anlamadılar ve oyun diyarına gidip eşek oldular" der.

Katılımcı 1: Ben demiştim o adam iyi biri değil diye.

Lider: Haklıydın. Düşünün bakalım, çıkarı olmadan böyle bir yerde yıllarca biri size bakar mı?

Katılımcı 1: Hayır.

Lider: Çalışmadan böyle bir hayat sürdürülebilir mi?

Katılımcılar: Hayır.

Katılımcı 3: Bu eşekler satıldıktan sonra nerede çalışıyorlar?

Lider: Genelde nerede çalıştırılırlar?

Katılımcı 3: Yük taşımak gibi şeyler.

Lider: Kandil Fitili, bir çiftliğe yük taşımak için Pinokyo ise bir sirke dans etmek için satıldı.

Katılımcı 4: Güzel.

Lider: Pek güzel olmadı. Çünkü bunları öğretmek için kırbaç ve dayak kullanıyorlardı.

Tıpkı senin gibi beni de kandırdılar!

8. Etkinlik;

Lider, katılımcılar günlüklerini dağıtır. Daha sonra ise yönelttiği sorular doğrultusunda günlüklerini yazmalarını ister. Sorulan sorular şu doğrultudadır; “Biz bugün neler yaptık? Çalışmazsak başımıza neler gelir? Neden tembellik yapmayıp çalışmalıyız?” Günlük yazımları bittikten sonra atölye bitirilir.





Konu: Yardımseverlik

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, Yardım çemberi oluşturma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar dosya, müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Masal üzerinden yardımsever olmanın gerekliliğini tartışır.
2. Yardımlaşmanın önemini bilir.
3. Yardımlaşma projesi geliştirir.
4. Projenin uygulama şartları ile ilgili fikir üretir.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

Lider, don ateş isimli oyunun sadece don bölümünü oynayacaklarını söyler. Daha sonra ise minderleri kullanarak bir oyun alanı sınırlaması yapar. Minderlerin dışına çıkan bir katılımcı olursa donma haline geçecektir. Katılımcıların arasından bir ebe seçilir. Ebe dokunarak tüm katılımcıları dondurmaya çalışacaktır. Diğer grup üyeleri ise ebeden kaçarak kendilerine dokunulmasından kaçmak zorundadırlar. Kendisine dokunulan grup üyesi ya da oyun sınırının dışına çıkan katılımcı olduğu yerde durarak donma pozisyonuna geçmelidir. Oyun üç ya da dört tur oynanılır. Lider oyun bitiminde katılımcılara bir soru sorar; "Gündelik hayatımızı düşünürsek, birilerinden yardım almadan tek hakla bir iş yapmaya çalışmak kolay mı?" Katılımcılar bunun zor olduğu yanıtı gelir.



2. Etkinlik;

Lider, ikinci versiyon da ateş isimli durumu kullanacaklarını belirtir; “Bir önceki oyunda sadece don bölümünü yaptık. Şimdi biri bizi dondurduğunda bacaklarımızı açıp beklememiz gerekiyor. Arkadaşlarımızdan biri bacaklarımızın arasından geçerek bize yardım edebilecek. Bacaklarımızın arasından geçtikten sonra ateş ile çözülmemizi ve oyuna dönmemizi sağlayabilir”. Daha sonra yine minderleri kullanarak bir oyun alanı sınırlamasını yapar. Minderlerin dışına çıkan bir katılımcı olursa donma haline geçmek zorundadır. Birileri bacaklarının arasından geçene kadar pozisyonunu bozamaz. Lider grup üyelerinin bu oyunu koşmadan yürüyerek oynanabilen versiyonunu da tercih edebilir. Katılımcılar tek ebe ile oyunu bitirmekte zorlanırlarsa ikinci ebe devreye sokulabilir. Ebeler tüm katılımcıları dondururlarsa ebeler başaramazlarsa oyuncular kazanmış olurlar. Katılımcıların arasından bir ebe seçilir ve oyun başlatılır. Oyun üç ya da dört tur her defasında ebe değiştirilerek oynanılır.

Katılımcı 1: Öğretmenim birbirimize çok yardım ettik.

Lider: Evet gördüm. Tebrik ederim çok başarılıydınız.

Katılımcı 2: Ben Beren'e ve Mirza'ya yardım ettim.

Katılımcı 3: Ben hep kaçtım.

Lider: Peki bu oyunun birinci halini mi yoksa ikinci halini mi tercih edersiniz?

Katılımcılar: İkinci hali.

Lider: Neden ikinci halini daha çok sevdiniz?

Katılımcı 4: Çünkü yardım edebiliyoruz. Yardım etmek çok güzel bir şey!

Katılımcı 5: Birincide yardımlaşamıyorduk ve hemen bitiyordu.

Katılımcı 6: Birbirimize yardım edip yardımlaşmanın önemini kazanabiliyorduk. İki kişi olunca ekip çalışmasını anlıyorduk. Ve daha çok canımız olup diğerlerine daha çok yardım edebiliyorduk.

Lider: Peki hayatınızda size yardımcı olan insanlar kimler?

Katılımcı 7: Annem ve babam.

Katılımcı 8: Okulda en yakın arkadaşım.

Katılımcı 9: Okulda mı evde mi?

Lider: Fark etmez. Anne baba ve en yakın arkadaş söylendi, söylenmeyenleri bulabiliriz.

Katılımcı 5: Öğretmen olabilir.

Katılımcı 10: Sıra arkadaşım.

Katılımcı 6: Akrabalarım.

Lider: Mesela bir takımdaysanız basketbol ya da futbol fark etmez. Takım arkadaşlarınız size yardım edebilir. Hasta olduğunuzda doktor size yardım eder.

Asistan: Benim takım koçum var. Bir de bana yardım etmeye çalışmadan yardım edenler var. Mesela Steve Jobs...

Lider: Bu kişi önemli biri ve Talha onu örnek olarak alıyor. Doğrudan ona yardım etmiyor. Ama yaptığı şeylerle ya da düşünceleri ile ona örnek olarak yardım ediyor. Peki sizin var mı?

Katılımcı 6: Albert Einstein, bir de okuduğumuz kitaplar bize bilgi vererek yardım ederler.

Katılımcı 11: Müzik olabilir mi? Şarkılar dinleyip şarkıcı olmayı öğrenebiliriz.

Katılımcı 8: Filmde dans sahnesi izleyerek dans etmeyi öğrendim.

Katılımcı 3: Spor sağlıklı olamama yardımcı oluyor.

Farkında olmasak da hem insan olarak biz birbirimize hem sanat eserleriyle insanlara en önemlisi hayatımız boyunca yanımızda olacak ailemizle birbirimize yardımcı oluyoruz.

Katılımcı 6: Ben konumuzu anladım. Yardımlaşma.

Lider: Mavi Saçlı Peri ilk tanışmalarında Pinokyo'yu kurtararak yardım etti. Diğer yardım edenlere bakalım mı?

3. Etkinlik;

Lider her defasında gönüllülük esaslı iki kişi çağırarak gruplandırmayı yapar. Doğaçlama konusu ise şu şekildedir; "Pinokyo, hapisten çıktıktan sonra perinin yanına geri dönmeye çalışmaktadır. Yolda çok acıktığı için bir bahçeye girer ve üzüm yemek ister. Fakat bahçeye girer girmez bir kapana yakalanır". Yardım için bağırırken neler olduğunu katılımcılar tasarlayıp sergileyeceklerdir. Doğaçlama Pinokyo'nun yardım için bağırmalarıyla başlayacaktır. Tüm gruplar doğaçlamalarını sunana kadar çalışma devam ettirilir.

Lider, son doğaçlamanın ardından gönüllü bir katılımcı ile doğaçlamayı yapar. Katılımcı Pinokyo kendisi ise Ateş Böceği rolünü alır. Bu doğaçlama esnasında hikâyede verilen olaylar üzerinden gider. Bu sayede katılımcılara aslında olan olayları açıklamış olur. Daha sonra çiftçinin geldiğini ve onu cezalandırdığını belirtir. Olaylar dizisinde bu doğaçlamayı daha önce yaptıklarını hatırlatır.

Lider: Ateş Böceği ona yardım etmedi! Hani yardımlaşma güzeldi?

Katılımcı 1: Ama bazen biri size yardım etmezse öğrenebilirsiniz.

Lider: Bazen birileri bize yardım etmediği için yaptığımız şeylerin sonuçlarına katlanmayı öğreniriz. Hatırlıyor musunuz Çalışkan Arılar Diyarı'nda Pinokyo dilendi ve kimse ona yardım etmedi.

Katılımcı 2: Bazılarımız etti.

Lider: Evet siz yardım ettiniz. Fakat asıl hikâyede insanlar çalışırsa yardım edeceklerini söylediler. Madem yardım etmek iyiydi neden yardım etmediler?

Katılımcı 3: Çünkü çalışarak emeğimizle kazanmalıyız. Mesela bir resim yarışması olacak eğer çok çalışırsan birinci olursun. Ama çalışmazsan çöp adam çizip birinci olamazsın.

Katılımcı 3: Ona dilenmemeyi, çalışmayı öğretiyorlardı. Bazı şeylerde yardım etmememiz gerekir. Onun kendisinin çalışıp kazanması lazımdı.

Katılımcı 4: Onun çalışarak kazanması gerekiyordu.

Lider: Çalışkan Arılar Diyarı'nda çalışmanın önemini biliyorlardı. Haklısınız, bunu Pinokyo gibi tembellelere öğretmek için bazen yardım etmemek lazım. Çünkü onun yerine işlerini yaparak yardım ederseniz öğrenmesi gereken şeyleri öğretemezsiniz. Ona iyilik yaptığınızı zannederek aslında kötülük yapmış olabilirsiniz. Çünkü hayatları boyunca onlara yardım edecek birilerini beklerler. Bazen ayakları üzerinde durmaları, sorumluluklarını almaları ve öğrenmeleri için yardım etmemeliyiz.

Katılımcı 1: Ama yürümeyi öğrenirken yardım etmezlerse düşüp canımızı acıtabiliriz.

Lider: Evet doğru ama düşmeden kalkmayı öğrenebilir miyiz?

Katılımcı 1: Hayır.

Lider: Onun arkasında durarak düşmeden onu yakalayabiliriz. Gerçekten canını yakacak bir durum olursa yardım edebiliriz.

4. Etkinlik;

Kimse bilmez ama oyunu hatırlatılır. Bu oyunda katılımcı kimsenin bilmediği ve gruba paylaşmakta sakınca olmayacak bir sırrını gruba açıklar. Bu etkinlikte lider katılımcılara okul için hazırlanan proje ya da ev ödevlerinde ailelerinin yaptığı bir ödevi anlatmalarını ister. Katılımcı paylaşmak istemezse zorlanmamalıdır. Tüm katılımcılar soruya liderin sağından başlayarak yanıt verirler.

5. Etkinlik;

Lider, Alidoro isimli karakteri hatırlayıp hatırlamadıklarını sorar. Daha sonra ise Pinokyo ile Alidoro'nun ilk karşılaşma anlarını anlatmaya başlar; "Pinokyo Çalışkan Arılar Diyarı'nda, Peri annesinin yanında okula başlamıştır. Bir gün arkadaşları ile sahilde köpek balığı izlemeye gittiğinde olaylar karışır. Polisler ve polis köpeği Alidoro onu kovalamaya başlarlar. Pinokyo onlardan kaçarken polisleri atlatır ve peşinde sadece Alidoro kalmıştır. Pinokyo koşarken yol biter ve önünde sadece deniz vardır. Pinokyo kurtulmak için denize atlar. Duramayan Alidoro da peşinden suya düşer. Fakat bir problem vardır. Alidoro yüzmeyi bilmiyordur". Lider, bu bölümü özetledikten sonra katılımcıları ikişerli gruplara ayırdıktan sonra rol dağılımını yapar. Alidoro boğulmamak için yardım almaya çalışır. Pinokyo onun yüzmeye bilmediğine inanmamaktadır. Kendisini yakalamak için kandırmak istediğini düşünmektedir. Alidoro'nun amacı ise onu ikna etmektir. Rol dağılımının ardından çalışma alanının ortasına iki adet minder bırakılır. Denize atladıklarında bu minderi kullanacaklardır. Tüm grup üyeleri çalışmalarını sergileyene kadar devam edilir.

Lider: Pinokyo, Alidoro'ya karşılık beklediği için mi yardım etti?

Katılımcı: Olabilir.

Lider: Olabilir, belki. Denizde boğulan birinden ne yardım alabilir ki? Sanırım birinin hayatını kurtarmak için yaptı. Alidoro, kurtulduktan sonra, "Bir gün sana yardım etmem gerekirse elimden geleni yapacağım" diye söz verdi. Pinokyo oradan ayrıldıktan sonra bir balıkçının ağlarına takılır ve balıkçı balıklarla birlikte onu kendi yerine götürür. Pinokyo'nun bir balık olduğunu zannederek onu nasıl pişireceğini düşünürken içeri bir köpek girer. Pinokyo lütfen beni kurtar diye bağırır. Onu tanıyan köpek bir anda balıkçının yerinden kahramanımızı alarak kaçar. Bu köpek bizim Alidoro'dur. Kendisine yapılan yardımdan sonra sözünü tutarak Pinokyo'ya yardım etmiştir.

6. Etkinlik;

Lider, katılımcılara tasarladıkları eğlenceli yerin adını sorar. Katılımcılardan “Oyun Diyarı” yanıtını aldıktan sonra anlatmaya başlar. En son Pinokyo ve Kandil Fiteli oradayken kulaklarının eşek kulakları haline geldiğini hatırlatır. “Kulaklarından sonra elleri toynaklar haline geldi. Panikleyerek ağlamaya başladıklarında sesleri değişti ve eşek gibi anırmaya başladılar. Tüyleri uzadı ve en son ellerinin üzerine yere kapaklandıktan sonra tamamen eşek oldular” şeklinde süreci özetler daha sonra ise Pinokyo’nun daha sonra pazarda bir sirke satıldığını anlatır: “Sirkte ilk gösterisi sırasında Pinokyo sakatlanınca sirk sahibi onu bir bandocuya satar. Bandocu davul yapmak için Pinokyo’nun derisini almak ister. Bunun üzerine onu denize atar ve bekler” dedikten sonra kendisine yardımcı oyuncu seçer. Bu katılımcı bandocu rolünü oynayacaktır. Lider ise Pinokyo rolünü oynayacaktır. Olay bandocunun Pinokyo’yu denizden çekmesiyle başlatılacaktır. Lider; “Öyle şaşkın bakmanı anlıyorum. Beni denize eşek attın ve kukla olarak geri çıkarttın. Bandocu nasıl oldu sorusunu sorar. Pinokyo balıklar benden beslendi ve tekrar kukla oldum” der.

Lider: Bazen insanlar birbirlerine farkında olmadan yardım edebilirler mi?

Katılımcılar: Evet.

Lider: Bu olayda da bandocu ona farkında olmadan yardım etti.



7. Etkinlik;

Lider, Pinokyo'nun tekrar kukla olmasından sonra babasını aramaya başladığını söyler. Bu arama esnasında köpek balığının onu yuttuğunu ifade eder. Bu sayede babasını bulmasını ve onunla birlikte kaçmayı başarma hikâyesini anlatır. Fakat denizin ortasında babasıyla birlikte boğulmak üzere olduğunu belirtir. Tam bu sırada karşısına ton balığı çıkmıştır. Lider bundan sonrasında neler olmuş olabileceğini canlandıracaklarını söyler. Bunun ardından yanına gelen ilk iki kişi ile doğaçlamayı başlatır. Doğaçlama için hazırlık süresi verilmez. Tüm grup üyeleri canlandırmaları yapana kadar doğaçlamalar devam ettirilir.

Lider asıl hikâyeyi anlatmaya başlar ve; "Ton balığı onlara kuyruğuma tutunursanız sizi dört dakikada kıyıya ulaştırırım, diyerek onlara yardım eder. Pinokyo, sana teşekkür etmek için kelimeler yetmez, der. Daha sonra ise ona bir öpücük verir. Ton balığı mutluluktan ağlayarak uzaklaşır!" diyerek anlatmayı bitirir.

Lider: Karşılığında bir şey bekleyerek insanlara yardım edilir mi?

Katılımcı 1: Hayır.

Lider: Karşılık beklersek bu yardımcı olmak değil çıkar sağlamak olur. Bu da yardım sayılmaz. Karşılığında bir şey bekliyorsunuzdur.

Katılımcı 2: Birinin çok parası olsa bile sen onu sevdiğin için arkadaş olursan bu çıkar olmaz. Ama parası için yaparsan çıkar sağlamış olursun.

Lider: Karşılık bekliyorsan bu yardımlaşma değildir. Ortada çıkar beklentisi varsa bu yardım etmek olmaz.

Katılımcı 3: Bence birinden yemek satın alırsan sana yardımcı olmuş olur.

Lider: Peki bu yardım sayılır mı?

Katılımcı 3: Bence sayılır. Para veriyorsun ama evde yemek yiyorsun.

Katılımcı 2: Evet, bence oluyorsun. Tamam, para veriyorsun ama karnın doyuyor ve o kişi hem sana hem de kendine yardım etmiş olur.

Lider: Sen ona emeği ve yaptığı iş için para veriyorsun.

Katılımcı 2: Bu çıkarıcı bir şey mi?

Lider: Bilmiyorum. Ben sana sadece soruyorum. Sizce ne?

Katılımcı 2: Bence yardımlaşma ikimiz de mutlu oluyoruz.

Lider: Bu arada, soru sorduğumda lütfen sizce doğrusu neyse onu söyleyin.

Katılımcı 2: Bazen bazı yerlere bağış yapıyoruz. Bunda bir çıkar beklemiyoruz. Sadece yardım için yapıyoruz.



8. Etkinlik;

Lider, sahile ulařtıktan sonra Gepetto'nun hasta olduđunu s3yler. Pinokyo, karada ilk g3rd3đ3 e ve giderek yardım isteyecektir. Fakat ieri girdiđinde karřısında eski bir tanıdıđı g3r3r. Bu tanıdık bizim Cırcır B3ceđimizdir. Pinokyo'nun babası hasta olduđu iin kalacak yere ve yardıma ihtiyaı vardır. Cırcır B3ceđini ikna etmek zorundadır. Cırcır B3ceđi defalarca yardım etmeye alıřtıđı Pinokyo'ya artık inanmamaktadır. Gerekten ikna edici olmazsa kalmalarını ve yardım etmeyi kabul etmeyecektir. Lider tarafından katılımcılar ikili gruplara ayrılır. Roller belirlendikten sonra dođaçlamalar bařlatılır. T3m grup 3yeleri alıřmalarını sunana kadar devam edilir.

Deđerlendirme

9. Etkinlik;

Lider, katılımcıların g3nl3klerini dađıtır. G3nl3klerin yazımı iin s3re verilir. S3renin bitiminde alıřma bitirilir.



Konu: Aile

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, masal üzerinden masal yaratma, yaratılan masalı kitaplaştırma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, boya kalemleri, resimli dergiler, müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Aile, çekirdek aile ve geniş aile kavramlarının tanımlarını yapar.
2. Aile sahibi olmanın önemini bilir.
3. Aile üyelerinin birbirine karşı yükümlülüklerini ifade eder.
4. Ailenin devamlılığı ve sağlıklı işleyişi için ebeveyn ve çocukların nasıl hareket etmesi gerektiğini tartışır.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

İlk oyun "koru-kaç" adındadır. Lider katılımcılara, grup içinde kimseye beyan etmeden bir tane koruyacakları kişi, bir tane de kaçacakları kişi belirleyeceklerini söyler. Oyun başladığında katılımcılar korudukları kişiyi gölgesi misali takip ederken, kaçtıkları kişi ile aralarında bir kişi olduğundan emin olmalıdırlar. Bu oyun öğrencilerin arasında grup dinamiklerini gözlemlemek açısından iyi bir araçtır. Oyunun anlatımı tamamlandıktan sonra oyun birkaç tur oynanılır.

2. Etkinlik;

Lider tarafından ikinci oyun topluluktaki öğrenci sayısına bağlı olarak çiftlerden ve teklerden oluşturulmalıdır. Örneğin 14 kişilik bir grupta 4 bireysel oyuncu 5 çift oyuncu oluşturulabilir. Çift olanlar el ele tutuşarak oyunu çift şeklinde oynayacaklardır. Çift olarak oyunu oynayan grupların amacı tek başına alanda gezen oyuncuları hapsederek koruma altına almaktır. Bunu; yüzleri birbirlerine dönük el ele tutuşmuşken tek gezen öğrenciyi ellerini bırakmadan aralarına alarak başarabilirler. Ellerini açtıkları anda elenmiş olacaklardır. Diğer taraftan tek başına oynayan öğrenciler ise korunmak istemeyen ve çiftlerden kaçan oyuncularlardır. Bu oyun ilkinde göre biraz daha etkileşimli ve hareketli olduğundan öğrencilere yürüyerek oynatılabilir. Oyun esnasında koşanlar oyundan çıkarılabilir. Bu anlamda tercih lidere aittir.



3. Etkinlik;

Lider, oyun bittikten sonra katılımcılardan minderele geçmelerini ister. Bu aşama konuşarak yönetilecektir. Lider oyunun gerçek hayatla ne kadar paralel olduğuna dikkat çeken bir konuşma yapar. Daha sonra ise hayatımızda kimleri koruduğumuz ve kimlerin bizi koruduğu sorusunu yöneltir. Katılımcılar sırayla verdikleri cevaplar doğrultusunda (eş, anne, kardeş, arkadaş, vb.) atölyenin konusunun ne olduğu bulunmaya çalışılır. Katılımcılardan “aile” yanıtı geldikten sonra çalışma tahta karşısında sürdürülmeye başlanılır.

Lider beyaz tahtanın önüne gelerek bir kavram haritası oluşturur. Tahtanın tam ortasına “AİLE” kavramını yazar. Daha sonra grup üyelerine bu kavramın kimlerden oluştuğunu sorar. Grup üyeleri tarafından verilen yanıtlar doğrultusunda kelimenin etrafına kimlerin oluşturduğunu tahtaya yazar. Anne, baba, kardeş, kuzen, teyze, arkadaş ve sevdiklerim gibi yanıtlarından sonra yazılanlar üzerinden “geniş aile” ve “çekirdek aile” kavramlarına ulaşılır. Bu kavramlar üzerinden bir tanım denemesi yapılır. Tanımlama bitirildikten sonra ise yeni bir soru yöneltir; “Ailede neye ihtiyaç duyarız?”. Grup üyeleri tarafından verilen yanıtlar tahtaya yazılır. Katılımcılar tarafından verilen cevaplar genel olarak şu şekildedir;

- *güven
- *koşulsuz kabul
- *saygı
- *paylaşmak
- *bağlılık
- *para
- *fedakârlık
- *sevgi
- *huzur

Bu yazılanların hemen ardından katılımcılara yeni bir soru yöneltir; “Ebeveynlerimizden beklentilerimiz nelerdir? Ebeveynlerimizin bize karşı sorumlulukları nelerdir?”

Verilen yanıtlar bir liste halinde yeniden tahtaya yazılır. Bu soruya verilen yanıtlara birkaç örnek şu şekildedir;

- *alan
- *güven
- *anlayış
- *hayır diyebilmeli
- *ilgi / alaka
- *tutarlılık
- *zaman ayırmalı
- *sevgi
- *el kaldırmamalı
- *gereksiz yere üzmemeli
- *doğru yolu göstermeli
- *eğitim



4. Etkinlik;

• Katılımcıların ilk doğaçlama konuları, hikâyenin ilk başlarındandır. Pinokyo kasabanın orta yerinde koşarken babası onu yakalamış ve kızmıştır. Bunun üzerine bir polis yanlarına gelir. Pinokyo Gepetto'nun onun babası olduğunu kabul etmeyince polis Gepetto Baba'yı bir gece hapiste tutar. Gepetto Baba ertesi gün eve gelir. Lider hikâyenin bu bölümünü anlattıktan sonra katılımcıları ikişerli gruplara ayırır. Birinci katılımcıya Pinokyo, ikinci katılımcıya Gepetto rolünü verir. Grup üyeleri Gepetto eve geldikten sonra neler olmuş olabileceğini canlandıracaklardır. Lider, grup üyelerine düşünmek ve hazırlanmak için yeteri kadar süre verir. Doğaçlamalar sürenin bitiminde başlatılır. Tüm katılımcılar canlandırmalarını sergiler.

Lider katılımcılara aslında hikâyede neler olduğunu anlatmaya başlar; "Gepetto eve geldikten sonra kapıyı çalmaya başladı. Pinokyo kapıyı açamıyordu. Çünkü ayağa kalkamıyordu. Bunun üzerine birisinin ayaklarını yemiş olduğunu söyledi. Gepetto yalan söylediğini düşündüğü Pinokyo'nun kapıyı açması için ısrar etti. En sonunda pencereden eve bakmaya çalışınca Pinokyo'nun gerçekten de ayaklarının olmadığını gördü. Onun yüzünden bir geceyi hapiste geçirdiği halde, çocuğunu bu şekilde görünce gerçekten çok üzüldü. Daha sonra onu tamir etti. Bütün gece de aç olduğunu düşünüp ona 3 tane armut verdi. Bunlar benim kahvaltımdı ama şimdi bunları sana seve seve veriyorum" der. Lider bu noktada Gepetto'nun bir baba olduğunu, ailelerin çocuklarına karşı görevlerinin ne olduğunu önce çocuklara sorar.

Katılımcı 1: Sevmeli

Katılımcı 2: İhtiyaçlarını gidermeli

Lider, ebeveynlerin çocuklarını sevmeleri ve korumaları gerektiğini vurgular. Daha sonra anlatmaya devam eder; "Bunun üzerine Pinokyo; 'Ben bu armutları bu şekilde yemem, önce onları soymalısın' der. Gepetto sinirlenir gibi olur ama armutları güzelce soyar. Çekirdeklerini de çıkartır. Pinokyo kabuklarını ve çekirdeklerini neden atmadığını sorar. Gepetto Baba lazım olabileceğini söyler. Pinokyo bütün armutları yedikten sonra hala doymadığını söyler. Gepetto Baba ise hepsinin bittiğini sadece kabuklarının ve çekirdeklerinin kaldığını söyler. Pinokyo onları da yer ve artık tamamen doymuştur". Lider, katılımcılara, Gepetto Baba iyi bir baba mıdır, sorusunu yöneltir. Katılımcılar hep birlikte "Evet" derler. Katılımcılardan biri kendisi de aç olduğu halde bütün yemeğini çocuğuna verdiği için iyi bir baba olduğunu söyler. Sonra diğer çalışmaya geçilir.

• Lider, “Pinokyo karnı doyduktan sonra okula gitmek istediğini söyler. Fakat Gepetto Baba’nın hiç parası yoktur” der. Katılımcılardan ikili gruplara ayrılmalarını ister. Gruplar oluşturulduktan sonra kendi aralarında Gepetto ve Pinokyo rollerini paylaşmalarını ister. Rollerin paylaşılmasının ardından canlandırma durumunu verir. Pinokyo rolündeki katılımcı okula gitmek istemektedir. Sorumluluklarını alabileceğine babasını ikna etmek zorundadır. Gepetto ise parası olmadığı için okula yollamayacağını söyleyecektir. Hazırlık için süre vermeden Gepetto ve Pinokyo doğaçlaması başlatılır.

Lider: “Şu ana kadar hep ailelerin çocuklarına karşı sorumluluklarını konuştuk, şu ana kadar Gepetto, bir anne babanın yerine getirmesi gereken hangi sorumlulukları yerine getirdi?” diye sorar.

Katılımcı 1: Hepsini yerine getirdi, onu korudu.

Katılımcı 2: Ona zaman ayırdı.

Katılımcı 3: Onun ihtiyaçlarını giderdi.

Katılımcı 4: Ona güven verdi.

• Lider, doğaçlama kendisine eşlik edecek birisini ister. Katılımcılardan daha önce anlattığı, Pinokyo’nun kuşla birlikte, Gepetto Baba’nın denize açılacağını öğrendiği bölümü hatırlamalarını ister. Pinokyo sahile kadar gelir ve sahildeki kalabalıktan bir kadınla Pinokyo’nun konuşmalarını gönüllü olan bir katılımcı ile hazırlık süresi vermeden doğrudan doğaçlama yapar. Kadın rolünü lider üstlenir. Pinokyo rolünü ise katılımcıya verir. Kadın, fırtınalı bir havada az önce bir geminin ayrıldığını ve içinde Gepetto adında biri olduğunu söyler. Pinokyo endişeli bir şekilde o kişinin babası olduğunu söyler. Lider, bu noktada Pinokyo’nun babasının ardından denize atladığını söyler.

Lider: Peki Pinokyo neden denize atladı?

Katılımcı 1: Babasını kurtarmak için.

Lider: Aile öyle bir şeydir ki, yeri geldiği zaman onları korumak için biz de aynı şeyi yaparız. Belki Pinokyo gibi denize atlamak zorunda kalmayacağız ama onlara karşı görev ve sorumluluklarımız var mı?

Katılımcılar: Var

Lider: O zaman bir sonraki doğaçlamaya geçelim.

• Lider, “Çalışkan Arılar Diyarı’nda Mavi Saçlı Peri Pinokyo’ya çalışmak konusunda bir ders vermişti hatırlıyor muyuz? Pinokyo, Peri Anne’nin onunla kalıp onun annesi olmasını ister. Bakalım Peri Anne kabul edecek mi?” şeklinde bir soru sorar. Lider, grup üyelerini Peri Anne ve Pinokyo olarak ikiye bölerek gruplara ayırır. Pinokyo rolündeki katılımcılar iyi bir çocuk olacakları konusunda Peri’yi ikna etmek zorundadırlar. Peri rolündeki katılımcılar ise rol arkadaşları onları gerçekten ikna etmezlerse bu teklifi kabul etmeyeceklerdir. Grup üyelerine süre vermeden Pinokyo ve Peri Anne doğaçlaması başlatılır. Tüm gruplar izlenilene kadar çalışma devam ettirilir.

Peki çalışmak Pinokyo'ya göre mi?

Lider, “Ben şimdi cümleleri sorgulamak istiyorum. Çünkü gerçekten çok önemli cümleler kullanıyorlar” der ve kitaptan okumaya devam eder; “Peri, Çalışkan Arılar Diyarı'nda yemek verdiği sırada Mavi Saçlı Peri olduğunu itiraf eder. Pinokyo ona nasıl büyümeyi başardığını sorar, Peri ise bunun sır olduğunu söyler. Pinokyo ‘Ben de büyümek istiyorum’ der. Peri ‘Kuklalar büyüyemez, kukla olarak doğar, yaşar ve ölürlər’ der. Pinokyo adam olmak için ne yapması gerektiğini sorar. Peri ‘İyi bir çocuk olmaya çalışarak başlayabilirsin’ der. Peri, iyi bir çocuk olmanın gerekliliklerini sıralar; ‘Söz dinlerler, ders çalışır ve okula giderler, her zaman doğruyu söylerler. Okula gitmekten hoşlanırlar...’ Pinokyo bunların hep tersini yaptığını söyler.”

Lider: Pinokyo'ya Peri, Gepetto Baba ve Çekirge sürekli yeni şans veriyorlar. Neden?

Katılımcı 1: Herşeyi denemeli ve kendi kendine öğrenmeli

Lider: Peki ama aile olmak? Ailesi ona inanıyor.

Katılımcı 2: Ailesi onun gerçek iyi bir çocuk olacağını düşünüyor

Katılımcı 3: Herkes onun iyi bir çocuk olacağına inanıyor.

Lider: Evet, çünkü Mavi Saçlı Peri, Gepetto ve Çekirge, onun içindeki iyi tarafı görebiliyor ve hata yaptığı zaman bile ona doğru yolu öğreterek onun iyi bir çocuk olacağına inanıyorlar. Ailemiz bizi hiçbir zaman yarı yolda bırakmaz.

Lider, yeniden hikâyeyi anlatmaya başlar. Hikâyede Pinokyo nihayet babasını bulmuştur. Babasını köpekbaliğının midyesinden kurtardıktan sonra kurtulup sahile çıkmışlardır. Ama Gepetto çok ama çok hastadır.

Lider: Pinokyo bu durumda ne yapmalı? Paraları yok ve Gepetto Baba hasta.

Katılımcı 1: Çalışmalı

Lider: Peki çalışmak Pinokyo'ya göre mi?

Katılımcı 2: Değil, hem de hiç değil.

Katılımcı 3: Pinokyo için hayat yemek içmek gezmek tozmak

Katılımcı 4: Çekirgeden yardım isteyebilirler

Katılımcı 5: Peri Anne'den ilaçları isteyebilir.

Lider: Çalışkan arılar kentinde iyi bir çocuk olmaya söz vermişken son dakikada Peri Anne'yi ortada bırakmıştı. Yardım isteyebilir mi?



Gerçek bir çocuk olabilmek için iyi, dürüst, çalışkan olmak gerekiyor.

• Lider doğaçlama öncesi durumu anlatmaya başlar; “Kahramanlarımız, köpek balığından kurtulmuşlardı ama Gepetto baba çok hastaydı. İyileşebilmesi için yemeğe ihtiyacı vardı. Pinokyo bunun üzerine komşuları Bahçıvan Giorgio'dan süt istemeğe gitti”. Lider, doğaçlama için katılımcıları ikişerli gruplara ayırır. Grup üyelerine Pinokyo ve Bahçıvan Giorgio rollerini dağıtır. Grupların hazırlanmaları için kısa bir süre verilir. Sürenin bitiminde doğaçlamalar sergilenmeye başlar. Lider, doğaçlamaların ardından hikâyede asıl olan olayları okumaya başlar; “Pinokyo, Bahçıvan Giorgio'dan süt ister. Ancak hiç parası yoktur. Giorgio ‘Eğer paran yoksa neden sana süt veriyim’ der. Tam gitmek üzereyken ‘Benim için rüzgâr pompasını döndürür müsün?’ diye arkasından seslenir; ‘Eğer 100 kova su çekersen sana bir bardak süt veririm’ dedikten sonra Pinokyo babası için her gün 1 bardak süt alabilmek uğruna çalışmayı kabul eder. Babasıyla ilgilenmeye ve yeniden okula gitmeye başlar”.

Lider: Pinokyo, babasının hastalığından sonra çalışmaya başladı. Neden? Bu değişimin sebebi nedir?

Katılımcı 1: Babasının iyileşmesi için onu önemseydiğini göstermek için

Katılımcı 2: Babası Alfabe kitabı almıştı, ona karşılık için yaptı

Lider: Gerçek bir çocuk olabilmek için iyi, dürüst, çalışkan olmak gerekiyor. Pinokyo çok fazla hata yaptı ama aile olmak iyi bir çocuk olabilmek için neler yapması gerektiğini anlamaya başladı. Çok çalıştı. Okula gitmeye başladı, para kazanmaya başladı. Kazandığı 2 kuruşla kıyafet almak için pazara giderken salyangozla karşılaştı. Salyangoz, Peri'nin çok kötü durumda olduğunu söyler. Peri'nin hiç parası kalmamıştır ve çok hastadır. Acaba Pinokyo ne yaptı?

• Lider, katılımcılardan kendilerine birer eş seçmelerini ister. Grup üyelerinden birine Salyangoz, diğerine ise Pinokyo rollerini dağıtır. Lider, “Salyangoz Peri'nin yanında çalışan biridir. Pinokyo, babasına kıyafet almak için pazara gideceğini söyler. Yeni kıyafetleriyle kendisinin çok önemli biri gibi görüneceğini düşünmektedir. Yolda salyangoz ile karşılaşır. Ondan Peri'nin durumunun çok kötü olduğunu öğrenir. Bu durumda sizce ne olacağını oynayacaksınız” yönergelerini verir. Ön hazırlıksız doğaçlamalar sergilenir.

Lider doğaçlamanın bitiminden sonra asıl olaylar dizisini anlatmaya başlar; “Pinokyo, yeni kıyafetlerini almak için biriktirdiği parayı, Peri'ye vermesi için Salyangoza vermiştir. Daha sonra Salyangoz tekrar gelirse çalışıp Periye bakmak istediğini söyler”. Lider; “Zamanında çok hata yapmış olabilir ama ihtiyacı olduğunda babasının ve Peri annesinin yanında oldu. İyi çocuklar bile bazen yollarını şaşırabilir ama önemli olan doğru yolu bulmasıdır” diyerek doğaçlamalar bölümünü bitirir.

Ailemize bir mektup yazalım!

5. Etkinlik;

Lider, yeni çalışmaya geçer. Katılımcılara birer karton dağıtılır. Dağıtılan A3 boyutunda kartonlara ailelerine bir mektup yazmalarını söyler. Bu mektup ile ailelerinin onlara karşı yerine getirdikleri sorumlulukları için teşekkür edeceklerini belirtir. Lider, tüm katılımcıların onayını aldıktan sonra mektupları aileleriyle paylaşabileceğini söyler. Katılımcılar dağıtılan kartonları doldururlar. Teşekkür edecek konu aklına gelmeyen katılımcılara yardım amacıyla aileleriyle yaşadıkları ve unutamadıkları bir anıları olup olmadığını sorar. Onlardan yola çıkarak düşünmelerini ister. Mektupların yazımı için bir süre verilir. Sürenin bitiminde mektubunu bitiren katılımcılardan isteyenler yazdıklarını yüksek sesle okurlar. Daha sonra lider, katılımcılara günlüklerini dağıtır. Günlüklerini tamamlamak üzere katılımcılara süre verir. Sürenin bitiminde günlükler toplanır.



Konu: Arkadaşlık

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Sınıf: 6-7-8 Yaş grubundan oluşan 7 kız 7 erkek şeklinde bölümlenen 14 öğrenci

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, Donuk imge,

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, boya kalemleri, Ek 11 kartları, müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Arkadaş olmanın gerekliliklerini bilir.
2. Arkadaşlık kavramının tanımını yapar.
3. İyi arkadaşlık bulabilmek için ne yapılması gerektiğini tartışır.
4. Arkadaşlıkta devamlılık sağlayabilmek için gerekli özelliklerin bilincine varır.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

Atölyenin başlangıç oyunu eşli köşe kapmacadır. Lider katılımcılara ikili gruplar oluşturmalarını söyler. Çalışma alanının dört köşesine katılımcıları yerleştirir. Beşinci grup ise çalışma alanının tam ortasına yerleşir. Köşelere yerleşen katılımcılar her yeni komutla beraber yeni bir yere geçmek zorundadırlar. Ortada olan katılımcılar ise bu yer değişimi esnasında kendilerine yer kapmaya çalışacaklardır. Bu yer değiştirme sırasında ellerin kopmaması gerekmektedir. Oyun esnasında elleri ayrılan gruplar orta alana geçerek oyunu yeniden başlatmak zorundadırlar. Oyun iki ya da üç tur eş değiştirerek oynanılır.

Lider: İnsanlarla neden arkadaş oluruz?

Katılımcı 1: Eğlenmek için.

Katılımcı 2: Oyun oynamak ve eğlenmek için.

Katılımcı 3: Birbirimizden bir şeyler öğreniriz.

Katılımcı 4: Aynı taraflarımızı görmeyi, onunla yardımlaşmayı veya onunla oynamayı, eğlenmeyi her şeyi yapmak için.

Katılımcı 5: Anıları paylaşmak için.

Katılımcı 6: Ondan güvenmeyi öğrenebiliriz.

Katılımcı 4: Onun dürüst olduğundan eminsek arkadaş olarak seçebiliriz.

2. Etkinlik;

Grup üyeleri minderlerini alarak çember pozisyonunda otururlar. Lider, grup üyelerinden bir kişiyi seçerek dışarı yollayacaktır. Minderlerde oturan katılımcılar ebe tarafından sorulan “o benim arkadaşım çünkü...!” sorusuna yanıt vereceklerdir. Yollanan kişinin görevi içeri geldiğinde verilen yanıtlara göre seçilen kişiyi tahmin etmektir. Ebenin sadece bir tahmin hakkı vardır. Grup üyeleri seçilen kişiye bakmadan oynayacaktır. Lider grup üyelerinden bir kişiyi dışarı yollar. Daha sonra içeriden bir katılımcı seçerek oyun başlatılır. Oyun beş ya da altı tur oynanılabilir.



3. Etkinlik;

Lider, bir önceki çalışma esnasında katılımcıların fiziksel özellikleri ve sadece eğlenmek ve oyun oynamak üzerinden verilen yanıtlar nedeniyle bir çalışma yapacaklarını belirtir. İki takım “hangi nedenlerle arkadaş seçildiğine” dair bir yazı çalışması yapacaklarını söyler. Yapılan çalışma daha sonra diğer takıma sunulacaktır. Lider tüm katılımcıları bir ve iki olarak sayar. Sayma işi bittikten sonra birler ve ikiler kendi aralarında toplanırlar. İki ayrı gruba iki farklı renkte karton verilir. Kırtasiye malzemelerinin tamamı çalışma alanının ortasına bırakılır. Takımların hazırlığı için bir süre verilir. Sürenin bitiminde takımlar hazırladıkları sunumları öteki takıma sunacaklardır. Takımlardan birinin önerisi üzerine “Oluşturulan sunumlar diledikleri şekilde sunulabilir” kararı verilir. Sunum için yapılan çalışmalar bitirdikten sonra çalışma alanında bulunan tahtaya asılırlar. Sarı takım hikâye oluşturarak sunum yapmayı tercih eder. Grup üyeleri önce sunum cümlelerini okurlar daha sonra ise canlandırma aşamasına geçerler. Mavi takım kendi sunum çalışmasını sunar.

Ara Değerlendirme

Lider, ilk haftadan başlayarak işlenen tüm değer başlıklarını tahtaya yazar. Bu özelliklere sahip olmayan biri ile arkadaş olup olamayacakları sorusunu yöneltir. Katılımcıların olamayacakları yönünde cevabı üzerine neden olamayacaklarını sorar.

Katılımcı 1: Çünkü görevlerinin hiç birini yapmıyor.

Katılımcı 2: Güvenmediğimiz için arkadaş olamayız

Lider: Sadece bir gün tanıdığınız kişileri arkadaş olarak kabul edebilir misiniz?

Katılımcılar: Hayır.

Lider: Peki onun arkadaşımız olabileceğine nasıl karar vermeliyiz.

Katılımcı 3: Dürüst biri mi anlamalıyız.

Katılımcı 4: Güvenilir olup olmadığını denemeliyiz.

Lider: Onu sinamalıyız yani.

Katılımcı 5: Çalışkan ve sorumluluklarının bilincinde olmalı.

Lider: Tilki ve Kedi onu ilk defa görmelerine rağmen kendileri ile gelmeye ikna ettiler. Nasıl?

Katılımcı 6: Yalan söylediler.

Katılımcı 7: Onu kandırdılar.

Katılımcı 8: Pinokyo'nun tembel ve para kazanmak isteyen biri olmasını kullandılar

Katılımcı 6: Bencilce davrandılar.

Lider: Böyle birilerini arkadaş olarak seçebilir miyiz?

Katılımcılar: Hayır.

Katılımcı 9: Tilki ve Kedi birbiri ile arkadaş olabilirler. Zaten onlar yakın arkadaşlar.

Lider: Evet biz de onlar gibiysek arkadaş olabiliriz. Demek ki arkadaşlarımız bizim gibidir.

4. Etkinlik;

Lider, üçer kişiden oluşan gruplar oluşturur. Doğaçlama "Çalışkan Arılar Kenti'nde" geçecektir. Okula yeni biri gelmiştir. Fakat eski olan öğrenciler bu yeni gelenden hoşlanmazlar. Yeni gelenin amacı onlarla arkadaş olmaktır. Eski olanlar ise yeni geleni arkadaş olarak kabul etmeyeceklerdir. Yeni gelen kişi gerçekten ikna etmediği sürece aralarına almayacaklardır. Grupların tamamı izlenilene kadar çalışma devam ettirilir. Lider, Pinokyo'nun Peri'ye verdiği iyi bir çocuk olma ve okula başlama sözünden sonra elinden geleni yaptığını söyler. "Fakat okula başladığında tüm çocuklar onu kabul etmemiş ve sürekli alay etmişlerdir. Pinokyo elinden geldiği kadar sabırlı davranmaya çalışmıştır. Fakat sonunda dayanamayıp; 'Dikkat edip çocuklar geldiğimden beri sabrediyorum. Ama ben kimsenin palyaçosu değilim. Size saygı gösteriyorum ve karşılığında saygı istiyorum' diye konuşur. Fakat bu konuşmanın etkili olmadığını ve alay etmeye devam ettiklerini söyler. Pinokyo onlara aldırmandan okula gitmeye devam eder. Onun bu çabaları sonunda karşılığını bulmaya ve Pinokyo arkadaş edinmeye başlar. Hatta okuldaki tüm yaramaz çocuklarla bile arkadaş olur. Fakat bu bir süre sonra sorun olmaya başlar" dedikten sonra diğer doğaçlama konusuna geçer.

5. Etkinlik;

Lider, katılımcıları sağ ve sol taraf olarak ayırır. Sağ tarafa öğretmen, sol tarafa ise Pinokyo rolünü verir. Öğretmen rolündeki grup üyeleri yeni arkadaşları konusunda uyaracaklardır. Pinokyo rolündeki grup üyeleri ise yeni arkadaşları konusunda öğretmenlerinin düşüncelerini kabul etmeyecektir. Lider hazırlık süresi vermeden doğaçlamaları başlatır.

6. Etkinlik;

Lider, Pinokyo'nun bir gün okula giderken bu haylaz arkadaşları tarafından sahile gelen köpek balığını görmek için davet edildiğini söyler. Fakat arkadaşları okul zamanında, yani devamsızlık yaparak gideceklerdir. Pinokyo rolünü alanlar okul zamanında gitmek istememektedir. Arkadaş rolünü alanlar Pinokyo'yu sahile okul zamanı gitmeye ikna etmek zorundadır. Lider, "Karar size bağlı iki taraf da ikna olmadan kabul etmeyecektir. Bu nedenle diğer rolü ikna etmek zorundasınız" uyarısı yapar. Lider, katılımcıları sağ ve sol taraf olarak ayırır. Sağ tarafa Pinokyo, sol tarafa ise arkadaş rolünü verir. Rol dağılımının ardından doğaçlamalar başlatılır. Tüm gruplar canlandırmalarını bitirene kadar devam ettirilir.

Lider, doğaçlama çalışmasının hemen ardından asıl olaylar dizisini anlatır; "Pinokyo arkadaşları tarafından ikna edilir. Sahile giderler. Orada Pinokyo arkadaşları tarafından kandırıldığını öğrenir. Arkadaşları onun başarılı, sevilen bir öğrenci olarak onları kötü gösterdiğini düşünüp okula devamsızlık yaptırmışlardır. Aralarında tartışma çıkar. Pinokyo yanlışlıkla bir arkadaşının yaralanmasına neden olur. Sonrasını biliyoruz zaten polisler gelir. Pinokyo kaçmaya başlar ve Alidoro ile tanışır" şeklinde özetler.

Lider: Pinokyo "Okula gitmiş olsaydım ne iyi olurdu. Kötü arkadaşlara uymanın bedeli çok pahalı oluyormuş" dedi. Bu olaylarda tek suçlu arkadaşları mı?

Katılımcı 1: Pinokyo'nun onlara kanmaması lazımdı.

Katılımcı 2: Okuldan kaçmamalıydı.

Lider: Pinokyo burada bir hata yapıyor mu? Arkadaşlarına uymayabilirdi. Bu durumda da başkalarını suçlamak zorunda kalmazdı.

7. Etkinlik;

Lider, Oyun Diyarı'na yolculuğa çıkmadan önce Kandil Fiteli ile karşılaşmalarını kısaca özetler. Daha sonra katılımcıları ikili gruplara ayırır. Gruplara Pinokyo ve Kandil Fiteli olarak rolleri dağıtır. Kandil Fiteli oyun diyarına birlikte gitmek için arkadaşını ikna etmek zorundadır. Pinokyo ise Peri annesini üzmemek için gitmek istememelidir. Lider, katılımcılara olaylar dizisine bağlı kalmak zorunda olmadıklarını belirtir. Kendi istedikleri şekilde olaylara şekil verebileceklerdir. Uyarıların ardından çalışma başlatılır. Tüm gruplar sergileyene kadar devam ettirilir.

Lider, canlandırmaların ardından asıl olaylar dizisini anlatır; "Pinokyo finalde ikna olmuş ve birlikte Oyun Diyarı'na gitmişlerdir. Pinokyo altı ay boyunca eğlenmiş ve bir gün uyandığında eşek kulakları olduğunu fark etmiştir. Bakalım bundan sonra neler oluyor?" diye özetleme işini bitirir.

Değerlendirme

8. Etkinlik;

Lider bu atölye boyunca birlikte doğaçlama yapmayan kişilerin eşleşmelerini ister. Eşleşmeler yapıldıktan sonra ise olaylar dizisinde kalınan noktadan itibaren olanları anlatılır; "Pinokyo kulakları yüzünden ağlarken yanına bir sincap gelir. Pinokyo olayları ona açıklar ve kendisine yardım etmesini ister". Buradan sonrasında başlangıç replikleri gruplara dağıtılır ve canlandırma bölümü başlatılır. Replikler Ek 11 olarak ekte belirtilmiştir.

Lider, olaylar dizisinde Pinokyo'nun tüm suçu Fitile yüklemeye çalıştığını söyler. Olanların gerçekten onun suçu olup olmadığını sorar.

Katılımcı 1: Pinokyo'nun suçu.

Katılımcı 2: İkisinin de suçu.

Lider: Açıklar mısınız?

Katılımcı 2: Fital okul ve kitaplardan kaçmak istedi. Pinokyo ise ona uydu.

Lider: Pinokyo, eğer isteseydi kalabilirdi. Fakat gitmeyi tercih etti. Daha sonra olaylar kötü sonuçlanınca başkalarını, yani arkadaşını suçlamayı seçti. Neden sizce?

Katılımcı 3: Kendini suçlu hissetmek istemiyor.

Lider: Doğru böyle hissetmiş olabilir. Fakat yaptığımız her şeyin sonuçlarına katlanmalı ve başkalarını suçlamamalıyız.

Katılımcı 4: Bende aynı şeyi yapıyordum. Yaramazlık yapıp suçu kardeşime atıyordum.

Lider: Bu kardeşinle aranı bozabilecek bir şey mi?

Katılımcı 4: Evet.

Katılımcı 5: Pinokyo'nun kendi aklı var. Başkasının aklı ile hareket etmemeliydi.

Lider, grup üyelerine günlükleri dağıtır. Günlüklerin yazılması için süre verilir. Sürenin bitiminde günlükler toplanır.



Konu: İyi olan kazanır mı?

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Sınıf: 6-7-8 Yaş grubundan oluşan 7 kız 7 erkek şeklinde bölümlenen 14 öğrenci

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, Donuk imge, bilinç koridoru, "iyi insan olmak için... yarışması" tasarımlar ve uygulama şeklini oluşturur.

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, boya kalemleri, Ek 12 tablosu olan kâğıt resimli dergiler, müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. İyi bir birey olmanın gerekliliklerini tartışır.
2. Kazanmak için neler kullanılır bilir.
3. Katılımcılar "karşılıksız iyilik" yarışmasını tasarlar.
4. Tasarladığı projeyi grup önünde savunur.
5. Çalışma bitiminde "İyi birey olmak için değerler bize fayda sağlar mı?" sorusunun yanıtını verir.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

Lider çalışma öncesinde tahtaya büyük harflerle "iyi olan kazanır mı?" sorusunu yazmıştır. Altında ise Pinokyo'nun hikâye boyunca iyi ya da kötü olarak hayatına giren tüm karakterlerin isimleri yazılır. Bu oyun oynandıktan sonra lider atölye boyunca verilen yanıtları tahtaya tablo şeklinde yazacaktır. Tablo örneği Ek 12'de yer almaktadır.

Lider, oyuna başlamadan önce kazanmak için hangi stratejileri kullandıklarına dikkat etmeleri uyarısında bulunur. Katılımcılar tercih edecekleri bir ellerini avuç içi dışa dönük şekilde sırtlarına yerleştireceklerdir. Diğer ellerini ise kılıç şeklinde kullanacaklardır. Bu, kılıç biçiminde kullanılan elin işaret parmağı ile diğer grup üyelerinin sırtlarında bulunan ellerinin içine dokunarak onları oyun dışı bırakmaya çalışacaklardır. Aynı anda ise kendi sırtlarında bulunan ellerinin içini korumak zorundadırlar. Oyun oynanılırken belli kurallara uymak zorundadırlar. Kurallara uyulmadığı takdirde oyun dışı kalacaklardır. Uyulması gereken kurallar; ellerini sırtlarından çekmek, avuç içlerini kapatmak, sırtlarını duvara dayayarak kapatmak yasaktır. Bu kuralların dışında takımlar kendi stratejilerini yaratmakta özgürdürler. Kurallar üzerine konuştuktan sonra oyun başlatılır. Oyun üç ya da dört tur oynanılır.

Oyun bittikten sonra lider bu oyunda kazanmak için ne yapmak gerekiyor sorusunu yöneltir.

Katılımcı 1: Yorulmamak lazım.

Katılımcı 2: Yorulmamak için koşmadan oynamak lazım.

Katılımcı 3: Strateji belirleyip ona uymak. Her defasında anlaşılmamak için strateji değiştirmek.

Katılımcı 4: İkili oynayıp diğerlerine fark ettirmeden kandırarak onları eleyebiliriz.

Lider: Peki bu dürüst bir davranış mı?

Katılımcı 5: Hayır.

Lider: Bu hile ile kazanmak değil mi? Bunu unutmamalıyız. Bu nedenle tahtaya yazalım.

Lider bundan sonrasında gelen başlıkları tahtaya yazmaya devam eder. Yazılanlardan bazıları şu şekildedir;

STRATEJİ İLE KAZANMAK

HİLE İLE KAZANMAK



2. Etkinlik;

İki ayrı grup yöneticisi seçilir. Bu grup yöneticileri, sıra ile her defasında kendi takımlarına grup üyelerinden sadece bir kişi seçebilirler. Tüm grup üyeleri iki ayrı takıma seçilene kadar işlem tekrar edilir. Takım seçme işinin ardından oyun anlatılır. İki takım çalışma alanının sağ ve sol tarafına yerleşirler. Kazanan takımı belirlemek için yerde bir sınır çizgisi yapılır. Bu sınır çizgisine bir adım boyu mesafe bırakarak iki takım arka arkaya sıralanırlar. Daha sonra ise birbirini tutarlar. Oynanılacak oyun ip çekme oyununun bir versiyonudur. Fakat grup üyeleri halat çekmek yerine kendi takım arkadaşlarının bedenlerini çekeceklerdir. Takımlar kazanmak için diğer takımın ilk kişinin iki ayağını da çizginin kendi taraflarına çekmek zorundadırlar. Bir takım üç puan aldığı anda oyunu kazanmış olacaktır. Grup üyelerinin isteğine bağlı olarak önce teke tek versiyonu oynanabilir. Lider oyun aşamasını tamamladıktan sonra bir ara değerlendirme yapar. Katılımcılara ikinci oyun üzerinden sorular sorarak konuyu sorgulatmaya devam eder. Katılımcılardan gelen kazanmak için kullanılan özellikleri tahtaya yazmaya devam eder.

Lider: Tekerli oyunda kim nasıl kazandı?

Katılımcı 1: Birlikte yaptığımızda biz iyi bir takım çalışması yaptık. Bu nedenle kazandık.

Lider: Öyle mi acaba?

Katılımcı 2: Mesela siz büyüyorsunuz. Biz ne yapmalıyız şimdi?

Lider: Evet haklı! Ben en önde ve büyük olmasaydım arkadaşlarınız kazanabilirlerdi.

Katılımcı 3: Tekli oyunlarda nasıl kazandınız ya da kaybettiniz?

Katılımcı 4: Güçlü olanlar kazandı.

Lider: Evet bu var. Birde güven çalışmasında gösterdiğim bir duruş vardı onu kullanarak belki şans yaratılabilirdi.

Katılımcı 5: Öğretmenim çalışmadan, zekâmızı kullanarak zekâ ile kazanabiliriz.

Lider: Doğru. Hile ile çalışmadan bazen kazanabilirken diğer özellikleri kullanarak tüm hayatları boyunca kazanabiliriz.

Katılımcı 6: Ben anladım, Tilki ve Kedi çember içinde çünkü onlar hileyle kazanıyorlar.

Lider: Sadece bu değil. Burada birçok isim var. Pinokyo, bir yolculuğa çıktı. Bu bir hayat yolculuğu ve öğrenme yolculuğu! Bu yolculuk onu büyüttü ve bir şeyler öğretti. Pinokyo, başlangıçta nasıl biriydi!

Katılımcı 7: Sıradan bir kuklaydı

Katılımcı 8: Yalancıydı

Katılımcı 9: Yalancı, tembel ve sorumsuz.

Katılımcı 10: Sadece gezip tozmak istiyordu.

Katılımcı 3: Bazen sözler verip iyi olmaya çalışıyordu.

Katılımcı 8: Fakat sonra iyi biri oldu.

ÖZGÜVEN
GÜÇ CİDDİYE ALMAK
ODAKLANMAK
HEDEF ÇALIŞMAK
ZEKA İLE KAZANMAK

3. Etkinlik;

Katılımcılara belli cümleler okunur ve kimlerin söylemiş olabileceği sorulur. Grup olarak en fazla iki isim önerebileceklerdir. Bu isimlere grup olarak karar vermek zorundadırlar.

İlk cümle;

Söz dinlemeyen çocuklar bu dünyada hiçbir şey yapamazlar. / Cırcır Böceği

İkinci cümle;

İyilik yapmaktan hiç kimse bir şey kaybetmez. / Gepetto

Üçüncü cümle;

Hayatımı kurtardığın için binlerce kere teşekkür derim. Bana karşı çok naziktin ve unutma ki dünyada hiçbir şey karşılıksız kalmaz. Umarım bir gün bana yaptığın iyiliğin karşılığını öderim. / Alidoro

Dördüncü cümle;

Bana teşekkür etmene gerek yok. Sende benim hayatımı kurtarmıştın. Her iyiliğin bir karşılığı vardır. Unutma ki dünyada hepimiz birbirimize yardım etmeliyiz. / Pinokyo

Canlandırma

4. Etkinlik;

Pinokyo'nun babası ile köpek balığından kurtulup sahile çıktıkları ana dair bir doğaçlama konusu anlatılır. Lider, "Sahile çıktıklarında hasta babası ve kendisine kalacak yer ararlar. Bu sırada Tilki ve Kedi ile karşılaşırlar. Karakterler, dilencilik yapmaktadırlar. Pinokyo'dan para isterler" dedikten sonra üç kişiden oluşan gruplar kurar. Katılımcılar bu andan sonrasında neler olmuş olabileceğini tasarlayıp oynayacaklardır. Kısa bir süre verilip sürenin bitiminde canlandırmalar seyredilir. Lider, doğaçlamanın ardından tilki ve kedinin durumlarının ne kadar kötü olduğunu anlatır. Kürkleri güve tarafından yenmiştir. Kedi kör taklidi yapa yapa kör olmuştur. Pinokyo, "Hoşçakalın üçkâğıtçılar. Beni bir kere kandırdınız. Bir daha asla yapamazsınız. Unutmayın, haydan gelen huya gider. Komşusunun paltosunu çalan gömleksiz kalır" diyerek yoluna devam eder. Lider, üç cümle okuyacağını ve bu cümlelerin kimlere ait olduğunu bulmaya çalışacaklarını söyler.

5. Etkinlik;

Lider, elinde üç adet karton ile çalışma alanına girer. Katılımcılara rol içerisinde bir iki ve üç diyerek sayılar verir. Birlere kırmızı, ikilere yeşil, üçlere ise turuncu karton vererek takımları oluşturmuş olur. “Buraya çok önemli bir görev için davet edildiniz. Hepiniz bu çalışma için özenle seçildiniz. Muhteşem bir çalışma yapacağınıza eminiz. Daha önce sizin yapacağınız işi yapmayı deneyenler oldu. Karşılığı olmayan; amacı sadece insanlara iyilik yapmak olan bir proje geliştirmeniz gerekiyor. Daha önce deneyenlerin yaptıkları çalışmalara dair örnekler var. Onları size göstereceğim. Fakat onları sadece başlangıç için örnek almalısınız. Unutmayın siz çok daha iyisini yapabilirsiniz” diyerek örnek projeler gösterir. Bu projeler üzerinden bir yardımlaşma kampanyası başlatmak için proje geliştirmeye çalışacakları anlatılır. Projenin hedefi “karşılıksız iyilik” yapmaktır. Geliştirilen projenin hedefi onu tüm dünyaya yaymaktır. Takımlara kendi projelerini hazırlamaları için süre verilir. Sürenin bitiminde oluşturulan projeler diğer gruplara sunulur.

Değerlendirme

Lider, “İnsanlar hem biraz kötü hem biraz iyi! Sen bunu söylemiştin, değil mi? İnsanlara iyi olmayı öğretirsek kötü yönlerini biraz azaltabilirler mi?” sorusunu yöneltir. Katılımcılardan evet yanıtını alır.

Katılımcı 1: Öğretmenim o kâğıt neden orada?

Lider: Bizim bu çalışmayı neden yaptığımızı anlatıyor. “Peri masalları çocuklara ejderhaların var olduğunu öğretmez. Çocuklar ejderhaların var olduğunu zaten bilirler. Peri masalları ejderhaların öldürülebileceğini öğretir” cümlesini okur. Afrika’da bir kabileden birine söylenecek en kötü söz; büyüklerin sana hiç masal anlatmadı mı sorusuymuş. Sizce neden?

Katılımcı 2: Bilmem

Katılımcı 3: O zamanlar masal onların her şeyi olabilir.

Katılımcı 4: Masalarda bazen canavarlar oluyor...

Lider: Bunun için mi kötü?

Katılımcı 4: Evet

Katılımcı 5: Ama hiç anlatmadı mı diyor. Ailesi ona hiç güzel masal anlatmadığı için, bu yüzden iyi değiller. Çünkü biz masalları dinlerken, okurken bir şeyler öğrenebiliriz. Onlar dinlemeyip öğrenemedikleri için kötü olabilirler.

Lider: Bugün birimiz bazen ben yaşamadan öğrenebilirim demişti.

Katılımcı 4: Ben dedim.

Lider: Masallar bize bir şeyleri yaşamadan, hayal ederek öğrenebileceğimi gösteriyor. Onlar bizim en önemli öğrenme araçlarımızdan biridir.



PİNOKYO BİZE NE ÖĞRETTİ SORUSUNA VERİLEN YANITLAR

- DÜRÜST OLMAYI
- TEMBEL OLMAMAYI
- SOKAKTA HERKESTEN YEMEK İSTEMEMEYİ
- ÇALIŞKAN OLMAYI
- SORUMLU OLMAYI
- GÜVENMEYİ
- ARKADAŞLARA BAZEN KANMAMAK GEREKTİĞİNİ
- YALAN SÖYLEYENLERİN NASIL DAVRANDIĞINI
- TANIMADIKLARINLA BİR YERE GİTMEMEYİ
- OKULA GİTMEYİ
- AİLEMİZİN EMEĞİNİ KORUMAYI

Konu: Kapanış “Sekiz kavram kullanılarak Pinokyo Masalını günümüze uyarlama” denemesi...

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, masal üzerinden masal yaratma, yaratılan masalı oyun haline getirme

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar; kişi sayısı kadar kostümler, 50- 70 boyutlarında renkli kartonlar, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, renkli tüller, peri kanatları, kostüm parçaları, Pinokyo burunları, karakter kartları, sekiz değer yazılı olduğu kartlar, hareketli müzik CD’si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Öğrenilen kavramların pratikte bir ürün için kullanmayı dener.
2. Ortaya çıkan ürün sayesinde edinilen bilgileri yeniden düşünür ve sorgular.

Hazırlık ve Isınma

Lider, bu son atölye başlığımız diye söze başlar; “Ahmaklar Diyarı’ndan Mucizeler Kenti’ne gittik. Orada kurallar çok farklıydı. Dürüst olanlar yaşayamazdı. Çalışkan Arılar Diyarı’nda gerçekten ‘arı gibi çalışmaktaydılar’. Onların sayesinde Pinokyo çalışmayı öğrendi. Oyun Diyarı diye bir yere gittik. Muhteşemdi hatta o Diyarı yeniden kendimize göre tasarlamayı bile denedik. Bir sirke dans etmek için satıldık. Köpek balığının midesinde Pinokyo’nun babasını kurtardık. Çok şey yaşadık, çok farklı konuları konuştuk ve tartıştık. Birlikte çok fazla şey öğrendik. Öğrendiklerimizi paylaşmak için bir kitap yaptık. Dürüstlüğün el kitabını oluşturduk. Sadece iyilik yapmak için projeler geliştirdik. Kim neden dürüstlükten ayrılır, ayrıldığında bunu nasıl anlarız, öğrendik. Bu son atölyede öğrendiğimiz şeyleri ürün olarak ortaya koymayı ve aslında kendi masalımızı yaratmayı deneyeceğiz”.

1. Etkinlik;

Karakter kapmaca isimli oyun ile ilk etkinlik başlatılır. Üzerinde Pinokyo, Kandil Fitili, Peri, Gepetto, Kedi, Tilki, Cırcır Böceği, Salyangoz, Ateş Yutan, Alidoro, Papağan yazan kartlar alanda çeşitli noktalara yerleştirilir. Katılımcı sayısına göre karakter sayısı artırılıp eksiltilebilir. Karakter kartları katılımcı sayısından bir eksik hazırlanmalıdır. Lider bu oyunda oyuncu olarak oynamalıdır. Kullanılan tüm karakterler Pinokyo hikâyesinden olmak zorundadır. Katılımcılar fonda yer alan müziğin ritmine göre devinerek dolaşmaya başlarlar. Örneğin havada kâğıt gibi uçarak, kurbağa gibi zıplayarak, dondurma gibi eriyerek... Müzik durduğu anda tüm katılımcılar bir kart kapmaya çalışacaklardır. Son iki kişi kalana kadar çalışma devam ettirilir. Son iki kişiden biri lider olmalıdır. Bu sayede son grup üyesine üzerinde karakter yazılı bir kart eğitmen tarafından verilmiş olacaktır.

2. Etkinlik;

Bu etkinlik esnasında sekiz kart üzerinde sekiz atölye başlığı yazmaktadır. Grup üyeleri bir ve iki şeklinde sayılırlar. Birler kendi arasında ikiler ise yine kendi aralarında iki takım oluştururlar. Bu takımlara dörder adet kart teslim edilir. Kart başlığı ve altındaki kelimeler kullanılmadan diğer takıma kartta yazılan kavram anlatılmaya çalışılacaktır. En çok kavramı anlatan takım oyunu kazanmış olacaktır. Kart başlıkları aşağıda verilmiştir.

- **SORUMLULUK** *Görev *Yükümlülük *Çevre
- **GÜVEN** *İhanet *Dürüst *Arkadaş
- **DÜRÜSTLÜK** *Yalan *Burun uzaması *Kandırmak
- **ÇALIŞMAK** *Tembellik *Okul *İşe gitmek
- **YARDIMSEVERLİK** *İhtiyaç *Canlılar *Dilenmek
- **AİLE** *Kan bağı *Aile bireylerinin isimleri *Dünyaya getirmek
- **ARKADAŞLIK** *Oyun oynamak *Eğlenmek *Sırdaş
- **İYİ OLAN KAZANIR MI?** *Kötü *Masal *Kaybetmek

3. Etkinlik;

Tüm katılımcılar çember düzeninde alana yerleşirler. Katılımcılardan atölye başlıklarından dört adet başlık seçmeleri istenir. Dört başlık seçimi yapıldıktan sonra bir masal oluşturmayı deneyeceklerdir. Liderin sağından başlayarak aldığı role uygun cümleler kurarak bu çalışmayı yapacaklardır. Daha sonra ise cümle ile hikâye yazma denemesi yapılır. Bu deneme başarılı olmazsa nedenleri konuşularak çalışma tekrar edilir. Çalışma boyunca dikkat edilmesi gereken noktalar anlatılır. Her katılımcı kendisinden önce söylenen cümleleri dikkatle dinlemek zorundadır. Bir katılımcı denizde yüzmeyi anlatırken öteki katılımcı olaylar dizisini dağa taşıyamaz. Oluşturulmaya çalışılan masal genel hatları ile oluşturulana kadar çalışma devam ettirilir.

4. Etkinlik;

Oluşturulan masal üzerine detaylı çalışma yapılmaya başlanılır. Canlandırma aşamasını oluşturmak için katılımcılar yeterli süre verilir. Sürenin bitiminde kostüm ve aksesuarlar hazırlanılır. Provaların ardından çalışma sunulur.

Değerlendirme

Lider tarafından katılımcılara on hafta boyunca yaptıkları çalışmalarda neler öğrendikleri sorulur. Alınan yanıtlardan birkaç tanesi aşağıda verilmiştir.

PİNOKYO BİZE NE ÖĞRETTİ SORUSUNA VERİLEN YANITLAR

DÜRÜST OLMAYI

DİLENMEMEYİ

GÜVENMEYİ VE GÜVENMEMEYİ

SORUMLU OLMAYI

ARKADAŞLARA BAZEN KANMAMAK GEREKTİĞİNİ

YALAN SÖYLEYENLERİN NASIL DAVRANDIĞINI

TANIMADIKLARINLA BİR YERE GİTMEMEYİ

AİLEMİZİN EMEĞİNİ KORUMAYI



Hazırlık ve Isınma

Konu: Tanıma, Tanışma (Ben kimim? Ne istiyorum? Neye İhtiyacım var?)

Yöntem/ teknik: Yaratıcı drama ve rol oynama

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar; kişi sayısı kadar kostümler, 50- 70 boyutlarında renkli kartonlar, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, renkli tüller, peri kanatları, kostüm parçaları, Pinokyo burunları, hareketli müzik CD'si ve CD çalar.

Lider, katılımcılara kısaca kendini tanıtır. Daha sonra ise proje hakkında bilgi vermeye başlar. Afrika'da yaşayan bir kabilenin en ağır hakaret cümlesi "Senin ailen sana hiç masal anlatmadı mı?" imiş. Çoğunlukla uyku saati öncesi eğlence olarak kullandığımız masallar, çocuklarımızın en önemli eğitim araçlarından biridir. Çocuklarımızı geleceğe hazırlamak için ilk başta masalları kullanırız. Onlara hayatlarında kullanabilecekleri ilk bilgileri masallar aracılığıyla veririz. Bu eşsiz eğitim kaynağı drama gibi yaşayarak, sorgulayarak, deneyerek eğiten yöntemle buluşunca çocuklarımızın eğlenerek öğrendiği ve bizim cümlelerimizi tekrarlamadan kendi cümlelerini ifade ettiği, kendini ortaya koyduğu bir **etik değerler atölye** çalışması ortaya çıkıyor. Biz Pera Güzel Sanatlar olarak çocuklarımıza ezberletilen cümlelerle değil kendi doğrularını ifade edip, sorgulayacakları bir eğitim yöntemi geliştirmek istedik. Bu proje bir eğitmen olarak beni çok heyecanlandırıyor. Pinokyo projesi bünyesinde çocuklarımız ve eğitmenlerimiz ile sorumluluk, güven, dürüstlük, çalışkanlık, yardımseverlik, aile, arkadaşlık ve iyi olan kazanır mı başlıklarından oluşan atölyeler yapacağız. Küçük Pinokyo isimli atölyelerimiz başladı. Çocuklarımız öğrendiklerini ve yaşadıklarını tüm atölyelerde kullandılar. Hatta ilk başta onları zorla konuşurmaya çalışırken belli bir süre sonra onlar beni konuşurmamaya başladılar. Bir atölyede kimlere karşı sorumluyuz sorusunu yönelttiğimde, 'kendime' yanıtını verecek kadar derinlikli bakmaya başladılar. Yine bir atölyede mavi saçlı perinin söylediği cümle: "Her insan yalan söylerken bir şeyler olur. Mesela Pinokyo'nun burnu uzar, bir başkasının yüzü kızarır" sözünden sonra dürüstlükten ayrılan insanları anlamaya yönelik çok önemli bulguları ifade ettiler. Siz eğitmen arkadaşlarımız ile yapacağımız çalışmalarda ise kendi doğrularımızı dayatmadan yol gösteren ve çocuklarımızın sorgulamalarını sağlayan yöntemler ve başka nasıl çalışmalar yapılabilir üzerine bir çalışma yöneteceğiz. Pinokyo projesinde yapılan atölyeleri hem deneyimleyip hem de sorgulayacağız. Eğer hazır isek çalışmayı başlatmak istiyorum" der. Daha sonra katılımcılara bu çalışmaya liderin role girmesi yöntemi ile başlanacağını ve devam edileceğini belirtir.

1. Etkinlik;

Lider, katılımcıların oturduğu alanda onları tek tek minderlerin üzerinde uzanma pozisyonuna getirir. Her katılımcıyı kontrol ederek onlardan ne yapabileceğini düşünür. Bir katılımcıdan tahta kaşık, bir diğerinden masa ayağı, başka bir katılımcıya bu odundan masa olabilir şeklinde sayar. Daha sonra ise kendisi çemberin ortasına geçerek oturur. Fikir değiştirdiğini ve bu malzemelerden birer kukla yapacağını belirtir. İlk önce kuklanın başını yapmaya başladığını söyler. Başına şekil verdikten sonra onlarla konuşmaya başlar: "Bu kuklanın görmek için göze ihtiyacı var. Her söylediğimi duyması için ise bir kulak yapmam lazım. Benimle konuşabilmesi için de bir ağız yapmam lazım. Ağız bittiğine göre ince ve biraz uzun bir burun yapabilirim. Artık başı tamamlandığına göre kollarını yapabilirim. İsmi ne koysam acaba? Neyse buna sonra karar veririm. Belki de kuklam kendi ismini kendisi koyabilir. Boynunu yaparsam biraz hareket etmeye başlatabilirim. Boynunu yaptığıma göre boynunu hareket ettirebilirim der. Daha sonra kollara geçtiğini ifade eder. Kolları yaparken tahta parçasını iyice gererek hareket ettirmelerini söyler. Kollar iyice hareket etsin diyerek tüm hareketleri kendisi de yapmaya başlar. Kolları hareket ettirerek tüm katılımcıları kontrol ettikten sonra bel bölgesini yapmaya başladıklarını söyler. "Herkes bel bölgesini hareket ettirebiliyor mu?" diye sorar. Tüm katılımcılar bel bölgesini hareket ettirmeye başlayınca bir sonraki bölge için yönlendirme yapmaya başlar. Lider, o zaman en son parça olan bacak ve ayakları yapmaya başlayabiliriz, der. Kuklanın bedeninde bu bölgelerinde yapılmasından sonra artık kukla yürümeye hazır hale geldi, der. Yürümek için ayağa kalkmaya çalışırlar fakat lider onlara hayatlarında ilk defa bu eylemi yapacakları için biraz zorlanabileceklerini söyler. Katılımcılar, birkaç deneme yaptıktan sonra ayağa kalkmayı başarırlar. Yürümeyi denerler. Lider, benim kuklam geri gelebilir, öne gidebilir, minderlerin arasından geçebilir diye yürüme yönergelerine devam eder. Katılımcılar ve lider alanda bir süre yürüdükten sonra lider, ayakları kontrol edeceklerini belirtir. Sağa ve sola doğru tekme hareketiyle on defa zıplayarak ayakları sağa ve sola kaldırır. Daha sonra kolları havaya kaldırıp bir süre hareket ettirdikten sonra kukla ilk günden çok fazla yorulmasın diyerek yeniden zemine uzanmalarını sağlar. Bu uzanma hareketinden sonra ben bu kuklaya bir isim vermedim daha diyerek ikinci çalışmayı başlatır.





2. Etkinlik;

Lider, "Rolden ayrılarak ilk aşamada tamamlamış olduğumuz kukla bedenlere birer isim verilmesini sağlamalıyız" der. Lider katılımcılara kendini göstererek, bu kuklanın bir ismi var ve onun ismi Özlem diyerek çalışmayı başlatır. Daha sonra başka bir katılımcıya peki bu kuklanın ismi nedir diye soru yönelterek tüm katılımcıların isimlerini saymalarını sağlar. "Bu kuklalara isim verdiğimiz onları sayabilir miyiz?" diye sorar. Katılımcılar yanıt veremeyince o zaman bu kuklalar birbirlerinin ismini öğrenmeli der. Daha sonra yine kendisinden örnekle çalışmayı yönlendirir: "Benim adım Özlem ve ben ismimin baş harfiyle kendime bir sıfat bulmalıyım. Mesela önemli Özlem olabilir." der. Daha sonra herkese isimlerinin baş harfiyle bir şeyler bulmak için düşünsün diyerek onlara bir süre verir. Tüm katılımcılar bulmayı başardıktan sonra çalışma başlar. Tüm katılımcılara: "Tüm kuklaların bir ismi olmalı değil mi?" diye sorar. Daha sonra ise lider sağından başlayarak tüm katılımcılar tek tek isim ve sıfatlarını sayarlar. Daha sonra lider: "Bulduğumuz sıfatlı isimlerimize birer ses buluyoruz" der. İlk kendi ismi ile yaparak onlara bir örnek sunar. Çalışmadaki tüm katılımcılara kendi ses ve hareketlerini bulacak bir süre verilir. Süre bitiminden sonra yeniden sağ tarafa doğru devam ederek çalışmaya devam edilir. Çalışma tüm katılımcılar isimli ritimlerini yapana kadar devam ettirilir. Lider, bu çalışma benim sağımdan devam edecek, der. Ben isim ve ritmimi söyledikten sonra benden sonraki kişi benim ve kendisininkini söyleyecek, der. Bir sonraki benim, sağımdaki ve kendinin isim ve ritimlerini tek tek sayacak. Herkes sayıp bitirene kadar devam edeceğiz, der. En sona kalan kişi yani ben, herkesin isim ve ritmini yapmak zorundayım, der. Tüm katılımcılar sol tarafında yer alan kendisinden önce isim ve ritmini yapan tüm katılımcıları saydıktan sonra kendi isim ve ritmini söyleyecektir. Çalışmayı başlatan kişiye kadar olan tüm katılımcılar sayma işini yapacaktır. Çalışmayı başlatan kişi sayma işini bitirince çalışma bitecektir. Tüm katılımcılar hazır olunca çalışma başlatılır. Arada ritim ya da isim unutan kişilere yardım edilerek çalışma tamamlanır. Lider katılımcılara isimleri ezberledik mi acaba diye, sorar. Katılımcılar evet yanıtını verdikten sonra sırada bulunan etkinlik başlatılır.

3. Etkinlik;

Lider grup üyelerine "Bu çalışmada sağ ve sol yönlerinin kullanımı önemli olduğu için katılımcılarınızın bilgilerini kontrol etmelisiniz. Eğer bilmiyorlarsa sağ ellerini yumruk şeklinde sıkmalarını belirttikten sonra oyunu başlatabilirsiniz." uyarısını yapar. Grup üyelerinden sağ ellerini havaya kaldırmalarını ister. Daha sonra ise oyun kurallarını anlatmaya başlar. Çalışma alanında tüm katılımcıların üzerinde oturdukları birer minderleri mevcuttur. Lider katılımcılardan sağ ellerini yumruk yaparak minderin üzerinde ayağa kalkmalarını ister. Lider kendi minderinden kalkıp ortaya gelince bir minder boşa çıkmış olur. Lider, katılımcılara kimin sağındaki minder boş sorusunu yöneltir. Katılımcılar sağı boş olan katılımcının ismini söyledikten sonra lider o katılımcıya "benim sağım boş cümlesi ile başlayıp bir katılımcı çağırmasını söyler. Katılımcı bir isim söyledikten sonra lider sağ tarafında minder boşalan herkes sağına birini çağırarak zorunda, der. İsmi söylenen katılımcı hemen koşarak boş yere yerleşmek zorundadır. Oyun böylelikle başlatılmış olur. Katılımcılar kuralları anlayana kadar oyun bir süre oynatılır. Daha sonra ise lider oyuna yeni bir kural getirir. Oyun alanına ikinci bir boş minder yerleştirilir. Yerleştirilen minderle beraber oyun alanında iki tane boş minder olmuştur. Lider aynı anda iki kişinin kendi sağlarına birilerini çağırma başlayacağını, bu nedenle tüm katılımcıların çok dikkatli olmalarını söyler. Oyun oynanırken sağında iki minder boş olan kişi oyundan bir kişiyi çıkarma hakkı kazanacaktır. Bu nedenle oyun oynanırken dikkat ve konsantrasyon çok önemli uyarısını yapar. Bu uyarının ardından oyuna alışma süreci için elemesiz olarak oyun oynanır. Tüm kurallar anlaşılana kadar elemesiz oynanır. Bu elemesiz aşamada lider çok beklemeli oynanmaması için üçe sayılana kadar isim söyleme zorunluluğu getirir. Kurallar tamamen anlaşıldıktan sonra elemeli oyun başlatılır. Sağında iki boş olan katılımcı oyundan çıkarmak için bir isim söyleyecektir. İsmi söylenen katılımcı minderini alarak oyun alanının dışına çıkar. Daha sonra ise isim söylerken geç kalanlar minderini alarak oyun alanından çıkarlar. Oyunda son üç kişi kalana kadar oyun elemeli oynanır.





4. Etkinlik;

Lider, “Şu ana kadar yapılan çalışmalar isim çalışmalarıydı. Önce bir kukla yarattık. Daha sonra bu kuklaya bir isim verdik. Diğer katılımcıların isimlerini ezberlemelerini sağladık. Eğer sınıf arkadaşı ya da birbirini tanıyan bir grubumuz var ise bu çalışmaları kullanmamıza gerek yok. Daha sonra yapılan çalışmalara geçebiliriz” der. Konuşmanın ardından çalışma alanının zeminine bir kutu bırakır. Kutunun içinden etkinlik esnasında kullanacağı malzemeleri tek tek çıkarmaya başlar. Bu esnada katılımcılara malzemelerle neler yapacakları konusunda bilgi verir. Farklı renklerde katılımcı sayısı kadar A5 kartonları katılımcılara gösterir. Lider, “Bu kartonlardan dilediğimiz bir renk seçeceğiz. Daha sonra kartonumuzun üstüne elimizi koyup elimizin dış çeperini çizeceğiz. Daha sonra el şeklinde olan çizgiyi makasla keseceğiz. Kesim işi bittikten sonra bu elin içine yazı yazacağız. Şimdi herkes karton ve kalem alabilir” der. Bunun üzerine katılımcılar, malzemelerin içinden karton ve kalem alarak ellerini çizerler. Çizim işleminin bitmesinin ardından kartonları el şeklinde keserler. Lider, “Ellerin kesimi bittikten sonra içine asla ismimizi yazmıyoruz diye uyarıda bulunur. Elimizin tek tarafını boya kalemlerimiz ile bizi anlatacak şekilde boyayacağız. Dilediğimiz renk ve şekilleri kullanarak kendi elimizi yaratacağız. Boyama işi bitene kadar katılımcılara belli bir süre verilir. Sürenin bitiminde el şeklinde olan kartonun boyanmayan tarafına her parmağa denk gelecek şekilde kendinizi anlatan fiziksel özelliklerinizi yazacaksınız. Avuç içi bölgesine denk gelecek şekilde beş adet karakteristik özellik yazacaksınız. Atölyeniz esnasında katılımcılarınıza daha anlaşılır olmak için açıklama yapılabilirsiniz. Örneğin; bir parmağa, ben çok aceleci bir insanım, çok acele ederim. Benim gibi aceleci olan var mı? Ben çok gülümserim. Ben dans etmeyi çok severim. Ben çok utangaç biriyim; diye açıklama yapabilirsiniz” der. “Yazı yazarken yazılarımızı başkaları okumasın diye dikkatli oluyoruz ve başkalarına göstermiyoruz” uyarısını yapar. Katılımcılar minderlerine döndükten sonra çalışma başlar. Tüm katılımcılar yazılarını bitirene kadar çalışma devam eder. Katılımcılar kağıtlarını tamamladıktan sonra minderlerinin altına onları saklayacaklardır.

5. Etkinlik;

Canlandırma

Grup üyelerine yaratıcı drama çalışmalarının üç aşamadan oluştuğu ve ilk aşama olan hazırlık ve ısınma aşamasının burada noktalandığı söylenir. Bu aşamadan sonra canlandırma aşamasının başlatıldığı ifade edilir. Bu aşamanın her atölye başlığında doğrudan hikaye kitabı üzerinden devam ettirileceği belirtilir. Her atölye başlığına uygun olan konular, kitaptan seçilecek ve ilgili bölümde kullanılacaktır.

Lider, katılımcılardan bu çalışmada en az göz göze geldikleri katılımcı ile eş olmalarını ister. Katılımcıların sayı bakımından eş olamamaları durumunda lider çalışmada son katılımcı ile kendisi eşleşmelidir. Eşleşmeler tamamlandıktan sonra kendi içlerinde “Cırcır Böceği ve Kukla” olarak rol belirlemesi yapmalarını söyler.

Katılımcı: Pinokyo masalını bilmek zorunda mıyız?

Lider: Hayır, bilmenize ya da katılımcının bilmesine gerek yok. Burada sadece ilk defa karşılaşma anını kullanıyoruz. Zaten yapılacak doğaçlamayı anlatırken bu uyarıyı yapacağız. Rol belirlemesinin hemen ardından lider, “Bu iki kişi, ilk defa birbirlerini gördüler. Konuşarak birbirlerini tanımaya çalışacaklar. Aldığımız rol içerisinde kendimiz ile ilgili bilgi paylaşacağız. Rolümüz Kukla ve Cırcır Böceği olduğu için onlar gibi hareket edeceğiz. Fakat paylaştığımız bilgi ve konularla gerçekten kendimizi anlatacağız” der. Cırcır Böceği A kişisi, Kukla ise B kişisi olacaktır. Bu çalışma karşılıklı sohbet şeklinde değil, kişilere tanınan süre içerisinde konuşma şeklinde olacaktır. Lider önce A kişisine iki dakika verecektir. Bu süre içinde sadece o kişi konuşacak, B kişisi dinleyecektir. Süre bitiminden sonra B kişisi konuşacak ve A kişisi dinleyecektir. Bu çalışma esnasında tüm gruplar, aynı anda konuşmaya başlayacaktır. Çalışma için süre başlatılır. Toplu yapılan doğaçlamanın bitiminden sonra lider yeni bir yönerge verir. A kişisinin anlattıklarını B kişisi kendi hikayesi gibi, B'nin hikayesini ise A kişisi kendi hikayesi gibi anlatacaktır. Gruplar gönüllülük esaslı olarak çıkış sırasına karar verirler. Doğaçlama çıkış sıralaması yapıldıktan sonra katılımcılar izlenilmeye başlanılır. Tüm gruplar doğaçlama çalışmalarını sergileyene kadar çalışma devam ettirilir.

Lider, çalışmalara rahat kıyafetlerle ve sadece atölyede kullanacak ev botu şeklinde malzemelerle gelmesini rica eder. Katılımcılar ve lider tarafından kendi aralarında bir mail grubu oluşturup atölye ve süreç ile ilgili bilgi alışverişinde bulunabileceklerine dair karar alırlar.



6. Etkinlik;

Lider, katılımcıların minderleri ile birlikte çember düzeninde çalışma alanına yerleşmelerini ister. Tüm katılımcılar alana yerleşmeyi tamamladıktan sonra, yapılan çalışma ile ilgili düşüncelerini sorar. Kendi sağında bulunan katılımcıdan başlayarak son katılımcıya kadar düşüncelerini bir kaç cümle ile ifade etmelerini söyler.

Katılımcı: Neden Pinokyo?

Lider: Masalı okudunuz mu?

Katılımcı: Evet

Katılımcı 2: Hayır

Lider: İçerisinde etik değerler ile ilgili çok fazla başlık var. Örnek üzerinden devam edelim isterseniz. Kavramımız “aile” olsun. Pinokyo’nun, Mavi Saçlı Peri ve Gepetto ile ayrı zamanlarda kurduğu iki aile durumu var. Bu aile ilişkisi ile, ebeveynin çocuğa ve çocuğun ebeveynine karşı sorumluluk durumu sorgulanıyor. Yaklaşık sekiz adet evrensel etik değeri, tek bir masal üzerinden işleyebiliyoruz. Şu ana kadar biten atölyeleri tekrar gözden geçirdiğimizde bize yeni kapılar açılıyor. Aynı başlıklar çok daha farklı işlenebilir. Pinokyo masalı bu anlamda dışı bir malzeme olduğu için tercih ettim.

Katılımcı: Bu masalı ben de değerler eğitiminde kullanmıştım. Bu nedenle size seçme nedeninizi sordum.

Lider: Peki sizin nedeniniz neydi?

Katılımcı: Dürüstlük konusu olduğu içindi.

Lider: Ana tema olarak dürüstlük kavramı ele alınabilir. Fakat her bölüm ile farklı bir değer durumu devreye giriyor. Süreç içerisinde tüm kavramlar birbirini destekleyerek devam ediyor. Böylelikle başlığı sağlamalarıyla yapmış oluyorsunuz. Başka bir sorunuz var mı?

Katılımcı: Yok. Ben hiç bu açıdan düşünmemiştim. Teşekkür ederim

Katılımcı 3: Konuyu çok iyi bilmediğim için biraz gergindim. Fakat şimdi rahatladım ve sonraki atölyeyi merak ediyorum.

Katılımcı 4: Ev ve okul arasında sıkıcı bir hayatımız var ve bu sayede değişiklik olacak.

Katılımcı 5: Bu kadar soyut kavramları çocuklara verebilecek bir yöntem olması benim ilgimi çekti. Baştan, giriş oyunları ile bile bizi tatmin edeceğini hissediyorum.

Katılımcı 6: Sabahtan akşama kadar öğretmen olup akşam burada öğrenci olmak eğlenceliydi. Devamını merak ediyorum.

Lider: Size yaratıcı drama ve atölye sürecini anlatmak zorundayım. Bu nedenle çocuklarla yapılan atölyeleri bire bir yapamayacağım. Sizden ricam sürece eleştirel bakmanız. Her çalışmada neyi neden yaptığımızı sorgulamanız. Üstüne ne koyulabilir, nasıl yapılabilir üzerine kendi aramızda tartışabilmemiz. Bir sonraki atölyede görüşmek üzere hoşçakalın.



Konu: Sorumluluk

Yöntem/ teknik: Yaratıcı drama, Rol oynama, Doğaçlama, Liderin role girmesi, Yaratıcı yazma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar kostüm parçaları, peri kanatları, Pinokyo burunları, 50-70 renkli kartonlar, katılımcı günlükleri, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, her katılımcı için bir adet günlük, müzik CD'si ve CD çalar.

1. Etkinlik;

Hazırlık ve Isınma

Lider, grup üyelerine oyunu daha iyi anlamaları için öncelikle bireysel bir şekilde oyunu başlatmak istediğini söyler ve oyunun nasıl oynanacağını anlatmaya başlar. Katılımcılar tercih edecekleri bir ellerini avuç içi dışa dönük şekilde sırtlarına yerleştireceklerdir. Diğer ellerini ise kılıç şeklinde kullanacaklardır. Bu, kılıç biçiminde kullanılan elin işaret parmağı ile diğer grup üyelerinin sırtlarında bulunan ellerinin içine dokunarak onları oyun dışı bırakmaya çalışacaklardır. Aynı anda ise kendi sırtlarında bulunan ellerinin içini korumak zorundadırlar. Sırtlarında bulunan ellerini korurken belli kurallara uymak zorundadırlar. Kurallara uyulmadığı takdirde oyun dışı kalacaklardır. Ellerini sırtlarından çekmek, avuç içlerini kapatmak, sırtlarını duvara dayayarak kapatmak yasaktır. Bu kuralların dışında bireyler kendi stratejilerini yaratmakta özgürdürler.

Kurallar üzerine konuştuktan sonra oyun başlatılır. Katılımcılardan sona tek bir kişi kalana kadar oyun devam ettirilir. Oyun bittikten sonra lider bu oyunu ikili takımlar yaparak tekrar oynatacağını söyler ve takım halinde nasıl oynamaları gerektiğini anlatır. Lider "Partnerim ile ben tek bir cana sahibiz. Birimiz elenirse diğeri de elenmiş olacak. Bu durumda birbirimizi kollamalı ve birbirimize sahip çıkmalıyız. Fakat ikili oynamak kolay. Ben bunu zorlaştırıp toplam kişi sayısını ikiye bölüp iki farklı grup oluşturacağım. Gruplar kendi stratejilerini oluşturabilirler. Her grubun üç puan hakkı vardır, üç puanı ilk alan grup oyunu kazanmış olacaktır. Bir kişiyi elediğiniz zaman bir puan kazanmış oluyorsunuz" sözleriyle oyunu açıklar ve iki farklı takım oluşturur. Gruplar oyuna başlamadan önce kendi aralarında konuşup bir yöntem geliştirmeye çabalarlar. İki grup da hazır olduğu zaman lider oyunu başlatır. Sırayla puanlar 1-0, 2-0, 2-1, 2-2 diye ilerlemiş ve son anda 2-3 şeklinde sonuçlanmıştı. Oyun bittikten sonra, lider katılımcılardan minderlerini de alarak çember düzeninde çalışma alanına yerleşmelerini ister. Katılımcılar çember düzeninde oturduktan sonra kısa bir değerlendirme yapılır.

“

Lider: Oyundan dolayı düşündüğünüz bir başlık var mı? Bu atölyenin başlığı ne olabilir?

1. **Katılımcı:** İş birliği, takım oyunu.

Lider: Evet, takım oyunu.

2. **Katılımcı:** Takımını koru olabilir.

Lider: Evet olabilir, peki başka?

3. **Katılımcı:** Sorumluluk?

1. **Katılımcı:** Strateji?

Lider: Strateji, takım çalışması. Aslında söylediklerinizin her biri yaratıcı dramının özünde olan konular ama başka bir başlık var. Bir kişi söyledi başlığımızın ne olduğunu. Biraz daha düşünelim bakalım. Peki hangi anlarda en çok eğlendiniz?

4. **Katılımcı:** Oyuna daldığımız zaman.

5. **Katılımcı:** Kazandım gibi düşünüp hareket ettiğimiz zaman.

2. Etkinlik;

Lider bir önceki etkinlikte ayırdığı iki grubu bu etkinlikte de aynı şekilde kullanılacağını belirtir. Bu iki gruptan birine "mavi" diğerine "yeşil" ismini verir. Lider yeni oyunu; "Bu oyunumuzun adı parazit. Yeşil takımı ikiye bölüp, bir grubu sağa, diğer grubu sola yerleştireceğim. Sağ taraftaki gruba yazılı bir cümle vereceğim. Bu grup da o cümleyi sol taraftaki gruba anlatmaya çalışacak. Mavi takım bu esnada ikiye böldüğüm yeşil takımın arasında parazit olacak. Amaçları yeşil takımın cümleyi taşımasını ve anlamasını engellemek olacak. Mavi takımın yapmaması gereken tek şey yeşil takıma temas etmek. Bunun haricinde istediği kadar gürültü yapıp cümle akışını engelleyebilir" şeklinde açıklamıştır. Takımlar hazır olduklarında oyun başlatılır. Tam üç dakika parazit devam eder. Oyun sonunda lider cümleyi yazmaya çalışan yeşil takımdan yazdıkları tanımı ister. "Kişinin kendine ve başkalarına karşı zamanında yerine getirmesi gereken sorumluluktur" yazmışlardır. Liderin verdiği cümle ise: "Kişinin kendine ve başkalarına karşı yerine getirmesi gereken yükümlülüklerini zamanında yerine getirmesi zorunluluğudur" şeklindedir. Aynı çalışma gruplar yer değiştirdikten sonra tekrar oynanır. Liderin verdiği cümle: "Öncelikle kendi hayatımıza karşı, sonra da yaşadığımız çevremize karşı sorumluluklarımız vardır" şeklindedir. Mavi grup bu cümleyi aynı sırayla yazmıştır. Oyun sonunda gruplar yerlerine oturup oyun değerlendirmesi yapmaya başlarlar.

1. Katılımcı: Biz adam adama savunma yaptık. Bence iyiydi. Sadece boş bir alanı kapatmaya çalışırken sorun oldu.

Lider: Orada strateji devreye giriyor işte. Peki başlığımız neydi?

2. Katılımcı: Sorumluluk.

3. Katılımcı: Birbirimizden sorumluyuz.

Lider: Sadece birbirimizden değil. Kendimizden ve birbirimizden sorumluyuz. Şimdi oynayacağımız oyun da sorumluluğu oluşturan alt başlıklardan ikisini kapsıyor. Bu başlıklar "güven" ve "özgüven".. Oyunumuz da hepinizin bildiği "kulaktan kulağa" oyunu.



3. Etkinlik;

Lider, katılımcılara oyunu anlatmaya başlar. "Bu sağ ve sol tarafta bulunan minderler bizim sınırlarımız olsun. Tam ortada olan alanda duvara yakın bir noktada tek sıra olacaksınız. Sonra sıranın en arkasında olan kişi ben başla diye bağırdığım zaman bana doğru koşacak. Benim yanımda durduktan sonra ben onun kulağına bir şey söyleyeceğim. Bu kişi söylediğim şey biter bitmez sıranın en önünde bulunan kişiye koşup kulağına söylediğim şeyi tekrar edecek. Kelime ya da cümleyi bitirince orada kalacak. Kulağına söylenen kişi, bir arkasında bulunan arkadaşının kulağına bu kelimeyi tekrar söyleyecek. Amacımız kulaktan kulağa bu cümle ya da kelimeyi en son kişiye kadar doğru bir şekilde aktarmak. Kelime en sona gidince orda bulunan arkadaşımız, bağırarak kelimeyi söyleyecek. Ben bu bağırılan kelimeleri elimde tuttuğum kağıda yazacağım." Daha sonra sıra düz hale getirilip bir deneme yapılır. Lider oyuna başlamadan önce ara değerlendirme yapmak istediğini söyler: "Başlığı ele alırsak biz sadece kendimizden ya da başkalarından mı sorumluyuz? Biz kime, neye, neden sorumluyuz?" Katılımcılardan biri: "Önce ailem, sonra akrabalarımın çalıştığım okuldaki çocuklara kadar sorumluyum" der. Bir başka katılımcı: "Önce kendimizden sorumluyuz" der. Lider: "Peki ben kendime karşı neden sorumluyum, ya da kendime karşı sorumluluklarım ne?" sorusunu sorar. Katılımcılardan biri: "Hem ruhsal hem bedensel sağlığımızı korumak mesela" cevabını verir. Lider: "Okulumuzda ya da sınıfımızda yayınlanmak üzere bir pano yazısı hazırlayalım. Kendimize karşı veya çevremize karşı sorumluluklarımız yani konuştuğumuz her şeyi kullanabilirsiniz" der ve daha sonra pano hazırlama işlemi için malzemeleri dağıtır. Gruplar pano hazırlamak işlemlerine başlarlar. İki grupta bitirdikten sonra 10 dakikalık bir mola verilir.

4. Etkinlik;

Etkinlik bu aşama itibari ile liderin role girmesi tekniği ile devam ettirilecektir. Lider, peri kostümü içerisinde çalışma alanına gelir ve “Biliyorum, biliyorum geç kaldım” diyerek çemberin tam ortasındaki alana yerleşir. Daha sonraki süreci katılımcılarla konuşarak rol içerisinde yönetecektir. Lider, “Merhaba arkadaşlar. Gepetto ustanın yaptığı Pinokyo isimli bir kukla çocuk var hiç duydunuz mu adını? Bana bir haber geldi ve bu Pinokyo çok fazla hata yapmaya başlamış, haberiniz var mı? Yalan söylemesi ile ilgili bir cezası var. Her yalan söylediğinde burnu uzayacak. Fakat bunun dışında son dönem sorumsuzluklarının çok fazla arttığını duydum. Bu durum beni çok üzdü. Benim Cırcır Böceği isimli bir arkadaşım var. O bana son dönem neler olduğunu anlattı. Gepetto onu yaptıktan sonra bizim haylaz Pinokyo onu kızdırmış, evden kaçmış birçok soruna neden olmuş. Fakat daha sonra olaylar normale dönmüş. Hatta sevgili Gepetto, çok acıkan kuklamızın karnını doyurmuş. Bunun üzerine Pinokyo hata yaptığını anlayarak ondan özür dileyip iyi bir çocuk olmak için elinden geleni yapacağını söylemiş. Hatta okula başlamak istediğini söylemiş. Pinokyo'nun bilmediği şey, Gepetto gerçekten çok fakir biriymiş. Gepetto, o soğuk kış gününde bizim yaramazı okula yollayabilmek için üzerinde bulunan ceketi satmış. Pinokyo için bir okul kitabı almış. Bu duruma çok sevinen kuklamız hemen okula gitmek istemiş. Okul yolunda heyecanla yol alırken ilk sorumsuzluk olaylarını işte orada başlatmış. Yolda kalabalık insanlar grubunu görmüş ve onlara yaklaşmış. Bu, bir tiyatro gösterisi için bilet almayı bekleyen kalabalık bir grupmuş” der. Lider, çalışma alanının sağında ve solunda düz bir şerit halinde sıralı yerleştirilmiş minderlerde oturan grup üyelerini işaret ederek sol tarafta bulunanlara Pinokyo, sağ tarafta bulunanlara ise Cırcır Böceği diye hitap ederek rol dağılımını yapar. Çalışma alanında oturma düzeni ve doğaçlamalar için yapılan eşleşmeler bu atölyenin sonuna kadar bu düzende devam ettirilecektir. Doğaçlama yapılacak konu ise; “Pinokyo okula gitmek üzere yola çıkmıştır. Yolda kalabalığı görünce bir çocuğun yanına gider ve içeri nasıl girileceğini sorar. Çocuk bilet alması gerektiğini söyler. Pinokyo içeri girmek için bir yol bulmak zorundadır. Fakat tiyatroya ödeyecek parası yoktur”. “Bu iki arkadaş karşılaştıktan sonra acaba neler oldu? Pinokyo içeri gidebilecek mi?” sorusu ile çalışma başlatılır. Tüm gruplar doğaçlamalarını yapana kadar çalışma devam ettirilir. Doğaçlamalar bitirildikten sonra peri rolündeki lider olaylar aslında nasıl gerçekleşmiş onu anlatır: “Aslında benim sorumsuz Pinokyo elinde bulunan kitabını bu çocuğa satarak içeri girmeye çalışır. Fakat bu çocuk kendi sorumluluklarının farkında olduğu için ‘Ben daha bir çocuğum kitabını satın almam. Hem sen de kitabını satmamalısın!’ der. Yoldan geçen bir eskici bu konuşmaları duyunca kitabı satın almak istediğini söyler. Peri, o kitabın nasıl alındığını hatırlıyoruz değil mi? O soğuk havada Gepetto üzerinde bulunan ceketi satarak almıştı. Pinokyo bu olaylar sanki hiç olmamış gibi kitabı sattı. Daha sonra eskiciden almış olduğu para ile tiyatroya gitti” der.

5. Etkinlik;

Lider Mavi Saçlı Peri rolünde konuşmaya başlar: “Pinokyo’nun sorumsuzlukları bu kadar sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Bu daha başlangıç! İçeri girdikten sonra sahneden onu gören diğer kuklalar Pinokyo diye bağırmaya başlar. İsmi Harlequin olan kukla onu sahneye çağırmış. Pinokyo sahneye çıkmış ve tüm gösteriyi bozmuşlar. Bunun üzerine tiyatronun sahibi Ateş Yutan, ‘yakalayın şunu ve odama götürün’ diye emretmiş. Daha sonra ise: ‘Sen benim gösterimi nasıl bozarsın?’ demiş. Pinokyo, ‘İnanın majesteleri bu beni hatam değildi’ demiş. Ateş Yutan, nöbetçi kuklaları ile Harlequin ve diğer kuklayı yanına çağırtmış. Sonrasında ise: ‘Gösteri iptal edildi diye birini cezalandırmam lazım. Çünkü siz sorumluluklarınızı yerine getirmediğiniz. Ve birileri sorumluluklarını yerine getirmediyse başkaları bunun sonuçlarını çeker’ demiş. Daha sonra ise Harlequin’in etinin kızartılması için ateşe atılmasını emretmiş”.

Mavi Saçlı Peri, bunları anlattıktan sonra bir önceki doğaçlama çalışmasında Pinokyo’yu oynayan katılımcılara "Ateş Yutan" rolünü diğer katılımcılara ise "Pinokyo" rolünü verir. Pinokyo rolünü alan katılımcılar sorumluluklarını üstlenerek Harlequin’i ateşe atılmaktan kurtarmaya çalışacaktır. Ateş Yutan rolündeki katılımcı ise Harlequin rolündeki kişinin kurtulmasını sağlamaya çalışacaktır. Mavi Saçlı Peri gerçekten ikna olduysanız affedebilirsiniz, ikna olmadıysanız affetmeyebilirsiniz. Affedip affetmemek tamamen sizin kararınız olacak. Bu doğaçlamayı istediğiniz şekilde oynayabilirsiniz, diye son belirlemeyi yapar. Tüm gruplar doğaçlamalarını tamamlayana kadar devam ettirilir. Doğaçlamalar için gruplar sahne alanı olarak belirlenen noktaya geçerek doğaçlamalarını sergilerler.



6. Etkinlik;

Mavi Saçlı Peri hikayeye devam ederken aralarda duraksar ve katılımcılardan nasıl sonuçlandığını tahmin etmelerini ve doğaçlama oluşturmalarını ister. Her doğaçlama yapıldıktan sonra aslında hikayede ne olduğu anlatılır. Doğaçlama konuları ise şu şekildedir;

- Pinokyo, Peri'ye babamı karşılamaya gideceğim, diye yola çıktıktan sonra geri dönmez. Mavi Saçlı Peri bu olaydan sonra Pinokyo'ya bir ders vermeye karar verir. Evinin olduğu yere bir mezar taşı yapar ve üzerine kendi adını yazar. Pinokyo altı ay sonra evin yerine geldiğinde mezar taşı ile karşılaşır. Perinin kendini affetmesi için mezar başında ağlar.
- Kuş rolündeki katılımcı Pinokyo'yu ağlarken görür ve ona yardıma gider. Kuş yardıma ihtiyacı olup olmadığını sorar. Pinokyo Ahmaklar Diyarı'nda hapse atıldığını ve döndüğünde babasını bulamadığını söyler. Kuş sorumsuz bir çocuk yüzünden denize açılmaya hazırlanan bir adam olduğunu söyler. Çocuk ortalıktan kaybolmuştur. Babası ise her yerde onu aramıştır. En son ise tehlikeli bir yolculuğa çıkmaya hazırlanmaktadır. Pinokyo, kuşu kendine yardım etmeye ikna etmek zorundadır. Kuş ise onun yardımı hak ettiğine inanmamaktadır.
- Pinokyo babasının peşinden denize atlamış ama onu yakalayamamıştır. Denizde kaybolduktan sonra nihayet karaya ulaşır. Karada yolu yeniden Mavi Saçlı Peri ile kesişir. Mavi Saçlı Peri'ye kendini affettirmek zorundadır. Pinokyo, Peri'yi kendi sorumluluklarını alabileceğine ikna etmek zorundadır. Peri ise Pinokyo gerçekten ikna etmedikçe affedemez.
- Arkadaşı deniz kıyısında kocaman bir balina gördüklerini söyler. Daha sonra ise bu balınayı görmek için Pinokyo'yu ikna etmeye çalışır. Arkadaşının amacı, Pinokyo'yu ikna edip birlikte sahile gitmektir. Pinokyo ise Peri annesine verdiği sözü tutmak istemektedir.

Lider her doğaçlamanın ardından aslında olan olayları anlatır.



7. Etkinlik;

Lider, rol içinde hikayeyi anlatmaya başlar. Peri ona bir şans verdikten sonra bir süre her şey çok güzel devam eder. Pinokyo okulda da çok başarılıdır. Peri de bu başarısından dolayı Pinokyo'ya: "Yarın senin için bir parti düzenleyeceğim ve seni insan yapacağım. İstediyin arkadaşını çağırabilirsin" der. Pinokyo iki saat sonra döneceğini söyleyerek bütün arkadaşlarına haber vermeye gider. Ama Pinokyo bir arkadaşıyla karşılaştıktan sonra geri dönmez. Pinokyo sözünü tutmadığı için Peri çok kızmıştır. Pinokyo kendini affettirmek zorundadır. Peri bir kere ona şans vermiş fakat Pinokyo bu şansını iyi kullanmamıştır. Peri, Pinokyo'yu affetsin mi yoksa affetmesin mi? Bu konuda bilinç koridoru tekniği kullanılır. Grup üyeleri bu soruya bireysel olarak yanıt vereceklerdir. Verilen karar olumlu ise final çalışması yapılır. Eğer olumsuz karara varılırsa Pinokyo ne yaparsa affedileceğine karar verilir.

8. Etkinlik;

Lider peri rolünde, “Pinokyo, aslında iyi bir çocuk. Fakat bazen biraz sorumsuz davranıyor. Bu kadar çok sorumsuz davranıştan sonra onun bu kavramı bilmediğini düşünmeye başladım. Bu kavramı öğrenmesi gerekiyor. Sizden bir ricam var. Buraya ilk geldiğimde, size renkli kartonlar dağıtmıştım. Bu kartona bir mektup yazmanızı rica ediyorum. Mektubunuzda Pinokyo’ya sorumluluğun ne olduğunu, sorumluluklarımızı yerine getirmenin gerekliliğini ve sorumlu bir insan nasıl olunabileceğini anlatmanız lazım. Umarım Pinokyo sizin mektuplarınız sayesinde bunu öğrenebilir.” dedikten sonra rolden çıkar. Mektup yazımına başlanmaz. Onun yerine atölye hakkında değerlendirme yapılır.

Katılımcı: Çocuklar hikayeyi bilerek mi geliyor? Benim biraz kafam karıştı.

Lider: Böyle bir talebimiz olmadı. Fakat merak edip okumaya başlayanlar olabilir. Bizde hikayeyi bilenler de vardı.

Katılımcı: Her defasında baştan sona kadar hikayeyi alıyor muyuz?

Lider: Başlığımıza hizmet eden bölümler ise evet alıyoruz. Hep aynı karakterler olmayacak. Bu bölümü liderin role girmesi ile işledik ve peri üzerinden devam ettik.

Katılımcı 1: Ama hep Pinokyo olacak değil mi?

Lider: Evet, o bizim ana karakterimiz! Fakat her atölyede farklı karakterlerle karşılaşacağız. Fitol, Cırcır Böceği, peri, Gepetto gibi.

Katılımcı 2: İki çocuğumuz hikayeyi biliyorsa nasıl oynayacaklar?

Lider: Bilenler ilk başta sordular. Gerçekte olan mı, hayal mi edelim? Yanıtım hep aynı, bu senin hikayen. Sen nasıl istiyorsan öyle oynamalısın! Zaten doğaçlamaların ardından ben hikayenin orijinal halini onlarla paylaşıyorum.

Katılımcı 3: O zaman bizim hikayeyi bilmemiz gerekiyor.

Lider: Yaratıcı drama da sizin ders başlığınıza gerçekten hakim olmanız gerekiyor. Yoksa katılımcınız beklenmedik bir soru sorarak sizi zora sokabilir. Şu an bilmeseniz de kendi atölye çalışmanızda Pinokyo’nun maceralarına tamamen hakim olmanız gerekiyor.

Katılımcı 4: Pinokyo gibi Oz Büyücüsü masalına da bir şeyler yapabiliriz belki. Çocuklar birlikte okurken çok keyif alıyor.

Lider: Bu bir model çalışması. Tabii ki bu model sonrasında bir çok hikaye üzerinden çalışma yürütebilirsiniz. Yaratıcı okuma çalışmaları da yapabiliriz. Çağdaş eserlerden faydalanabiliriz. Türk masalları salt iyi ve kötü üzerinden devam ediyor. Biz bu hikaye üzerinden salt iyi ve kötü olanı vermiyoruz. Bu durumu sorgulamak istiyoruz. Pinokyo sürekli hata yapmasına rağmen affediliyor.

Katılımcı 5: İyi olan kazanmalı mantığı var. Bir öğrencim hep iyiler kazanamaz diyor.

Lider: Bu başlık bizim en son atölyemizin konusu olacak. Son atölyemiz “İyi olan kazanır mı?”

Katılımcı: Kazanmamalı, iyi olsa da sorumluluğunu yerine getirmezse kaybetmeli ki sonuçlarına katlanmayı öğrenmeli.

Lider: Biz masallarla hayata hazırlanıyoruz. Belli bir dönemin bilgisi iyi olan kazanırdı! Ama bu değişiyor. Şartlar, toplum, sonuçlar değişiyor, insanlar, kavramlar ve kavramların içini doldurduğumuz anlamlar değişiyor. Konularımız soyut kavramlar. Biz somut hale getirerek sorgulatmalıyız. Konumuza dair soru yoksa atölyemizi bitirebiliriz.



Konu: Güven

Yöntem/ teknik: Yaratıcı drama, rol oynama, liderin role girmesi, yaratıcı okuma, kamu spotu oluşturma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, Pinokyo kitabı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar kostüm parçaları, peri kanatları, Pinokyo burunları, 50-70 renkli kartonlar, katılımcı günlükleri, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, her katılımcı için bir adet günlük, Ek 4'de bulunan yazının üzerine yazıldığı 50-70 karton, Ek 13 üzerinde "mi?" yazılı bir kart, Ek 5 ve Ek 6 kartları, sandalye, müzik CD'si ve CD çalar.

Hazırlık ve Isınma

Lider, katılımcılara bu atölyenin giriş bölümünde katılımcıların aynı anda salona alınacağını söyler. Salonun giriş bölümünde duvara asılı Ek 4 kartonunun olduğunu belirtir. Tüm konuşmaların fısıltıyla yapılacağını anlatır. Katılımcılara "Ahmaklar Diyarı'na yolculuğa çıktıkları" söylenilecektir. Çalışma alanı ışık ve diğer dekor parçaları kullanılarak normal halinden farklılaştırılabilir. Liderlerin alanı katılımcılara tanıtılmalarından sonra: "Burada herkesin dolandırıcılıkla geçindiğini katılımcılarımıza söylemeliyiz. Burada kuralların farklı olduğunu mutlaka açıklamalıyız. Dürüst ve çalışarak para kazananların burada iyi karşılanmadığını onlarla paylaşmalıyız. Ama en önemlisi burada kimseye güvenmemeleri konusunda uyarmalıyız" şeklinde bir açıklamada bulunur.

1. Etkinlik;

Lider tarafından bedensel anlamda birbirlerine denk olacak şekilde üçer kişilik gruplar oluşturulur. Bu kişiler, Pinokyo, Kedi ve Tilki şeklinde isimlendirilirler. Lider, "Tilki ve Kedi Pinokyo'yu Ahmaklar Diyarı'na götürebilmek için kendilerine inandırmak zorundadırlar. Pinokyo Ahmaklar Diyarı'na gidecek, ancak bu yolda karşısına pek çok engel çıkacak. Pinokyo'nun uzun ve engellerden meydana gelen bu yolda, hiçbir engele takılmadan Ahmaklar Diyarı'na gitmesine, Tilki ve Kedi yardımcı olacak. Pinokyo'nun bu yolda kendisine güvenilmez olarak bilinen Tilki ve Kediye güvenmesi gerekiyor" açıklamasında bulunur. Bu gruplar oluşturulurken birbirlerini bedensel anlamda taşıyacağı gerçeği gözetilmek zorundadır. Gruplar mekanda kendilerine yer edinirler. Yer edinme esnasında diğer gruplarla birbirlerini rahatsız etmeyecek şekilde yerleşmeleri gerektiği uyarısında bulunulur. Daha sonra ise iki grup üyesinin karşılıklı durması gerektiği belirtilir. Bir bacakları önde bir bacakları ise arkada durmalıdırlar. Bu bacak pozisyonu alındıktan sonra dizler hafif kırık ayakta durulur. Dışarıda bulunan bu iki kişi Tilki ve Kedi rolündedir. Üçüncü kişi Pinokyo rolündedir. Gözleri kapalı, ayakları bitişik, kolları göğsünde çapraz bağlı olarak iki kişinin ortasında durmalıdır. Ortada duran kişi, arkasında ve önünde bulunan kişilere doğru kendini bırakacaktır. Fakat bu hareketi yaparken vücudu katı bir şekilde tutmalıdır. Vücudunun kontrolünü dışta bulunan grup arkadaşlarına bırakmalıdır. Önünde ve arkasında bulunan katılımcıların amacı, ortada bulunan katılımcıyı tutmaktır. Üçlü gruplarda bulunan tüm katılımcılar sırasıyla ortaya geçecek ve sırayla bu etkinliği deneyimleyeceklerdir.

2. Etkinlik;

Lider, "Tilki ve Kedi ilk çalışmada Pinokyo'yu ikna etmeyi başardı. Şimdi Ahmaklar Diyarı'na doğru yolculuğa çıkacaklar. Tilki, Pinokyo'yu yönlendirerek Ahmaklar Diyarı'na götürmeye çalışacak" der. Katılımcılar, iki kişiden oluşa gruplar oluşturacaklardır. Bu grubu oluştururken verilen kriterler ise grup üyeleri arasından en az tanıdıkları kişiyi tercih etmeleri yönündedir.

Lider, grup üyeleri kendi gruplarını oluşturana kadar bekler. Gruplar oluşturulduktan sonra kendi içlerinde Tilki ve Pinokyo olarak rol tayin ederler. Lider, “Bu çalışmada göz kapalı uzun süre çalışacağız. Kendimizi kötü hissederseniz gözümüzü açabiliriz” der. Lider, “Pinokyolar’ın gözleri kapalı olacak. Tilkiler, Pinokyolar’ı elleri ile sırtlarına dokunarak alanda gezdirecekler. Bu çalışmada hız hiç önemli değil. Yer yer diğer gruplarla karşılaşmalar olabilir. Bu karşılaşmalar esnasında Tilkiler Pinokyolar’dan sorumludur. Yani onlar bir yere ya da kişiye çarpmamalıdır. Bu sessiz bir çalışma olacaktır” uyarılarını yapar. Daha sonra ise Tilki rolünü alan kişilere Pinokyolar’ı nasıl dolaştıracaklarına dair bilgi verir. Gepettolar, sırt bölgesine dokunduğunda düz bir şekilde yürünecektir. Sırt bölgesinden el çekildiği zaman durmak zorundadırlar. Sağ omuza dokunulursa sağa, sol omuza dokunulursa sol tarafa dönülmelidir. Eğer başa dokunulursa geri geri gidilmesi gerekmektedir. Pinokyo rolünü alanlar kendi kendilerine alanda dolaşamazlar. Tilki onları nasıl yönlendirirse ona uymak zorundadırlar. Lider, grupların önlerinde engel oluşturmak için alanda bulan minderleri, dekor parçalarını ve aksesuarları kullanır. Bu esnada katılımcılar gözlerini kapatmalıdırlar. Çalışma alanının hazırlığı bittikten sonra tilkilerin gözlerini açmaları yönergesi ile çalışma başlatılır. Çalışma bir süre devam ettirildikten sonra liderin yönergesi ile eşler rol değiştirir. Tilkiler gözlerini kapatır ve Pinokyolar onları gezdirmeye başlar. Lider, “Eşini çok hızlı gezdirenler oldu. Kendi etrafında döndürenler oldu. Eşimizi zorlamak gibi bir amacımız yok. Tek amacımız eşimizi mekanda güvenli bir şekilde gezdirmek” uyarılarını yapar

Alternatif yöntem:

Mekan bir yol olarak tasarlanır, sınırları belirlenir, yola çeşitli materyallerden engeller konur. Oyun için bir kişi Pinokyo seçilir. Diğer katılımcılar “Tilki ve Kedi” olarak gruplanır, karşılıklı otururlar. Pinokyo ayakta, gözleri kapalı (bağlı) halde yolun başında durur. Her katılımcı Pinokyo’ya sadece bir yönerge vererek yolun sonuna ulaştırmaya çalışırlar. Önce Tilki, sonra Kedi grubundan sıra ile yönergeler Pinokyo’ya söylenir. Yönerge verirken Pinokyo’nun gözlerinin bağlı olduğu için detayların çok önemli olduğu mutlaka belirtilmelidir. Pinokyo herhangi bir engele takılır ya da değerse, oyun sona erer. Başka bir kişi Pinokyo olur; engeller yeniden düzenlenir, oyun yeniden başlar.

3. Etkinlik;

Lider, bu etkinliklerin ardından katılımcıları grup üyelerinin sayısına göre üç ya da dört gruba ayırır. Ayırma işlemini sayma sayı sırasına göre 1'den 4'e kadar tüm üyeleri sayarak yapar. Grup üyelerinin tamamı sayıldıktan sonra birler, ikiler, üçler ve dörtler kendi aralarında toplanarak gruplar oluşturulmuş olur. Bu gruplara 50-70 boyutlarında birbirinden farklı renklerde kartonlar dağıtır. Bu etkinliğin bir ara değerlendirme çalışması olduğu belirtilir. Lider, "Katılımcılardan düşünceleri yazılı-sözlü, bireysel-grup çalışması halinde alınabilir. Grubun profiline ve ihtiyaçlarına göre dönüt alma biçimine karar verilmelidir" şeklinde açıklama yapar. Kartonların hazırlığı bittikten sonra Ek 4'de belirtilen karton ile birlikte herkesin görebileceği bir alana çalışmaların tamamı asılacaktır. Kartonlara güvenmenin ne demek olduğunun bir tanımı yapılacaktır. Tanımlamanın ardından birilerine güvenmek için neye ya da nelere ihtiyaç duyduğumuzu maddeler halinde yazmamız gerektiği ifade edilir. Lider, bu sorularına cevaplar ararken, aynı zamanda, birilerine neden güvendiğimizi ve neden güvenmediğimizi de değerlendirmemiz gerektiğine vurgu yapar. Bu yazıların hazırlanması için katılımcılara süre verilir. Sürenin bitiminde kartonlar çalışma alanında bir noktaya asılır.

Ahmaklar Diyarı'nın kapısında yazan "Kimseye Güvenme" yazısının yanına Ek 13 kartı asılır. Bu kartın üzerinde "Mi?" yazmaktadır. Lider; "Kimseye güvenme mi? Kime, neden ve nasıl güvenilebilirim? İnsanlara neden güvenmeliyim ve neden güvenmemeliyim?" şeklinde bir cümle kurar. Bu cümlelerin ardından kartonlardaki yazılanlar okunur. Grup üyeleri ile birlikte kimlere güvendiğimiz neden ve nasıl güvendiğimiz üzerine kısa bir değerlendirme yapılır.

4. Etkinlik;

Katılımcılar iki kişi şeklinde eşleşeceklerdir. Eşleşmelerden sonra ise kendi aralarında Topal Tilki ve Pinokyo olarak rol paylaşımı yapacaklardır. Bunun için katılımcılara bir süre verilir. Sürenin bitiminde lider, Pinokyo'nun ilk defa Topal Tilki ve Kör Kedi ile ilk karşılaşma anlarını anlatmaya başlar. "Pinokyo, Ateş Yutan'dan beş adet altın almış evine doğru yola çıkmıştır. Yolda Topal Tilki ve Kör Kedi ile karşılaşmıştır. Onlar Ahmaklar Diyarı adında bir yerden bahsederler. Burayı bulduktan sonra Mucizeler Kenti'ne giderse orda özel bir arazi olduğunu söylerler. Bu araziye altınlarını gömüp suladıktan sonra oradan bir ağaç büyüdüğünü ve ağacın tüm dallarının altınlarla dolu olacağını söylerler". Doğaçlama masalla bağlantılı olmak zorunda değildir. Bu bağlamda katılımcılar dilediklerini yapabileceklerdir. Topal Tilki'nin görevi Pinokyo'nun güvenini kazanıp birlikte bu araziye doğru yolculuğa çıkmaya ikna etmektir. Pinokyo ise bu karaktere inanıp onunla gitmekte ya da inanmayıp evine gitmekte özgürdür. Tüm katılımcılar doğaçlamanın finaline kendisi karar verecektir. Lider, çalışma alanının ortasına çeşitli kostüm parçaları bırakır. Bunlar doğaçlamalar esnasında grup üyeleri tarafından kullanılabilirlerdir. Katılımcıların hazırlanması için süre verilir. Sürenin bitiminde tüm grupların doğaçlamaları seyredilir.

Lider, doğaçlamalar bittikten sonra hikayede Pinokyo'nun Kör Kedi ve Topal Tilki'ye inanıp onlarla birlikte bu yolculuğa çıktığını söyler.

5. Etkinlik;

Lider bu bölümde her grup için olaylar dizisine uygun olarak yeni bir sahne verecektir. Tüm gruplar birbirinden farklı sahneleri sahneleyeceklerdir. Lider, önce hikayenin gelinen bölümünü kısaca anlatır; "Pinokyo Tilki ve Kediye takip ederek Kırmızı Yengeç Oteli'ne gelmiştir. Gece burada konaklayıp tekrar yola çıkma kararı alırlar. Fakat Tilki ve Kedi gece yarısı kedinin oğlu hastalandı bahanesiyle oteli terk ederler ve otelin sahibiyle ona haber yollarlar. Pinokyo otelden ayrılıp kendi başına yola çıkma kararı alır. Yola çıktıktan sonra, bize daha önce misafir olmuş olan Cırcır Böceği karşılaşır" der.

- Buradan sonrasını rol kartından okur. Bu bölüm Ek 5'de yer almaktadır. Rol kartlarını okuduktan sonra bir önceki çalışmada oluşturulmuş gruplarla çalışmanın devam ettirileceğini söyler. Bir önceki çalışmada Pinokyo rolünü oynayan kişiler bu doğaçlamada Cırcır Böceği rolünde olacaklardır. Diğer kişiler ise Pinokyo rolünü canlandıracaklardır. Lider bu rollere göre replikleri okur ve o rolü alan kişiler replikleri tekrar ederler. Genel bir ezber yapılmıca doğaçlamalarını hazırlamaları için yeterli bir süre verilir. Sürenin bitiminde hazırlanan doğaçlamalar seyredilir.

• Lider önce hikayeyi anlatıp daha sonra doğaçlamanın yapılacağı anı açıklayacaktır; “Tilki ve Kedi, Pinokyo’yu ormanda uzun süre kovaladıktan sonra yakalarlar. Pinokyo onları haydut zannetmektedir. Parasını onlara vermemek için çok çabalar. Finalde parasını alacaklarını anladığı için ağzına saklar. Parasını vermemek için çok çabaladığı için çok yorulmuştur. Tilki ve Kedi parayı alamayınca onu bir ağaca bağlarlar”. Doğaçlama esnasında hikayenin asıl halini oynamak zorunda olmadıkları anlatılır. Önemli olanın grup üyelerinin kendileri ne düşünüyorsa onu sergilemeleri olduğu ifade edilir. Kendi düşündüklerini oynadıktan sonra hikayenin asıl halinin anlatılacağı tekrar belirtilir. Hikayenin bu bölümünden sonra Pinokyo ne düşünür ve ne söyler? Nerede ve nasıl hatalar yaptığını kendi kendine konuşacaktır.

• Pinokyo ağaca bağlı ve kötü durumdayken Mavi Saçlı Peri onu kurtarır ve evine alır. Pinokyo yavaş yavaş kendine gelmeye başlar. Peri ona bakar ve Pinokyo iyileşir. Peri babasına haber yolladığını ve artık hep beraber yaşayacaklarını söyler. Babası yola çıkmış ve yanlarına gelmektedir. Pinokyo Peri’den izin isteyip babasını karşılamak ister. Fakat yolda Tilki ile karşılaşır. Tilki rolünün amacı onu “Mucizeler Kenti’ne” gitmek için ikna etmektir. Pinokyo ise babasını karşılamaya gitmek istemektedir. Doğaçlama karşılaştıkları anda başlayacaktır.

• Lider, katılımcılara Papağan ve Pinokyo olarak rol verilir. Rol verildikten sonra ise olayları anlatır. Pinokyo, Mucizeler Kenti’ne gelmiş, altınlarını gömmüş ve altın ağacının büyümesini beklemektedir. Bu sırada bir kahkaha duyar. Sesin geldiği tarafa bakınca bir papağan görür. Neden güldüğünü sorar. Doğaçlama o andan başlatılır. Doğaçlamanın rol kartı Ek 6’da yer almaktadır.

• Pinokyo okuldan kaçtıktan sonra birinin yaralanmasına neden olur ve kaçır. Geri dönerken yolda yaşlı biri ile karşılaşır. Yaşlı adama Pinokyo’nun yaptıklarını duyup duymadığını sorar. Yaşlı kişi onun kadar yaramaz ve güvenilmez olduğunu söyler. Bunun üzerine Pinokyo aslında tam tersi muhteşem biri olduğunu anlatmaya başlar. Bu durumdan sonra Pinokyo’nun burnu uzar. Burnunun uzama anından sonrası grup tarafından tasarlanıp, sergilenecektir.

Her doğaçlama performansının izlenmesinin ardından aslında hikayede olaylar dizisinde neler olduğu anlatılır.

6. Etkinlik;

Lider katılımcıları iki ayrı gruba böler. Bu gruplar birer kamu spotu hazırlayacaklardır. Kamu spotunun konusu, çocukların büyüklerine güvenmeye ihtiyaçları vardır. Büyüklerine neden ve nasıl güven duymaya ihtiyaçları olduğu konusunda bir reklam oluşturacaklardır. Önce gruplar birer reklam sloganı yapıp daha sonra ise reklam çalışmalarına başlayacaklardır. Bu çalışma yapılırken duvara asılmış olan güven kartonlarından faydalanılabileceği söylenir. Lider, eğer grup üyeleri slogan kelimesini bilmiyorlarsa reklamlardan birer örnek slogan paylaşarak anlamalarına yardımcı olunabileceğini ifade eder. Grup üyelerinin çalışması bitene kadar beklenilir. Her gruba canlandırmaya hazırlık için verilen sürenin bitiminden sonra kamu spotları sunulur.

Katılımcılarla yapılan tüm etkinlikler gözden geçirilir. Kendi atölye çalışmalarında ek neler uygulanabileceği üzerine paylaşımda bulunulur. Çocuk katılımcıların güven atölyesinde hazırlamış olduğu tanımlamaların olduğu kartonlar incelenilir. Günlük kullanımının avantajları değerlendirilir.

**Pinokyo:
Neden gülüyorsun?**

4. ATÖLYE

Hazırlık ve Isınma



Konu: Dürüstlük

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, Bilinç koridoru, Dürüstlük el kitabı oluşturma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, Pinokyo kitabı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar kostüm parçaları, peri kanatları, Pinokyo burunları, 50-70 renkli kartonlar, katılımcı günlükleri, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, her katılımcı için bir adet günlük, Ek 4’de bulunan yazının üzerine yazıldığı 50-70 karton, müzik CD’si ve CD çalar, renkli oyun hamurları, kitap şeklinde tasarlanmış grup sayısı kadar karton, katılımcı sayısı kadar kuyruk, Peri’nin mektubu, Ek 4 “Ahmaklar Diyarı” kartonu, Ek 13 “Mİ?” kartı, Ek 7 kartı, Ek 8 kartı, Ek 9 kartı, bir önceki atölyede hazırlanmış olan güven kartonları, Tilki, Kedi, ve Pinokyo kartları.

Bir önceki çalışmada hazırlanmış olan çalışma mekanı aynı şekilde kullanılacaktır. Ek 4 kartı duvarda asılıdır. Konu yine “Ahmaklar Diyarı’nda” işlenecektir. Lider, katılımcılar bu atölye boyunca Cırcır Böceği rolünde kalmaları gerektiğini söyler. “Gelen her katılımcıya sus işareti yaparak beklmelerini sağlamalısınız. Böylece daha atölye başlamadan merak unsuru ile onları daha içeri girmeden sürece hazırlamış olursunuz. Konuşmak isteyenleri ani “şışt” sesi ile susmasını sağlayabilirsiniz. Tüm grup üyeleri geldikten sonra el işareti ile çember olmalarını isteyin. Çembere geçildikten sonra fısıltı ile “Peri bize bir mektup yolladı! Sizin Pinokyo’ya yolladığınız mektup işe yaramış. Pinokyo sorumluluğun ne demek olduğunu anlamış. Sorumluluklarını yerine getirmeyi öğrenmek için çabalıyormuş. Tilki ve Kedi bunu öğrenmiş ve aramıza sızmaya karar vermişler. Peri onların aramızda olduğunu düşünüyor. Bize mektup yollayarak uyararak ve onları açığa çıkarmamıza yardım etmek istemiş. Bizim görevimiz, tilkiyi bulup onu aramızdan yollamak. Şimdi yavaş yavaş içeri giriyoruz. Hepimizin minderinin üstünde kapalı bir kart var. Bu kartı alıp onu okuyoruz. O kartta bizim kim olduğumuz yazıyor. Bu kartları kimseye göstermiyoruz” der. Daha sonra ise rolden çıkar. Bu aşamayı oynadıktan sonra tüm katılımcıları çalışma alanına alabileceklerini ifade eder.

Lider, güven ve bu atölyenin birbiri ile bağlantısının önemini belirtir. “Mi” kavramının bu atölyede çok daha önemli hale geleceğini söyler. Bir önceki atölyede hazırlanmış olan “güven” kartonları, Ahmaklar Diyarı tabelası ve “mi” kartı duvara asılmıştır. “Mi” kartı Ek 13 olarak kitap sonunda yer almaktadır. Lider, bu atölyede yaşantı odaklı değil, daha çok neler yaptırılacak üzerinden konuşarak ilerleneceğini belirtir.

Lider; Cırcır Böceği rolü içerisinde giren eğitmenlerin, “Birazdan bir av başlatacağız. Bu av boyunca çok dikkatli olmalıyız. Aramızda iki tane yalancı var. Bu yalancıları yakalayıp açığa çıkarmamız lazım!” şeklinde bir konuşma ile oyunu başlatabileceklerini açıklar. Eğitmenin, grup üyelerini kartlar okunduktan sonra kimseye gösterilmemesi ve kimliklerini belli etmemeleri konusunda uyarıda bulunması gerekmektedir. Bu kartlardan sadece iki tanesinin içinde Tilki ve Kedi, geriye kalan kartlarda Pinokyo yazmaktadır. Grup üyelerinin amacı Tilki ve Kedi'nin kim olduklarını bularak onları oyun dışı bırakmaktır. Oyun dışı bırakmak için ikna edici nedenler sunulmalıdır. Aksi halde kişi elenmez. Tilki ve Kedi kartlarını alan kişilerin amacı ise kimliklerini belli etmeden oyunda kalmaktır. Grup üyeleri Kedi ya da Tilki olduğunu düşündükleri kişiyi oyun dışı bırakmak için oylama yapmak zorundadırlar. Grup sayısının dörtte üçü aynı görüşte ise o kişi oyun dışı kalacaktır. Pinokyolardan bir kişi ile Kedi ya da Tilki rolü sona kadar kalırsa Pinokyo takımı kaybetmiş olacaktır. Bu kurallar anlatıldıktan sonra oyun başlatılabilir.

Katılımcı: Ben hemen elendim.

Lider: İlk oyunda bu hep yaşıyor. Dikkat etmeden, gerçekten anlamaya çalışmadan oylamalar yapıp kişiler oyun dışı bırakılıyor. Bunun üzerine kısa bir değerlendirme ile yönlendirme yapabilirsiniz. Neden yakalayamadık? Stratejisi olan var mıydı? Nasıl oyunda kalabildiniz? Benzeri sorularla sorgulama yapmalarını sağlayabilirsiniz. İkinci defa oynasaydık nasıl oynardınız?

Katılımcı 1: Ben direkt anlardım.

Katılımcı 2: Katil kim oyunu mu bu?

Lider: Hayır, orda sadece göz kırparak oyun dışı bırakma var. Burada çözümlenme yapmak zorundasınız. Yalan söyleyip söylemediğini anlamak zorundasınız. Vücut dilinden anlamaya çalışmalısınız. Eğer zamanınız yeterliyse ve pekiştirme yapmak istiyorsanız başka bir oyun daha oynatabilirsiniz. Örneğin, bir kavram verip üç farklı üyeye üç farklı açıklama dağıtabilirsiniz. Bu açıklamalardan bir tanesi doğru iki tanesi yanlış olabilir. Doğru söyleyenin kim olduğunu bulanlar üzerinden neye göre bulduğumuz tartışılabilir.

Katılımcı 3: Bu başlıkları her hafta mı işleyeceğiz?

Lider: Evet, yapabiliriz.

Katılımcı 4: Ama bize değerler aylık olarak geliyor.

Lider: Evet, fakat eğitim öğretim sezonunun başlangıcında, yıllık tüm başlıklarımız bize geliyor. Her yıl bu başlıklar değişiyor. Kendi programlamanızı yapabilirsiniz.

2. Etkinlik;

Bu etkinlik kuyruk kapmacadır. Lider tüm katılımcılara: “Bir önceki etkinlikte aramızda olmaması gereken kişileri bulduk. Fakat onları bulmuş olmakla görevimiz bitmiyor. Şimdi onları bu oyunda yenerek aramızdan yollamalıyız. Bu kuyruklar tıpkı Pinokyo'nun burnu gibiler. Dürüstlükten ayrılanlarda ortaya çıkıyor. Bizim görevimiz onları yakalayıp alarak herkesin dürüst davranmasını sağlamak” der. Grup üyelerine birer adet kuyruk şeklinde materyal dağıtır. Tüm katılımcılara dağıtılan kuyruk şeklinde materyali pantolonlarının sırt bölümüne yerleştirmeleri söylenilir. Grup üyelerinin görevi oyunda bir tek kendileri kalana kadar kuyrukları başkalarından almaktır. En fazla kuyruk kapan oyunun birincisi olur. Oyun üç tur oynandıktan sonra bitirilir.

Canlandırma

Lider, katılımcılara doğaçlamaların her aşaması tamamlandıktan sonra hikayede gerçekte olan şeyler anlatılması gerektiğini söyler. Her açıklamanın ardından birkaç cümle ile konu başlığının sözlü olarak desteklenebileceğini belirtir.

3. Etkinlik;

• Pinokyo Mavi Saçlı Peri ile ilk karşılaşmaları zaman başından geçenleri anlatmaya başlar. İki haydut onun parasının peşindedir. Onu yakaladıktan sonra parasını almak için onu ağaca bağlamışlardır. Mavi Saçlı Peri onu kurtarmasa ölecektir. Bu hikayenin sonunda Peri altınların nerede olduğunu sorar. Pinokyo ona paranın yerini söyleyecek mi? Yoksa bilgiyi saklayıp yalan mı söyleyecek? Lider, bu doğaçlamadan sonra bir ara değerlendirme yapar. “Pinokyo, çeşitli yalanlar söyleyerek altının yerini söylemek istemez. Her yalanından sonra burnu biraz uzar. Her uzamadan sonra Peri ona gülümser. En son yalanında Peri, ‘Yalanlar sevgili oğlum kolayca anlaşılır’ dedi. Pinokyo özür diledi. Fakat Peri onun cezasını alması için burnunu düzeltmedi. En son çok fazla ağladığı için affedip burnunu düzeltti” diyerek durumu anlatır. Daha sonra yalan söylerken bunun kolayca anlaşıldığını ifade eder.

Lider: Bu doğaçlamadan sonra insanlar neden ve hangi zamanlarda dürüst olmayı bırakır sorusunu yöneltebilirsiniz. Daha sonra ise dürüst kişi hangi özellikleri taşır, bu konuyu konuşabilirsiniz.

Katılımcı: Şüpheli değildir.

Katılımcı 1: Tutarlıdır. Sözleri ve davranışları birbirini destekler.

Katılımcı 2: Birine zarar vereceğini düşündüğü şeyi saklar.

Lider: Güzel, işte tam burada susarak ya da saklayarak söylenen yalanlar konusuna girebiliriz. Bizim beyaz yalanlarımız. Bazen insanlar üzülmesin diye yalan söylenebiliyor. Mesela öğle yemeğini yemeyen çocuk annesi üzülmesin diye yedim diyebiliyor.

Katılımcı 3: Burada yalan söylemek ile karşısındakini kandırmanın farkı anlatılabilir.

Lider: Peki burada kıstası nasıl koyacağız?

Katılımcı 3: Kendisine ve başkasına zarar vermemesi şeklinde olur.

Katılımcı 4: Bence çocuklara beyaz yalan kavramını vermemek lazım.

Lider: Bu şekilde çocuğa şunu veriyoruz. Bazı durumlarda yalan söylenebilir. Bazı durumlarda söylenemez. Peki bu durumlara çocuk nasıl karar verecek? Mesela kazanma hırslı olan bir çocukla bunu konuştuk bu atölyede. Kazanmak için başkası hakkında yalan söyler misin? Yanıt; “Eğer ondan hoşlanmıyorsam söylerim” oldu.

Katılımcı5:Yalan ne şekilde olursa olsun desteklenmemeli.

Lider: Bu atölyede dürüstlüğün verdiği rahatlama hissini paylaşmak için kimse bilmez ama oyununu devreye sokabilirsiniz. Tüm katılımcılar grup ile paylaşmaktan sakınca duymayacağı bir sırrını paylaşarak etkinliğe katılmış oluyor. Her katılımcı kimse bilmez ama diye bir sırrını açıklıyor. Fakat bu etkinlikte mutlaka paylaşılacak konu sınırını iyi çizmeniz gerekiyor. Asla mahrem ve alaya alınabilecek konuya girilmemeli. Bunun için paylaşmaktan üzülmeyecekleri ve arkadaşlarına anlatabilecekleri dürüst davranmadıkları ya da yalan söyledikleri bir sır olması gerektiğini birkaç defa tekrar etmelisiniz. Bu oyun grup için birbirine güven duygusunu arttırmak ve dürüstlük sayesinde insanın rahatlayacağı durumunu anlatmak için kullanılabilir.

Katılımcı 4: İtiraf etmek.

Lider: Aynen öyle.

Katılımcı 6:Yapalım mı?

Lider: Yok. Kamera nedeniyle katılımcı sıkıntı yaşayabilir.

Katılımcı: Yazılı almak daha rahat olmaz mı? İsim olmadan daha güvenli hissettirebilir.

Lider: Tabii ki yapabiliriz. Fakat grup içi güven duygusuna hizmet etmez. İtiraf etmenin rahatlığı belki tam hissedilmeyebilir. Tercih hakkı lidere ait.

4. Etkinlik;

• Doğalamının rol kartı Ek 7'de yer almaktadır. Lider, katılımcılara Papağan ve Pinokyo olarak rol verilir. Rol verildikten sonra ise olayları anlatır. Pinokyo, Mucizeler Kenti'ne gelmiş, altınlarını gömmüş ve altın ağacının büyümesini beklemektedir. Bu sırada bir kahkaha duyar. Sesin geldiği tarafa bakınca bir papağan görür. Neden güldüğünü sorar. Bundan sonrası karttan okutularak başlatılır. Papağanın görevi Pinokyo'yu dolandırıldığına ikna etmektir. Pinokyo ise ona inanmayacaktır.

Lider, hikayede olan olayları anlatmaya başlar. "Papağan geçmişte Tilki ve Kedi tarafından dolandırılmıştır. Pinokyo ona inanmayınca: 'Madem bana inanmıyorsun, gömdüğün yeri aç bakalım altınların orada mı?' diye sorar. Pinokyo kazıp açınca altınların çaldığını fark eder. Bunun üzerine şehre doğru koşmaya başlar" diye asıl olaylar dizisini paylaşır.

5. Etkinlik;

• Lider, Hakim ve Pinokyo rolü olarak gruplamaları yapar. Pinokyo'nun mucizeler kentinden, ahmaklar diyarına döndüğünü söyler. Daha sonra ise, Tilki ve Kedi'yi şikayet etmek için Hakim'in karşısına çıktığını belirtir. Buradan sonrasını gruplar sergileyeceklerdir. Gruplara hazırlık için kısa bir süre verilir. Süre bitiminde doğalamalar izlenilir.

Doğalamaların ardından lider hikayede asıl olaylar dizisini anlatmaya başlar. Pinokyo, Aptallar Tuzağı diye bir yere gelmiştir. Burada her şey terstir. Yalancı ve dolandırıcı olanlar iyi, dürüst olan kişiler ise kötüdür. Bu nedenle Hakim Pinokyo'yu parasını çaldığı için hapse attırır. Kral hapiste affedince dört ayın sonunda haptisten çıkabilir.

6. Etkinlik;

• Lider iki kişiden oluşan gruplar oluşturur. Bu grup üyelerinden biri Ateş Böceği diğeri ise Pinokyo rolünü oynayacaktır. Pinokyo haptisten çıktıktan sonra acele ile Peri'ye dönmeye çalışır. Yolda çok acıktığı için bir bahçeden üzüm alıp yemek ister. İzin almadan girdiği bahçede tuzağa yakalanır. Bir Ateş Böceği görüp ondan yardım ister. Yardım isteğinin hemen ardından neler olmuş olabileceğini oynayacaklardır. Lider rol kartlarında olan replikleri verdikten sonra hazırlanmaları için kısa bir süre verir. Sürenin bitiminde doğalamalar sergilenir. Rol kartı Ek 8 olarak kitap sonunda verilmiştir. Doğalamaların ardından aslında olan olaylar anlatılır. Ateş Böceği, Pinokyo kendisine ait olmayan bir bahçeye izin almadan girdiği için yardım etmeyi reddeder.

7. Etkinlik;

- İki kişilik yeni gruplar oluşturulur. Grup üyeleri kendi aralarında Pinokyo ve Çiftçi olarak rol dağılımına kara verir. Pinokyo tuzağa yakalandıktan sonra sesler duyan Çiftçi gelir. Pinokyo'yu yakalamıştır. Çiftçi'nin bu tuzağı kurmasının nedeni her hafta tavuklarının çalınmasıdır. Pinokyo bu işi yapmadığına Çiftçi'yi ikna edecektir. Çiftçi hırsız yakaladığına emindir. Onu cezalandırmak ister. Başlangıç replikleri Ek 9'da bulunmaktadır.
- Doğaçlama bittikten sonra olan olaylar anlatılır. Çiftçi ikna olmaz ve Pinokyo'yu ölen köpeği yerine kulübeye bağlar.

8. Etkinlik;

Lider, çalışma alanında bulunan tül materyallerden bir adet mikrofon yapar. Bu mikrofon elden ele dolaştırılarak bir bilinç koridoru yapılacaktır. Bu çalışma esnasında Pinokyo'ya bir ceza verilecektir. Çiftçi hırsızlık yaptığını düşündüğü için bütün hayatı boyunca köpek kulübesinde yaşamasına karar vermiştir. Lider: "Bu bilinç koridoru ile biz bu kararı değiştirip yeni bir ceza verebiliriz. Ya da bu cezanın iyi olduğuna karar verip bu kararı destekleyebiliriz" der. Katılımcılar ceza alacak olan Pinokyo'nun cezasına karar verirler.

Ek Etkinlik Önerisi

Lider grup üyelerine bu etkinlik esnasında katılımcıları bir ve iki olarak tek tek saymaları gerektiğini söyler. Daha sonra birlerin ve ikilerin kendi aralarında toplanmaları gerekmektedir. Bu durumda lider iki ayrı grup oluşturmuş olacaktır. Bu grupların oluşturulması bittikten sonra gruplara hazırlık için süre verilmesi gerektiğini söyler. Bu süre içerisinde dürüst olmanın önemi konusunda bir masal oluşturup sergileyeceklerini belirtmelerini söyler. Süre bitiminde iki gruptan, oluşturmuş oldukları masalları sergilemeleri istenecektir.

Değerlendirme

9. Etkinlik;

Lider, çalışma alanının ortasına kırtasiye malzemelerini bırakır. Üç ayrı grup oluşturur ve gruplara üç ayrı renkten oluşan kitap şeklinde tasarlanmış kartonları teslim eder. Bu üç grubun Pinokyo için bir dürüstlük kitabı oluşturacaklarını söyler. Eğitimciler bu kitabın hazırlığı ile ilgili katılımcılarına açıklamaları için şunları söyleyebilirsiniz: “Bugün Pinokyo için bir kitap hazırlayacağız. Çünkü Pinokyo inanmaması gereken tüm insanlara inanmakta ve sürekli hatalar yapmaktadır. Hayatına yeni insanlar geldiğinde onlarla ilgili tereddüt yaşadığı anda bu kitaptan hareket ederek dürüst olup olmadıklarını kontrol edebilir” der. Kitap için üç gruba ayrı başlıklar verilir. Birinci grup dürüstlüğü tanımlayacaktır. İkinci grup dürüst davranan insan nasıl bir insan olduğunu, hangi özelliklere sahip olacağını anlatacaktır. Üçüncü grup ise dürüst olmayan kişilerin nasıl anlaşılacağını bu kitapta anlatacaktır. Kitapların hazırlanması için katılımcılara süre verilir. Sürenin bitiminde tüm gruplar kendi kitaplarının sunumunu yaparlar.

Konu: Çalışmak

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler.

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, basın bülteni hazırlama

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, Pinokyo kitabı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, kişi sayısı kadar kostüm parçaları, peri kanatları, Pinokyo burunları, 50-70 renkli kartonlar, katılımcı günlükleri, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, her katılımcı için bir adet günlük, Ek 10 kartları, hasır sepetler, müzik CD'si ve CD çalar, renkli oyun hamurları.

Kazanımlar:

1. Çalışma kavramının gerekliliğini tartışır.
2. Bu konu hakkında fikirlerini açıklar.
3. İfade ettiği fikirlerini grup üyelerine sunar.
4. Kavram ile ilgili tartışır.

**Hazırlık
ve
Isınma**

Çalışma alanı, çocuk atölyesinde karton üzerine tasarlanan yazma çalışmaları ile hazırlanmıştır. Doğaçlamalarda kullanılabilecek materyaller değişik düzenlemelerle bu kartonların aralarına yerleştirilmiştir. Çocuk katılımcıların aynı başlıkta hazırladıkları Oyun Diyarı çizimleri tahtaya asılmıştır. Lider bu atölye esnasında iki ayrı mekan kullanımı yapmaları gerektiğini belirtir. Atölyenin birinci kısmı "Çalışkan Arılar Kenti'nde" ikinci bölümü ise molanın hemen ardından mola öncesinde tasarlamış olacakları "Oyun Diyarı'nda" gerçekleştirilecektir.



1. Etkinlik;

İlk etkinlik olarak bir önceki atölyede oynanan kuyruk kapmaca ile çalışmayı başlatabileceklerini söyler. Grup üyelerine birer adet kuyruk şeklinde materyal dağıtılacaktır. Materyali pantolonlarının sırt bölümüne yerleştirmeleri gerekmektedir. Grup üyelerinin görevi oyunda bir tek kendileri kalana kadar kuyrukları başkalarından almaktır. Kuyruğunu kaptıran katılımcı oyun dışı olacaktır. Oyun kısaca hatırlatılır fakat oynanmaz.

Lider katılımcılara, “Biraz önce oynadığınız bir oyunu hiçbir şey yapmadan oturarak kazanabilir miydik?” sorusunu yönelterek ana başlığa yönelik ilk dikkat çekme işini yapabileceklerini belirtir. Daha sonra ise “Çalışkan Arılar Kenti’ni” duyup duymadıklarını sorabileceklerini söyler. Duymadıkları yanıtını alırlarsa anlatması, eğer biliyorlarsa anlattıkları bitince ekleme yapabileceklerini ekler.

**Burası hiç bana göre bir yer değil!
Ben çalışmak için doğmadım.**

Canlandırma

2. Etkinlik;

Lider katılımcılara hikayeyi anlatmaya başlar. “Pinokyo, ona yardımcı olan kuş ile beraber liman kente kadar gelmiştir. Kente geldiği sırada babasının küçük bir sandal ile denize açıldığını görür. Babasının sandalı dalgalı okyanusta kaybolur. Bunun ardından Pinokyo denize atlayarak babasına yetişmeye çalışır. Fakat yetişemez, korkunç bir fırtınadan kurtulmayı başardıktan sonra sabahın ilk ışıkları ile beraber bir adaya gelir. Adaya geldiğinde ne yapacağını bilemez. Ne yapacağını düşünürken bir balık görür ve balıkla konuşmaya başlar. Gece boyunca fırtınada sağ kalmaya çalıştığını ve çok acıktığını söyler. Balık, patikayı takip ederse Çalışkan Arılar Kenti’ni bulacağını söyler. Hem kim bilir belki birilerinin ona yardım bile edebileceğini ifade eder. Pinokyo patikanın sonunda bir pazar yeri ile karşılaşacaktır.”

Lider, buraya kadar olan hikayeyi anlattıktan sonra eğitmenlerin rolleri dağıtmaları ve bir pazar yeri hazırlamaları gerektiğini söyler. Bu rollere doğaçlama konusunda yetenekli iki katılımcı seçmeleri gerekmektedir. Bu katılımcılardan birincisine kömür taşıyan kişi ikincisine ise duvar ustası rolü verilecektir. Geriye kalan katılımcılar pazarda çalışan insanlar olacaklardır. Lider: “Önce katılımcılarınıza pazarda ne satacaklarına karar vermelerini söylemeniz gerekiyor. Kararlar verildikten sonra tüm katılımcılarınız pazar yerinde tezgahlarını kurmaya başlamalıdır. Pazar yerinin kurulmasının ardından canlandırmayı başlatabilirsiniz. Pinokyo rolünde kendiniz pazar yerinde dolaşarak alışveriş yapmaya başlamalısınız” der.

3. Etkinlik;

Katılımcılar role girdikten sonra lider, bir şapka alıp anlatıcı rolüne girecektir. Tezgahların arasında dolaşarak konuşmaya başlamalıdır. Eğitimciler, “Pinokyo sahilden adanın içine doğru yürümeye başladı. Açlıktan dolayı çok zayıf düştüğü için zamanında beğenmediği taze kuşyemlerine bile razıydı. Kentin içine girip pazar yerine ulaştığında şaşkınlıktan dona kaldı. Burada herkes harıl harıl çalışmaktaydı. Pinokyo kendi kendine dedi ki; ‘Burası hiç bana göre bir yer değil. Ben çalışmak için doğmadım.’ Çok acıktığı için acilen yemek bulmak istiyordu. Bunun için önünde iki yol vardı. Ya dilenecek ya da çalışacaktı.” diye anlattıktan sonra; “Pinokyo sizce neyi tercih etti?” sorusu yöneltilecektir. Lider, eğitimcilerin bu soru ile beraber bilinç koridoru yöntemini uygulayabileceklerini söyler. Bu yöntemle göre grup üyeleri görüşlerini ifade edecek ve ne yapılması gerektiğine karar vereceklerdir. Karar üzerine lider “anlatıcı” rolünden çıkmalıdır. Pinokyo burnu ve şapkasını alarak rol ile süreci yönetmeye başlamalıdır. Pinokyo rolünde pazar yerinde insanlardan para ya da yiyecek istemelidir. Doğaçlama bitirildikten sonra katılımcılar tarafından yiyecek ve para verilmesi ya da verilmesi durumunda nedenleri ile ilgili bir ara değerlendirme yapılmalıdır.

4. Etkinlik;

Lider, katılımcılara “Pinokyo kendi kendine; çalışmak mı dilenmek mi diye düşünürken yanından yorgun argın sepetindeki kömürlerle bir adam geçer” diyerek devam edebileceklerini belirtir. Bir önceki doğaçlamanın içerisinde seçilmiş olan katılımcı sahneye doğru alınacaktır. Buradan sonrasını lider bu katılımcı ile karşılıklı oynayacaktır. Katılımcı kömürlerle geçen adam, lider ise Pinokyo rolünü canlandıracaktır. Pinokyo’nun amacı çalışmadan yiyecek almaktır. Kömürçünün amacı ise ona iş vererek hakkıyla yiyecek kazanmasını sağlamaktır.

Lider, doğaçlamanın bitiminde aslında neler olduğunu anlatır. Pinokyo hikayede kömürçüden birkaç kuruş ister. Kömürçü şu yanıtı verir: “Sadece birkaç kuruş değil daha fazlasını veririm. Eğer bu kömürleri eve taşımama yardım edersen” yanıtını verir. Pinokyo çalışma teklifine güvenmiş ve kendisinin bir eşek olmadığını ve arabaları çekmeyeceğini söylemiştir. Kömürçü ise bunun çok doğru olduğunu ve Pinokyo’ya açlığını bastırması için gururundan bir dilim yemesini söylemiştir.

“Çalışmayan insanların sonu ya hastanede ya da hapisanede biter. İnsan zengin ya da fakir mutlaka çalışmalıdır. Tembellikle geçen hayat boşa harcanmıştır. Ve tembellik, erken yaşta tedavi edilmesi gereken bir hastalıktır.”

5. Etkinlik;

Lider, duvar ustası rolündeki katılımcı ile ilk doğaçlamayı kendisi yapar. Daha sonra ise tüm katılımcılar aynı konuda doğaçlamalarını sergileyeceklerdir. Pinokyo kömürçüden parayı alamayınca yoldan geçen duvar ustasından yine birkaç kuruş ister. Süreç bir önceki doğaçlamadaki gibi olacaktır. Pinokyo'nun amacı çalışmadan yiyecek ya da para almaktır. Duvar ustasının amacı ise ona iş vererek hakkıyla yiyecek kazanmasını sağlamaktır. Hazırlık süresi olmadan tüm katılımcılar canlandırmalarını sergilerler.

Duvar ustası çalışmadan para almak isteyen karakterimize açlığı ile mutlu olmasını öğütler. Daha sonra pazar yerinin oradan bir kadın geçer. Elinde su dolu kova taşımaktadır. Pinokyo çok susadığı için suyundan içip içemeyeceğini sorar. Bundan sonrası için yeni bir etkinlik başlatılmış olur.

"Gerçekten üzüldüğünde senin iyi bir kalbin olduğunu anladım. Bir çocuk iyi kalpliye; kötü huylu, yaramaz bile olsa bir gün doğru yolu bulacağı konusunda her zaman umut vardır." MAVİ SAÇLI PERİ

6. Etkinlik;

Pinokyo elinde su dolu kova taşımakta olan kadını görünce yanına gitmiştir. Pinokyo çok susadığı için suyundan içip içemeyeceğini soracaktır. Kadın suyu verdikten sonra eğer kendisine yardım eder ve suyu eve kadar taşırsa ona yemek vereceğini söyleyecektir. Pinokyo'nun amacı çalışmadan o yemekleri almaya çalışmaktır. Kadının amacı ise ona çalıştırarak yemek vermektir. Tüm katılımcılar ikili gruplar oluştururlar. Ardından ise doğaçlamalarını sergilerler.

Doğaçlamaların ardından lider, bu kadının aslında peri olduğunu ve Pinokyo'ya çalışmadan bir şeye sahip olamayacağını öğretmek istediğini söyler ve anlatmaya başlar. "Pinokyo su içtikten sonra kadın, bir kova suyu eve taşımasının karşılığında kocaman bir dilim ekmek vereceğini söyler. Pinokyo hayır ya da evet demeyince bir tabak karnabahar salatası önerir. Pinokyo yine yanıt vermeyince leziz bir tatlı önerir. Pinokyo açlığın da etkisiyle sonuncu teklifi kabul eder." Lider, bu sahnenin canlandırması bittikten sonra kitaptan ilgili bölümü okumaya başlar. Lider, "Pinokyo meslek edinmek ya da okumanın ona göre olmadığını söyler. Peri de ona çalışmayan insanların sonunun ya hastanede yada hapisanede biteceğini söyler. İnsan zengin yada fakir mutlaka çalışmalıdır uyarısını yapar. Tembellikle geçen hayat boşa harcanmıştır. Ve tembellik erken yaşta tedavi edilmesi gereken bir hastalıktır" diyerek okumasını bitirir. Daha sonra onu geçmişte yaptığı hatadan dolayı affettiğini söyler. Fakat bir şartı vardır. Pinokyo mutlaka okula başlamak zorundadır. Lider: bu aşamada henüz yapmadılarsa bir ara değerlendirme yapabileceklerini belirtir. Lider, çocuk katılımcılarının pazar yerinde dilenen Pinokyo'ya yardım etmenin gerekliliği nedeniyle yardım ettiğini belirtir. Daha sonra sokakta dilenen çocuklar üzerinden konuşma başlattığını ifade eder. Çocuklar onlara da yardım edilmesi gerektiğini söylemişlerdir. Lider bu çocukların çalışmayı öğrenmedikleri için ilerde insanlar onlara yardım etmezlerse yaşamak için neler yapabileceklerini sorduğunda, "hırsızlık, birilerine saldırma" gibi yanıtlar geldiğini ifade eder. Bu anlamda katılımcıların kendi atölyelerinde sunacakları iki durum olduğu ve hangisi gerçekleşirse ona göre nelerin gerçekleşebileceği değerlendirmesi yapılacağını belirtir. Çalışırsa ya da çalışmazsa tüm gelecek planı ona göre şekillenecektir.

7. Etkinlik;

Lider, katılımcılara “Çalışkan Arılar Diyarı’ndan” sonra “Oyun Diyarı” olarak yeni mekan oluşturacakları bilgisini verir. Daha sonra, oyun diyarının nasıl bir yer olabileceğini konuşmaya başlarlar. Ne gibi özellikleri vardır? Nasıl insanlar oraya gidebilir? Üzerinden yöneltilen sorulara katılımcılar fikirlerini ifade ederler. Daha sonra kırtasiye malzemeleri kullanılmak üzere mekana yerleştirilir. Katılımcılara bu malzemelerle hayallerinde bir Oyun Diyarı tasarlama ve bu tasarladıkları şeyleri teslim edeceği 50-70 oranında kartonlara çizmelerini söyler. Katılımcılardan iki ayrı grup yaratılır. Kartonlar bu gruplara teslim edilir. Bu çalışmanın yapılması için katılımcılara belli bir süre verilir. Sürenin bitimine kadar tasarlama ve uygulama çalışması devam ettirilir. Çizim bitirdikten sonra yapılan resimler tahtaya asılır. Daha sonra ise katılımcılar nasıl bir yer tasarladıklarını anlatacaklardır.

Lider: Oyun Diyarı’nı tasarladıktan sonra emek vererek bir şey yapmanın önemini anlatmak için ya da çalışarak kazanılan şeylerin bizim için önemine dikkat çekmek için bir yöntem var. Eğer katılımcılarınız çalışarak kazanmanın önemi noktasına gelmezlerse, elinize bir kalem alıp resmi karalamaya kalkış hareketini başlatabilirsiniz. Onlara kendilerinin de bir kalem almalarını ve birlikte bu Oyun Diyarı’nı karalamayı teklif edebilirsiniz. Çocuklar genelde şiddetle buna karşı çıkarlar. Bu olay üzerinden kısa bir tartışma durumu yaratabilirsiniz. Emek verip, çalıştığımız zaman yaptığımız şeyler bize değerli gelir. Bu tasarımdan sonra mola veriyoruz. Mola dönüşü Oyun Diyarı’nda çalışmamızı devam ettiriyoruz.

Lider Oyun Diyarı’nın nasıl bir yer olduğunu anlatır. Katılımcıların bu anlatım bölümünü kitaptan okuyarak değil rol içerisinde yapmaları gerektiği bilgisini verir. Çocukları kasabalardan toplayıp Oyun Diyarı’na götüren kişi rolünde olacaklardır. Rol durumunda olan liderler; “Orada haftanın altı günü cumartesi ve bir günü ise pazar günüdür. Yani bütün hafta oyun ve tembellik için kullanılır. Tatil dönemleri okul zamanı başlayıp yine aynı dönemde biter. Yani bizim oyun diyarında okula gitmek de yok. Hayal ettiğiniz her şey orada gerçek olabilir. Eğlence ve mutluluk bizim amacımız. Yalnız bir şartımız var. Oraya gitmeye bir defa karar veren bir daha asla geri dönemez” şeklinde konuşmalıdırlar. Daha sonra ise grup üyelerine oyun diyarına nasıl gidildiğini anlatmaya başlayacaklardır: “Her yıl bir defa tüm kasabaları dolaşan bir araba ve bu arabayı çeken bir sürü eşekler vardır. Bu arabanın kısa boylu bir sürücüsü yani ben varım. Bu araba kasabadan geçerken Oyun Diyarı’na gitmek isteyen tüm çocuklar bu arabaya binerler. Daha sonra ise kasabalardan ayrılıp Oyun Diyarı’na gideriz” ve rol içine girerek grup üyelerini Oyun Diyarı’na davet edeceklerdir. İkna ettikleri ile kasabadan ayrılıyormuş gibi yapacaklardır.



8. Etkinlik;

Lider, katılımcılara Pinokyo'nun arkadaşı Kandil Fitili'ni doğum günü için davet etmeye gittiğini söyler. Kandil Fitili ise yanına gelen Pinokyo'ya "Oyun Diyarı'na" gideceğini ifade eder. Daha sonra ise Pinokyo'ya Oyun Diyarı'nı anlatır ve "istersen sen de gel" demiştir. Ardından katılımcılara zamanları olduğu takdirde bu aşamada bir ikna doğaçlaması yapabilecekleri belirtilir. Eğer yeterli zaman mevcut değilse "Pinokyo gitsin mi yoksa gitmesin mi?" sorusunu yönelterek bilinç koridoru çalışması yapılacaktır. Yanıt olumlu da olsa olumsuz da olsa liderler neden sorusu ile katılımcılarının tartışmalarını sağlamaları gerektiği uyarısı yapılır. Tartışmanın bitirilmesinin ardından: "Amacı sadece yemek, içmek, eğlenmek olan Pinokyo bu diyarı öğrenince çok heyecanlanıp gitmek istedi. Peri annesini çok sevdiği için kararsızlık yaşadı. Fakat sonunda içinde bulunan tembellik canavarı onu tam araba geldiği sırada gitmeye ikna etti" diye anlatır.



"O kadar çok tembellik yapıyorlar ki sonra eşek olarak hayatları boyunca çalışıyorlar."

9. Etkinlik;

Lider, grup üyelerini ikili gruplara ayıracaktır. Asıl adı Romeo olan Kandil Fitili ve Pinokyo olarak rollerini gruplara dağıtacaktır. Lider, "Kandil Fitili ve Pinokyo Oyun Diyarı'na gelmişlerdir. Günler su gibi akar. Pinokyo ve Kandil Fitili gerçekten çok eğlenmişlerdir. Altı ayın sonunda bir gün uyandıklarında eşek kulaklarına sahiptirler. İkisi de neden böyle bir şey olduğunu anlamazlar. İkisi de kafalarına birer şapka takarlar. Kendi durumlarını söylemeden karşısındaki kişinin aynı durumda olduğunu itiraf ettirmeye çalışacaklardır" şeklinde doğaçlama konusunu paylaşır. Hazırlık için süre verilmeden doğaçlamalar başlatılır. Tüm gruplar sergileyene kadar çalışma devam ettirilir.

Lider, katılımcılara hikayeye göre olayların nasıl gerçekleştiğini anlatır; "Aslında kısa boylu arabacının çalışmayı sevmeyen çocukları oyun diyarına götürdükten sonra gidenlerin yavaş yavaş eşeğe dönüştüklerini anlatır. Bu adam eşeğe dönüştürdüğü çocukları para karşılığında pazarda satmaktadır. Pinokyo arabaya binerken arabayı çeken eşeklerden biri onu uyarmaya çalışır. Fakat Pinokyo onu anlamaz. O eşek de zamanında çalışmaktan kaçan çocuklardan biridir. Sonra, geri kalan hayatı boyunca eşek olarak çalışmak zorundadır. İşte bunun için başkaları da aynı duruma düşmesin diye uyarmaya çalışmıştır. Fakat onu anlamamış ve Oyun Diyarı'na gidip eşek olmuşlardır" der.

10. Etkinlik;

Lider, katılımcılara atölye hakkında paylaşmak istedikleri bir şey olup olmadığını sorar. Katılımcılar keyifli bir atölye olduğunu belirtirler.

Katılımcı: Görsel anlamda atölyeyi daha çok besleyebilir miydik?

Lider: Tabii ki yapabiliydik. Şu an yaptığımız atölyeler üzerinden neler eklenebilir onları tartışmaya çalışıyoruz.

Katılımcı: Görsel destekler ve çizimlerle daha keyifli olur diye düşünüyorum.

Lider: Yeteneklerimiz, ve destekleyici unsurlarla her zaman bu model üzerine çalışmaya devam edilebilir. Sonuçta biz bir prototip hazırlamak için yola çıktık. Daha sonrasında bu model üzerinde çalışmaya devam edilebilir.

Yedek Doğaçlama Konuları:

1. Bu doğaçlama çalışmadan para ve yiyecek alma konusunu sorgulatmak için yedek konu olabilir. Lider, eğitimcilere iki kişiden oluşacak gruplar oluşturmaları gerektiğini söyler. Gruplar oluşturulduktan sonra ise canlandırma konusunu anlatacaklardır. Hikayenin en başına dönülmüştür. Lider, anlatmaya başlar: "Pinokyo polise babasını tanımadığını söyledikten sonra Gepetto hapse atılmıştır. Pinokyo tek başına eve dönmüş ve evde yiyecek olmadığını anlamıştır. Bunun üzerine kasabaya geri dönüp bir evin kapısını çalar. Adamın teki pencereden sarkıp ne istediğini sorar. Pinokyo aç olduğunu ve yiyecek istediğini söyler". Bundan sonrasını katılımcılara doğaçlama anı olarak verileceğini belirtir. Katılımcılar yiyecek verip vermemekte serbesttirler. Ne olması gerektiğine kendileri karar vereceklerdir. Gruplara sadece beş dakika süre verildikten sonra izleme aşaması başlatılabilir.

2. Lider, grup üyelerine süre ile sıkıntıları olmazsa bu doğaçlamanın da ek plan olarak devreye sokulabileceğini belirtir. Eğitimciler, katılımcılarına Mucizeler Kenti'nde tanıdıkları Papağan'ı hatırlayıp hatırlamadıklarını sormalıdır. Katılımcılar hatırlamazsa yeniden hatırlatma yapılmalıdır. Tilki ve Kedi gömülen paraları alıp kaçmışlardır. Geçmişte kendisi de kandırılan papağan ise Pinokyo'ya gülmektedir. Lider, Papağan ve Pinokyo konuşmalarını hatırlatır. Hatırlatmanın ardından grup üyelerine yeni konuşmaları verir. Bu konuşmalar Ek10'da yer almaktadır. Grup üyeleri bu repliklerle başlayan canlandırma hazırlayacaklardır. Kısa bir düşünme süresi verilir. Sürenin bitiminde doğaçlamalar seyredilir.



Konu: Aile

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, masal üzerinden masal yaratma, yaratılan masalı kitaplaştırma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar, boya kalemleri, resimli dergiler, müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Aile, çekirdek aile ve geniş aile kavramlarının tanımlarını yapar.
2. Aile sahibi olmanın önemini bilir.
3. Aile üyelerinin birbirine karşı yükümlülüklerini ifade eder.
4. Ailenin devamlılığı ve sağlıklı işleyişi için ebeveyn ve çocukların nasıl hareket etmesi gerektiğini tartışır.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

İlk oyun “koru-kaç” adındadır. Lider katılımcılara, grup içinde kimseye söylemeden bir tane koruyacakları kişi, bir tane de kaçacakları kişi belirleyeceklerini söyler. Oyun başladığında katılımcılar korudukları kişiyi gölgesi misali takip ederken, kaçtıkları kişi ile aralarında bir kişi olduğundan emin olmalıdırlar. Oyunun anlatımı tamamlandıktan sonra oyun birkaç tur oynanır. Lider, oyunu bir kaç yönden kullanabileceklerini ifade eder. Bu oyun öğrencilerin arasında grup dinamiklerini gözlemlemek açısından iyi bir araçtır. Bu nedenle yeni başlanılan bir grup ile yapılan atölyede katılımcıların ilişki durumlarının bu çalışma üzerinden çözümlenebileceğini belirtir. Genelde yaş ortalaması küçük olan katılımcılar sevdiği sınıf arkadaşlarını korumaya alıyorlar. Hoşlanmadıkları sınıf arkadaşlarından ise kaçmayı tercih ediyorlar.

2. Etkinlik;

Lider tarafından ikinci oyun için öğrenci sayısına bağlı olarak ikili grup ve tekli oyuncular seçilir. Oyun çiftlerin tek oyuncuları yakalaması şeklinde oynanacaktır. Örneğin 14 kişilik bir grupta 4 bireysel oyuncu 5 çift oyuncu oluşturulabilir. Çift olarak oyunu oynayan grupların amacı tek başına alanda gezen oyuncuları hapsederek koruma altına almaktır. Bunu, yüzleri birbirlerine dönük el ele tutuşmuşken tek gezen öğrenciyi ellerini bırakmadan aralarına alarak başarabilirler. Ellerini açtıkları anda elenmiş olacaktırlar. Diğer taraftan tek başına oynayan öğrenciler ise korunmak istemeyen ve çiftlerden kaçan oyunculardır. Bireysel oynayanlardan ilk kişi yakalandığı anda o grup tarafından oyun kazanılmış olur. Gruplar yeniden oluşturularak oyun yeniden başlatılır. Oyun iki ya da üç tur oynanır.

Lider katılımcılara oyun ilkinde göre biraz daha hareketli olduğu için öğrencilere yürüyerek oynatılabileceklerini belirtir. Bu anlamda tercih atölye liderine aittir. Oyun esnasında grup üyelerinin kontrolsüz davranma ihtimali varsa kendilerine ve diğer katılımcılara zarar verilmemesi için bu yöntem kullanılabilir.

3. Etkinlik;

Lider, oyun bittikten sonra katılımcılardan mindere geçmelerini ister. Bu aşama konuşarak yönetilecektir. Lider oyunun koruma odaklı başlatılmasının hedef için bir yönlendirme olduğunu ifade eder. Katılımcılara ilk oyunda hedefin ne olduğu sorulur. Katılımcılardan korumak ve kaçmak yanıtı alınır. Daha sonra lider, ikinci oyunda ise korumaya alma ve korunmak istememe durumunun altının çizildiğini belirtir. Bu durumu gerçek hayatla ne kadar paralel olduğuna dikkat çeken bir konuşma yapar. Daha sonra ise hayatımızda gönüllü olarak kimleri koruduğumuz ve kimlerin bizi koruduğu sorusunu yöneltir. Katılımcılar sırayla verdikleri cevaplar doğrultusunda (aile, öğrencilerimiz, sevdiğimiz insanlar, eş, anne, kardeş, arkadaş, vb.) atölyenin konusunun ne olduğu bulunmaya çalışılır. Lider, çocuk katılımcılardan da benzer yanıtlar geldiğini ifade eder. Farklı olarak çocuklardan “kendim” yanıtının geldiğini söyler. Bu yanıtın çok nadir alınabilecek bir yanıt olduğunu ifade eder. Katılımcılardan “aile” yanıtı geldikten sonra çalışmaya tahta karşısında sürdürmeye devam edebileceklerini belirtir. Ailenin “koruma iç güdüsünün” çok yoğun olduğu bir kurum olduğunu belirtir.

Lider beyaz tahtanın önüne gelerek bir kavram haritası oluşturur. Tahtanın tam ortasına “AİLE” kavramını yazar. Daha sonra grup üyelerine bu kavramın kimlerden oluştuğunu sorar. Grup üyeleri tarafından verilen yanıtlar doğrultusunda kelimenin etrafına kimlerin oluşturduğunu tahtaya yazar. Anne, baba, kardeş, kuzen, teyze, arkadaş ve sevdiğim gibi yanıtlarından sonra yazılanlar üzerinden “geniş aile” ve “çekirdek aile” kavramlarına ulaşılır. Bu kavramlar üzerinden bir tanım denemesi yapılır. Tanımlama bitirildikten sonra ise yeni bir soru yöneltir: “Ailede neye ihtiyaç duyarız?”. Grup üyeleri tarafından verilen yanıtlar tahtaya yazılır. Katılımcılar tarafından verilen cevaplar genel olarak şu şekildedir:

*güven *şefkat *aidiyet hissi *koşulsuz kabul
*saygı *paylaşmak *sevgi *birlik- beraberlik *bağlılık
*sorumluluk *korunmak *paylaşmak *mutluluk
*samimiyet *sabır *idare etme *dayanışma *para

Bu yazılanların hemen ardından katılımcılara yeni bir soru yöneltilir: “Ebeveynlerimizden beklentilerimiz nelerdir? Ebeveynlerimizin bize karşı sorumlulukları nelerdir?” Verilen yanıtlar bir liste halinde yeniden tahtaya yazılır. Bu soruya verilen yanıtlara birkaç örnek şu şekildedir:

*anlayış *ihtiyaç karşılama *güven *koşulsuz kabul
*fedakarlık *sevgi *ilgi *alaka *serbest bırakma
*birlikte zaman geçirme *bol harçlık *adalet *korunma
*sahiplenilme *oyuncak *eğitim verme *serbestlik *saygı

ÇOCUKLARDAN GELEN İLGİNÇ YANITLAR

Dinlemeli Doğru yolu göstermeli Dürüst olmalı Hayır diyebilmeli
Hayat sınavına hazırlamalı Sürprizlerle desteklemeli Gereksiz yere üzmemeli

Çocuklar ve eğitmenler tarafından ifade edilen ortak başlıklar dışında çocukların verdiği farklı yanıtlar okunur. Lider, katılımcılara çocuklardan gelen başlıklar üzerinden bir değerlendirme yapar. Değerlendirmenin ardından en son aşama olarak çocukların ebeveynlerine karşı sorumluluklarının konuşulabileceğini belirtir.

Lider: Altı haftadır devam eden bir atölye uzantısı değil ilk hafta bu başlığı işlemiş olsaydık aynı yanıtları almamız zor olurdu. İlk başta dağılan ve ezber cümleler sarf eden çocuklarımız artık derinlikli konuşmalar yapmaya başladılar.

Katılımcı 1: Bunları onlar mı söyledi?

Katılımcı 2: Demek ki, yaşayan bilirmiş.

Lider: Artık konuşulan konular daha üst noktalara gelmeye başladı. Çocuklar her atölye bitiminde günlüklerini yazarken neyi neden yaptıklarını tartışarak yazıyorlar. Bu durum dışardan bakmalarını sağlıyor. Bu başlığa gelene kadar grubumuzun hazır bulunuşluk durumu arttı. Dördüncü sınıf öğrencileri ile atölyelerimizin içinden bu başlığı yaptığımda alt madde olarak yarısını bile alamadım. Çocuk katılımcılarımız ile sürekli bu tarz başlıklar konuşuyoruz. Ebeveynlerinden aldığım bilgiye göre evde de aynı konularda konuşmaya devam ediyorlarmış. Son çalışmamızda sizin hazırladığınız çalışmalarını incelediler. Kitapçıkları okudular ve çok beğenip karşılaştırmalar yaptılar.

4. Etkinlik;

Lider katılımcılara Pinokyo'nun aile olarak adlandırılabilir kimleri olduğunu sorar. Katılımcılardan; Gepetto, Mavi Saçlı Peri, Cırcır Böceği, Kandil Fitili yanıtları gelir. Lider, gönüllü olarak iki katılımcıyı sahneye davet eder. İlk doğaçlama konusunu hikayenin ilk bölümünden verecektir. Lider, "Pinokyo kasabanın orta yerinde koşarken babası onu yakalamış ve kızmıştır. Bunun üzerine bir polis yanlarına gelir. Pinokyo Gepetto'nun onun babası olduğunu kabul etmeyince polis Gepetto Baba'yı bir gece hapiste tutar. Gepetto ertesi gün eve gelir. Hikâyenin bu bölümünü anlattıktan sonra iki katılımcıyı sahneye alır. Birinci katılımcıya Pinokyo, ikinci katılımcıya Gepetto rolünü verir. Grup üyeleri Gepetto eve geldikten sonra neler olmuş olabileceğini canlandıracaklardır.

Doğaçlama tamamlandıktan sonra lider katılımcılara aslında hikâyede neler olduğunu anlatmaya başlar: "Gepetto eve geldikten sonra kapıyı çalmaya başladı. Pinokyo kapıyı açamıyordu. Çünkü ayağa kalkamıyordu. Bunun üzerine birisinin ayaklarını yemiş olduğunu söyledi. Gepetto yalan söylediğini düşündüğü Pinokyo'nun kapıyı açması için ısrar etti. En sonunda pencereden eve bakmaya çalışınca Pinokyo'nun gerçekten de ayaklarının olmadığını gördü. Onun yüzünden bir geceyi hapiste geçirdiği halde, çocuğunu bu şekilde görünce gerçekten çok üzüldü. Daha sonra onu tamir etti. Bütün gece de aç olduğunu düşünüp ona üç tane armut verdi. 'Bunlar benim kahvaltım ama şimdi bunları sana seve seve veriyorum' dedi" der.

5. Etkinlik;

Lider: "Pinokyo karnı doyduktan sonra okula gitmek istediğini söyler. Fakat Gepetto Baba'nın hiç parası yoktur" der. Katılımcılardan iki kişinin sahneye gelmesini ister. Bu kişilerin kendi aralarında Gepetto ve Pinokyo rollerini paylaşmalarını ister. Rollerin paylaşılmasının ardından canlandırma durumunu verir. Pinokyo rolündeki katılımcı okula gitmek istemektedir. Sorumluluklarını alabileceğine babasını ikna etmek zorundadır. Gepetto ise parası olmadığı için onu okula yollayamayacağını söyleyecektir. Hazırlık için süre vermeden Gepetto ve Pinokyo doğaçlaması başlatılır.

Lider: "Şu ana kadar hep ailelerin çocuklarına karşı sorumluluklarını konuştuk, şu ana kadar Gepetto, bir anne babanın yerine getirmesi gereken hangi sorumlulukları yerine getirdi. Bu aşamadan sonra çocukların ebeveynlerine karşı sorumlulukları durumuna geçiş yapılabilirsiniz." der. Daha sonra yeni doğaçlama çalışmasını başlatır.

6. Etkinlik;

Lider, doğaçlama için gönüllü iki katılımcı ister. Hikayenin daha önceki bölümünde anlattığı bir bölüme geri döneceklerini söyler. Pinokyo'nun kuşla birlikte, Gepetto'nun denize açılacağını öğrendiği bölümü hatırlamalarını ister. Pinokyo sahile kadar gelmiştir. Sahilde bir kalabalık görünce yaklaşmıştır. Daha sonra ise bir kadınla Pinokyo konuşmaya başlamıştır. Bu konuşmaları gönüllü olan bir katılımcılar ile hazırlık süresi vermeden doğaçlama yapmalarını ister. Kadın rolü ile Pinokyo rolünü ise katılımcılar aralarında paylaşır ve doğaçlamayı başlatırlar.

Lider: “Kadın, fırtınalı bir havada az önce bir sandalın ayrıldığını ve içinde Gepetto adında biri olduğunu söyler. Pinokyo ise endişeli bir şekilde o kişinin babası olduğunu ifade eder. Pinokyo babasının ardından tereddütsüz bir şekilde denize atlar” diyerek hikayeyi kısaca anlatır.

Lider: Peki Pinokyo neden denize atladı? Cümlesi ile konuya giriş yapabiliriz. Hikayede ilk defa Pinokyo'nun ailesi için bir şeyler yapmaya çalıştığını görüyoruz. Bu doğaçlamaları her katılımcının deneyimleyebilmesi için tüm gruplara oynatmalıyız. Baba ile yolları burada ayrılıyor. Baba köpek balığının midesine gider. Tam iki yıl boyunca orada yaşar.

Katılımcı 1: Nasıl yani?

Lider: Hikayede köpekbalığı çok büyüktür. Önce Gepetto'nun salını yutar. Hemen ardından fırtınanın ortasında batmak üzere olan bir gemiyi yutar. Gepetto gemiden gelen malzemelerle tam iki yıl yaşar.

Katılımcı 2: İnanılmayacak çok şey var.

Katılımcı 3: Ona kalırsa kırmızı başlıklı kızda kurdun midesinde babaanne vardı.

Lider: Pinokyo babasına ulaşmaya çalışır. Fakat fırtına çok kuvvetlidir. Bütün gece uğraştıktan sonra sahile ulaşır. Bir balığa nerede olduğunu sorar. Balık ona “Çalışkan Arılar Kenti'nin” yolunu tarif eder. O zaman bir sonraki doğaçlamaya geçelim.

**Kuklalar büyüyemez;
kukla olarak doğar,
yaşar ve ölürlər!**

7. Etkinlik;

Lider: “Çalışkan Arılar Diyarı’nda Mavi Saçlı Peri Pinokyo’ya çalışmak konusunda bir ders vermişti hatırlıyor muyuz? Pinokyo onu altı ay beklettiği için bir mezar taşı hazırlamıştı. Bu kentte Pinokyo, Peri Anne’nin onunla kalıp onun annesi olmasını istemişti”. Lider, grup üyelerine bu aşamadan sonra Peri Anne ve Pinokyo olarak ikişerli gruplara ayırma yapmaları gerektiğini söyler. Pinokyo rolündeki katılımcılar iyi bir çocuk olacakları konusunda Peri’yi ikna etmek zorundadırlar. Peri rolündeki katılımcılar ise rol arkadaşları onları gerçekten ikna etmezlerse bu teklifi kabul etmeyeceklerdir. Rol dağılımı yapıldıktan sonra tüm gruplar izlenilene kadar çalışmanın devam ettirileceğini belirtir. Gönüllü olan iki katılımcı üzerinden doğaçlama çalışması yapılır. Lider, hikaye üzerinden olaylar dizisinde neler olduğunu anlatmaya başlar; “Peri, Çalışkan Arılar Diyarı’nda yemek verdiği sırada Mavi Saçlı Peri olduğunu itiraf eder. Pinokyo ona nasıl büyümeyi başardığını sorar, Peri ise bunun sır olduğunu söyler. Pinokyo ‘Ben de büyümek istiyorum’ der. Peri ‘Kuklalar büyüyemez, kukla olarak doğar, yaşar ve ölürler’ der. Pinokyo adam olmak için ne yapması gerektiğini sorar. Peri ‘İyi bir çocuk olmaya çalışarak başlayabilirsin’ der. Peri, iyi bir çocuk olmanın gerekliliklerini sıralar. Söz dinlerler, ders çalışır ve okula giderler, her zaman doğruyu söylerler. Okula gitmekten hoşlanırlar. Pinokyo bunların hep tersini yaptığını söyler.”

Lider: Sizce, Peri onu affetmeli mi yoksa etmemeli mi?

Katılımcı 1: Etmeli.

Katılımcı 2: Süründürerek etmeli.

Katılımcı 3: Hiç şansı yok.

Katılımcı 4: Etmeli.

Katılımcı 5: Etmeli.

Lider: Evet, maddelerden biri “kıyaslanmamak” ailemizin bize vereceği en önemli şeylerden biriydi. Bir diğeri ise “koşulsuz kabul görmek” olarak yazdık. Bizim pozitif ve negatif bir çok özelliğimiz var. Bazen yalan söylüyoruz, bazen dürüst davranıyoruz. Bizi her halimizle ne isek o olarak kabul eden bir ailemiz olmalı.

Katılımcı 6: Bazen hayır diyebilmeli demiş çocuklar. Peki biz Pinokyo’ya ne zaman hayır diyeceğiz.

Lider: Peri bu anlamda her defasında cezasını çekmesini sağladı. Gepetto ayakları yandığında uzun süre tamir etmeyip ceza verdi. Bu durumları ders verme ya da ceza olarak adlandırabiliriz. Her defasında dersini alması için beklenildi.

Katılımcı 6: Çocuğun dersini aldığını nereden anlıyoruz?

Lider: Tekrar etmemesinden.

Katılımcı 6: Pinokyo hep tekrar etti.

Lider: Doğru, isimler değişti ve o benzer hataları yaptı. Fakat her defasında bedel ödedi! Bu bedelleri ödemeyi kabul etti. Finalde geldiği halini, bu bedeller ve tekrarlarla oluşturdu. Lider, yeniden hikâyeyi anlatmaya başlar; “Hikâyede Pinokyo oyun diyarında eşek olduktan sonra sirke satıldı. Sirkte sakatlandıktan sonra davul yapılmak üzere bir başkasına satıldı. O kişi derisini alabilmek için ayağına taş bağlayıp denize attı. Onu kurtarmak için Peri Annesi balık sürüsü yolladı. Bu sürü derisini yedikten sonra iskeleti olan tahta bölüm kaldı. Daha sonra ise nihayet babasını buldu. Babasını köpekbalığının midyesinden kurtardıktan sonra kurtulup sahile çıktılar. Ama Gepetto çok ama çok hastadır” şeklinde konuşmasını bitirir. Daha sonra ise yeni doğaçlamayı başlatır.



8. Etkinlik;

Lider doğaçlama öncesi durumu anlatmaya başlar: “Kahramanlarımız, köpek balığından kurtulmuşlardı ama Gepetto baba çok hastaydı. İyileşebilmesi için yemeğe ve iyi beslenmeye ihtiyacı vardı. Pinokyo bunun üzerine komşuları Bahçıvan Giangio’dan süt istemeye gitti”. Lider, doğaçlama için katılımcılardan iki gönüllünün gelmesini rica eder. Grup üyeleri kendi aralarında Pinokyo ve Bahçıvan Giangio rollerini paylaşırlar.

Lider, doğaçlamanın ardından hikâyede asıl olan olayları okumaya başlar; “Pinokyo, Bahçıvan Giangio’dan süt ister. Ancak hiç parası yoktur. Giangio ‘Eğer paran yoksa neden sana süt vereyim’ der. Tam gitmek üzereyken ‘Benim için rüzgâr pompasını döndürür müsün?’ diye arkasından seslenir. ‘Eğer 100 kova su çekersen sana bir bardak süt veririm’ dedikten sonra Pinokyo babası için her gün 1 bardak süt alabilmek uğruna çalışmayı kabul eder. Babasıyla ilgilenmeye ve yeniden okula gitmeye başlar”.

Katılımcı 1: Ama burada karşılıksız hiçbir şey olmaz noktasına geliniyor.

Lider: Pinokyo hiçbir zaman çalışmak istemedi. Onun amacı yemek yemek, gezmek ve eğlenmekti. Çalışmadan hiçbir şey elde edemezsin durumuna nasıl geçebiliriz?

Katılımcı 1: Bana doğru gelmiyor. **Katılımcı 2:** Ama her defasında cezasını çekiyor.

Katılımcı 1: O zaman, ben sana şunu veriyorum karşılığında bir şey vermelisin noktasına gelmez mi?

Lider: Pinokyo en başında ifade etti. Benim bir amacım var; yemek yemek, gezmek ve eğlenmek. Çalışkan Arılar Kenti’nde yapılan ilk doğaçlamada herkes yardım etme kararı aldı. Çünkü yardım etmek güzel bir şeydir. Fakat daha sonra etmemeliyiz yönergesi geldi ve nedenini tartıştık. Çocukların final cümlesi: “Bazen bir şeyleri öğretmek için yardım etmemeliyiz” oldu.

Katılımcı 3: Başta öğrenmesi için denilirse o olmaz.

Lider: Başta karakterin zaaflarını koyduğumuz ve bunları düzeltmeye çalıştığımız için bu risk yok. Zaten aralarda bu konuşmalar yapılıyor. Onlardan gelen cümleler; “Ben verirdim. Ya gerçekten ihtiyacı varsa...” şeklinde ifadeleri var.

Katılımcı 4: Duvarlarda önemli cümlelerin olduğu ifade balonları ya da süslemeler olsa mesela. Mekan değiştiğinde betimleyici şeyler kullanılsa nasıl olur?

Lider: Zaten geri dönüşlerde onlar veriliyor. Duvarlarda sürekli tutmayışımın nedeni çok göstermeci bir tarz olması.

Katılımcı 4: Hikaye ve durumu takip etmede kolaylaştırıcı olur.

Lider: Şu ana kadar hikaye takibinde hiç yardıma ihtiyaç duyulmadı. Geçmiş atölye bilgilerini yenilerin içinde sürekli kullandıkları zamanlar oldu. Öncesinde ben hatırlatma yapmadığım halde. Öneriniz yapılamaz mı? Yapılır, bu bağlamda hiç bir problem yok. Hatta siz resim öğretmeniydiniz sanırım. Kendi çalışmalarınızla atölyenizi tasarlayabilir ve görselliğe odaklanabilirsiniz!

Katılımcı 4: Ben takip etmekte zorlandığım için önerdim.

Lider: Bu bir yol haritası daha sonra eklemeler tabii ki yapılabilir.

Katılımcı 5: Biz çok yol alalım diye mi birer örnekle yeni doğaçlamaya geçiyoruz.

Lider: Evet. Atölyelerde her rol durumunu bütün çocuklar deneyimlemek zorundadır. Bizim eğitmen eğitimi aşamasında modeli anlamak ve tartışmak için daha çok konuşmamız ve tartışmamız gerekiyor. Bazen rol durumlarını tersine çevirerek doğaçlama da yaptırabiliriz. Böylelikle katılımcımız iki farklı düşünce ve duygu durumunu deneyimleyerek sürece hakim olur. Çoklu bakış açısı yakalar.

9. Etkinlik;

Lider, katılımcılardan iki gönüllünün sahneye gelmesini ister. Grup üyelerinden birine Salyangoz, diğerine ise Pinokyo rollerini verir. Lider, “Salyangoz perinin yanında çalışan biridir. Pinokyo, babasına kıyafet almak için pazara gideceğini söyler. Yeni kıyafetleriyle kendisinin çok önemli biri gibi görüneceğini düşünmektedir. Yolda Salyangoz ile karşılaşır. Ondan Peri'nin durumunun çok kötü olduğunu öğrenir. Bu durumda sizce ne olacağını oynayacaksınız” yönergesini verir. Ön hazırlıksız rol paylaşımı yapıldıktan sonra doğaçlama sergilenir.

Lider doğaçlamanın bitiminden sonra asıl olaylar dizisini anlatmaya başlar; “Pinokyo, yeni kıyafetlerini almak için biriktirdiği parayı, Peri'ye vermesi için Salyangoz'a vermiştir. Daha sonra Salyangoz tekrar gelirse çalışıp Peri'ye bakmak istediğini söyler. Lider: “Zamanında çok hata yapmış olabilir ama ihtiyacı olduğunda babasının ve Peri Annesi'nin yanında oldu. İyi çocuklar bile bazen yollarını şaşırabilir ama önemli olan doğru yolu bulmasıdır” diyerek doğaçlamalar bölümünü bitirir.

Lider: Pinokyo bir hayat yolculuğu yaptı. Bu gelinen son nokta onun insan olmayı öğrenmesi ile tamamlandı. Fakat bu noktaya kadar yaptığı bir çok hata, aldığı bir çok ders ve ödediği bedeller oldu. Bu aşamadan sonra sabah uyandığında aynaya bakınca bir insan olduğunu görüyor. Çünkü bu yolculukta insan olmayı öğrendi.

10. Etkinlik;

Lider, yeni çalışmaya geçer. “Bu aşamada değerlendirme almanız gerekiyor. Bu çalışmayı yapmanızı çok isterim. Çünkü ben yaparken kendimi çok iyi ve güçlü hissettim” dedikten sonra katılımcılara birer karton dağıtır. Dağıtılan A3 boyutunda kartonlara ailelerine bir mektup yazmalarını söyler. Bu mektup ile ailelerinin onlara karşı yerine getirdikleri sorumlulukları için teşekkür edeceklerini belirtir. Katılımcılar dağıtılan kartonları doldururlar. Mektupların yazımı için bir süre verilir. Sürenin bitiminde mektubunu bitiren katılımcılardan isteyenler yazdıklarını yüksek sesle okurlar.





Konu: Yardımseverlik

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler.

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, Yardım çemberi oluşturma

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar; kişi sayısı kadar kostümler, 50- 70 boyutlarında renkli kartonlar, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, renkli tüller, peri kanatları, kostüm parçaları, Pinokyo burunları, hareketli müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Masal üzerinden yardımsever olmanın gerekliliğini tartışır.
2. Yardımlaşmanın önemini bilir.
3. Yardımlaşma projesi geliştirir.
4. Projenin uygulama şartları ile ilgili fikir üretir.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

Katılımcıların arasından bir ebe seçilir. Ebe'nin amacı dokunarak tüm katılımcıları dondurmaktır. Diğer grup üyeleri ise ebeden kaçarak kendilerine dokunulmasından kaçmak zorundadırlar. Bu oyunun adı don ateştir. Lider, ilk önce oyunun sadece don bölümünü oynayacaklarını söyler. Daha sonra ise minderleri kullanarak bir oyun alanı sınırlaması yapar. Kendisine dokunulan grup üyesi ya da oyun sınırının dışına çıkan katılımcı olduğu yerde durarak donma pozisyonuna geçmelidir. Ebe olarak seçilen katılımcı tüm oyuncuları dondurana kadar oyun devam eder. Oyun üç ya da dört tur oynanır.

2. Etkinlik;

Lider, ikinci versiyonda ateş isimli durumu kullanacaklarını belirtir: “Bir önceki oyunda sadece don bölümünü yaptık. Şimdi biri bizi dondurduğunda bacaklarımızı açıp beklememiz gerekiyor. Arkadaşlarımızdan biri bacaklarımızın arasından geçerek bize yardım edebilecek. Bacaklarımızın arasından geçtikten sonra ateş ile çözülmemizi ve oyuna dönmemizi sağlayabilir”. Daha sonra yine minderleri kullanarak bir oyun alanı sınırlamasını yapar. Minderlerin dışına çıkan bir katılımcı olursa donma haline geçmek zorundadır. Birileri bacaklarının arasından geçene kadar pozisyonunu bozamaz. Lider, grup üyelerinin bu oyunu koşmadan yürüyerek oynanabilen versiyonunu da tercih edebileceklerini söyler. Katılımcılar tek ebe ile oyunu bitirmekte zorlanırlarsa ikinci ebe devreye sokulabilir. Ebeler tüm katılımcıları dondururlarsa, ebeler başaramazlarsa oyuncular kazanmış olurlar. Katılımcıların arasından bir ebe seçilir ve oyun başlatılır. Oyun üç ya da dört tur her defasında ebe değiştirilerek oynanır.

Lider: Katılımcılarınızla bu oyun üzerinden yardımlaşma konusuna giriş yapabilirsiniz. Oyunun iki versiyonunu da oynattıktan sonra hangi versiyonu daha çok sevdiğiniz üzerinden bir giriş yapabilirsiniz.

Katılımcı 1: Ateşli bölüm.

Lider: Evet, çocuklar da aynı fikirde. İkinci bölüm, yani ateşli hali cevabından sonra nedenini sorabilirsiniz.

Katılımcı 2: Yardım aldıkları için

Lider: Evet, doğru. Bu noktadan sonra ilk aşamada yardım alamadıkları için oyunun çok çabuk bittiği ve birileri kendilerine yardım ederse oyunda kalma süreleri arttığı ve daha eğlenceli olabileceği konusu üzerinden konuşmaya şekil verebilirsiniz. Buradan konuyu gündelik hayata bağlayabiliriz. Benim bir işi yapabilmek için tek hakkım olsa, başarabilmek için yavaş olmaya ve bir hata yapmamak için denememeye başlayabilirim. Yardım alma ihtimalim ile denemeye ve uğraşmaya başlayabilirim.



3. Etkinlik;

Lider, katılımcıları eşit sayılardan oluşan gruplara ayırır. Bu grublamanın ardından yapmak üzere oldukları çalışma ile ilgili bilgi verir. Bu gruplar yardımlaşma başlıklı bir etkinlik ya da oyun yaratacaklardır. İlk aşamada oynanan don-ateş gibi yardımlaşma başlığında bir oyun olmalıdır. Katılımcılar bu anlamda dikkat etmeleri gereken bir kaç hususta uyarılırlar. Etkinlik ve oyun birbirinden farklıdır. Oyun hazırlarken kazanma ve kaybetme kavramları devreye girmektedir. Yaratıcı doğası gereği takım çalışması odaklı olduğu için katılımcılar birbirine yardım etmelidirler. Bir oyunun hizmet ettiği bir kaç alt başlık olabilmektedir. Tasarlanan oyun oynandığı an tüm katılımcıların ilk aklına gelen ders başlığı olmalıdır. Katılımcılara çalışmalarını tasarlamaları için kâğıt, kalem ve kısa bir süre verilir. Sürenin bitiminde hazırlanan etkinlik ve oyunlar gruplar tarafından diğer grup üyelerine oynatılır. Oyunların ana başlık olan “yardımlaşmaya” hizmet edip etmediği ve bu anlamda nasıl hizmet edebileceği üzerine kısa bir değerlendirme yapılır.

• İlk Oyun:

Grup üyeleri ikişerli gruplara ayrılırlar. Birinci kişiler çalışma alanının sağ tarafında otururlar. Yerlerinden ayrılmaları yasaktır. İkinci kişiler ise çalışma alanının tam ortasına gözleri kapalı bir pozisyonda yerleşirler. Yerde olan minderleri birinci kişiler ikinci kişilere yönergeleri ile aldirmaya çalışırlar. Oyun tüm minderler toplanana kadar devam ettirilir. Lider, güven başlığında yapılan havalimanı çalışması ile benzerliğini ifade eder.

Lider: Bu oyun oynandığı takdirde yardımlaşma kavramı gelir mi?

Katılımcı 1: Güven gelir.

Katılımcı 2: Ama yardımlaşarak oynandı.

Lider: Oyunlar aynı anda birkaç başlığa hizmet edebilir. Siz oynattığınızda don-ateş isimli oyunda olduğu gibi ilk akla gelen konunuz olmalı. Bu oyun duyular konusunda ya da güven başlığında kullanılabilir.

• İkinci oyun:

Grup üyeleri üç ayrı takıma bölünür. Çalışma alanı üç parçaya ayrılır. Çalışma alanının solunda yer alanların elinde kelimelerden oluşan parçalara ayrılmış bir tanım vardır. Sağ tarafa yerleşen takım sol taraftan yollanan kağıt parçalarını alarak tanımı yapmalıdırlar. Orta alanda bulunanların görevi ise bu kağıtların diğer takıma atılmasını engellemektir. Üretilen oyun parazit isimli bir oyundan türetilmiş ve sıfırdan yaratılmamıştır.

Katılımcı 1: Ortada bulunmak çok zordu. Hemen hemen hiç kâğıt yakalayamadık. Şartlar ortada bulunanlar adına zorlayıcıydı. Ortada bulunanların eline raket ya da yakalamayı kolaylaştıracak malzeme sağlanmalıydı.

Lider: Evet orta alanda küçük kâğıt parçalarını yakalamaya çalışmak çok zordu. Şimdi bu oyun oynandığı takdirde ana başlık katılımcımızın aklına ilk gelen madde olabilir mi?

Katılımcı 2: Yazılan cümle yardımlaşmayı anlatırsa evet gelir.

Katılımcı 3: Sağ ve sol tarafta yer alan gruplar birbirlerine yardım ediyorlar.

Katılımcı 1: Bir kelimeyi birçok defa yazmışsınız. Ortada yakalamaya çalışmak çok zor.

Katılımcı 3: Evet, raket ya da başka bir malzeme verilebilir.

Lider: Evet malzeme yardımı iyi bir çözüm olabilir. Sağ ve sol tarafın yardımlaşma çabası, ortadaki grubun yardımı engelleme durumu vardı. Yazılan cümle ile desteklemek iyi bir fikir. Ama bir sorum var. Yardımlaşmaya dair cümle karşıya taşınamamış ve anlamlı bir cümle yapılamamış olsaydı bu oyun üzerinden başlığımıza ulaşır mıydık?

Katılımcı 4: Yakın başlığa ulaşılabiliriz.



• Üçüncü Oyun

Lider tarafından katılımcılar, eşit sayıdan oluşan iki ayrı grup olarak ayrılacaklardır. İlk aşamada bu gruplar lider tarafından elleri farklı katılımcılarla tutuşturulur. Kişiler konuşarak bu düğümü çözmek zorundadırlar. Düğüm çözme işi tamamlandıktan sonra alanda iki farklı renkte farklı noktalara bırakılmış olan minderleri birbirlerinin ellerini bırakmadan kendilerine ait noktaya taşımaya çalışacaklardır. İlk taşıyan grup kazanmış sayılacaktır.

Lider: Bizim takım düğümü çözemedi. En son bir noktadan kopartıp yeniden yapmak zorunda kaldık. Oyunun ilk bölümü insan düğümü olarak adlandırılan bir oyun. Bu oyun esnasında takımların düğümü açamaması durumu için bir defa stratejik bir noktadan takım kararı ile el bırakıp tekrar birleştirme hakkı verilir. Bizim yaşadığımız gibi çözülemez noktasını düzeltmek için.

Katılımcı 1: Biz sırtlar içerde ya da yüzler tamamen içe dönük olunca bu sorun olmaz diye düşündük.

Lider: Bu oyun iletişim, birlikte problem çözme gücü ve birlikte çalışma için kullanılan oyunlardan biridir. Hedefimizden uzaklaştırma durumu olabilir mi?

Katılımcı 2: Minder taşıma kısmı yardımlaşma oyunu olarak kullanılabilir.

Lider: Evet o aşama kullanılabilir.

Katılımcı 3: Biz bir parkur gibi olmasını istedik. Düğüm çözüldükten sonra insanlar koşarak kendi minderlerini birlikte hareket ederek toplamaya çalışacaklardı.

Lider: Hedef güzel ama çocuklar ilk aşamada çözülmeyi başaramazlarsa bu haksızlık diyerek isyan edebilirlerdi. Şu an atölyemiz için oyun üretmeyi denedik. Hedefe gitmemize yardımcı oluyor mu yaşamış olduk. Atölye hazırlarken tasarladığımız kesin işe yarar diyoruz.

Katılımcı 4: Biz bildiğimiz için olur zannediyoruz.

Katılımcı 5: Biz düğüm kesin çözülür demiştik.

Lider: Uygulama yaptığımızda eksiklikleri ve aksayan taraflara hâkim olabiliriz. İlk kendi oyunlarınızı üretmeyi denemeye böylelikle başlamış oldunuz. Peki, ara değerlendirmeyi nasıl yapacağız?

Katılımcı 1: Oley, doğaçlama yapacağız galiba...

Lider: Evet. Bugün doğaçlamaların tamamını herkes yapamayacak. Çocukların sürecinden biraz faklı gideceğiz. Artık yaşantı tarafını biraz hafifletip sizinle süreç yönetimi veya ekstra neler yapılabilir konuşmalarını yapmak ve tasarlamak istiyorum. Çalışmak atölyesinin hemen ardından bu atölyeye geçiş yapacağız. Bu nedenle yine Çalışkan Arılar Diyarı'nı kullanacağız. Orada çalışmayana yardım etmiyorlardı. Peki, insanlara hangi durumda ve nasıl yardım edebiliriz konusuna giriş yapmak gerekiyor.

Katılımcı 1: İnsanlara birçok konu üzerinden yardım edilebilir. Karşıdan karşıya geçerken, işi hızlı bitirebilmesi için...

Katılımcı 6: Sağlıklı ama dilenen insanları gördüğümde neden yardım edeyim ki diyorum. Ben de çalışıyorum ve kimseden yardım almıyorum. Çünkü eli kolu tutuyor, genç ve sıkıntısı yok. Niteliğimiz olmadığında temizlik işi yapabilir durumdayız. Bu nedenle ben yardım etmiyorum.

Lider: Bu anlamda bizim Pinokyo birkaç defa dilenmeye kalkıştı mı? Evet. Örneğin ilk canlandığı zaman kasabaya giderek dilenmeye çalıştı ve bir kova su başından aşağı döküldü. Bunun üzerine ne yapacağını sorabilirsiniz?

Katılımcı 2: Çalışabilir.

Lider: Evet, fakat çocuklar "Ben çocuğum niye çalışayım ki?" diyebiliyor. Alternatif bir durum bulmaları için yönlendirme yapılabilir. Çocuklar çoğunlukla dilenmemeliydi diyorlar.

Katılımcı 1: Meslek haline getirmekten bahsetmeyip kırk yılda bir yardıma ihtiyacı olduğunda istemek olabilir.

Katılımcı 6: O durumda arkadaşından falan istersin.

Katılımcı 1: Varsa istersin. Yoksa?

Katılımcı 6: Nerden bileceğiz. Hastane belgesi ile dolaşan o kadar çok insan var ki!

Lider: Hikâye üzerinden birçok bakış açısını deneyimlettiğimiz için vermesi ve vermemesi üzerinden durum sorgulatabilirsiniz.

4. Etkinlik;

Lider, katılımcılara atölyelerinde grup üyelerini ikişerli gruplara ayırdıktan sonra doğaçlama konusunu anlatacaklarını söyler. Lider tarafından doğaçlama konusunu sergilemek üzere iki katılımcı sahneye davet edilir. Doğaçlama konusu ise “Pinokyo, hapisten çıktıktan sonra Peri'nin yanına geri dönmeye çalışmaktadır. Yolda çok acıktığı için bir bahçeye girer ve üzüm yemek ister. Fakat bahçeye girer girmez bir kapana yakalanır. Yardım için bağıırken neler olduğunu katılımcılar tasarlayıp sergileyeceklerdir. Doğaçlama Pinokyo'nun yardım için bağırmalarıyla başlayacaktır.” Örnek doğaçlama sergilendikten sonra kendi atölyelerinde tüm grup üyelerinin bu doğaçlamayı deneyimlemesi gerektiğini belirtir.

Lider, son doğaçlamanın ardından gönüllü bir katılımcı ile doğaçlamayı kendilerinin yapabileceklerini belirtir. Katılımcı Pinokyo, lider ise Ateş Böceği rolünü almalıdır. Bu doğaçlama esnasında hikâyede verilen olaylar üzerinden devam etmeleri gerektiğini ifade eder. Bu sayede katılımcılara aslında olan olayları açıklamış olacaklardır.

Lider: Bu doğaçlama esnasında çocukların bir kısmı yardım etti. Diğerleri ise bu senin bahçen mi sorusunu sorduktan sonra bunun hırsızlıktan farklı olmadığını ifade etti. Her iki durum gerçekleştiğinde de aynı soruyu yönelteceğiz. Neden?

Katılımcı 1: Bu doğaçlamaları çalışmakta yaptık zaten.

Lider: Evet şimdi aynı konular ve başka sahneleri yardımseverlik, çalışmayan insanlara yardım etmemiz gerekir mi üzerinden tekrar yapıyoruz. Çünkü neden ve hangi şartlarda yardımlaştığımızı tartışmak için.

5. Etkinlik;

Lider, katılımcılara kimse bilmez ama oyununu hatırlatır. Bu oyunda katılımcının kimsenin bilmediği ve grupla paylaşmakta sakınca olmayacak bir sırrını açıklaması sağlanmaktadır. Bu etkinlikte katılımcılara okul için hazırlanan proje ya da ev ödevlerinde ailelerinin yaptığı bir ödevi anlatmalarını isteyebileceklerini ifade eder. Katılımcı paylaşmak istemezse zorlanmaması gerektiğini belirtir. Tüm katılımcılar soruya liderin sağından başlayarak yanıt vereceklerdir.

Lider: Bu oyun ile beraber bazen öğrenmek için yardım almamız gerektiği konusuna giriş yapılabilir. Doğaçlama ile bu konuyu desteklemek istersek yine Çalışkan Arılar Diyarı'ndan Peri ile su taşımaya yardım ederek yemek kazanma konusu doğaçlama yapıldıktan sonra konuşulabilir. Hiç tanımadığımız birine yardım eder miyiz? Eğer yardım edersek neden yardım ederiz?

Katılımcı 1: Gerçekten çaresiz ve yardıma ihtiyacı olan yabancı birine edebiliriz.

Lider: Bu konuda sokakta dilenen çocukları konuştuk. Onlara yardım ediyor muyuz?

Katılımcı 2: Bazen.

Lider: Bu noktada çocuklarla şunu konuştuk: Bazı şeyleri hak etmeden alırsa kolayına kaçarak almayı öğrenecek. Kolayına kaçtığına ise bu o kişiye ilerde tembellik hastalığı olarak geri dönecektir. Peri de bu konuda “Tembellik çocuklukta tedavi edilmesi gereken bir hastalıktır” der. Çocukken sevimliliğin getirdiği durum sayesinde para alabiliyorlar. Fakat büyüdükçe bu durum değişecektir. Para alamamaya başladıklarında ne olacak? Çalışmayı öğrenmediği için kolayca kaçıp zorla almayı deneyebilir. Bu durumda bazen yardım etmeyerek aslında yardım etmiş olabiliyoruz.

6. Etkinlik;

Lider, katılımcılara Alidoro isimli karakteri hatırlayıp hatırlamadıklarını sorar. Daha sonra ise Pinokyo ile Alidoro'nun ilk karşılaşma anlarını anlatır: "Pinokyo Çalışkan Arılar Diyarı'nda, Peri Annesi'nin yanında okula başlamıştır. Bir gün arkadaşları ile sahilde köpek balığı izlemeye gittiğinde olaylar karışır. Polisler ve polis köpeği Alidoro onu kovalamaya başlarlar. Pinokyo onlardan kaçarken polisleri atlatır ve peşinde sadece Alidoro kalmıştır. Pinokyo koşarken yol biter ve önünde sadece deniz vardır. Pinokyo kurtulmak için denize atlar. Duramayan Alidoro da peşinden suya düşer. Fakat bir problem vardır. Alidoro yüzmeyi bilmiyordur". Lider, katılımcılara kendi atölye çalışmalarında bu bölümü özetledikten sonra grup üyelerini ikişerli gruplara ayırabileceklerini belirtir. Daha sonra ise rol dağılımını yapabileceklerini söyler. Alidoro rolündeki kişi boğulmamak için yardım almaya çalışmaktadır. Pinokyo rolü ise onun yüzme bilmediğine inanmamaktadır. Kendisini yakalamak için kandırmak istediğini düşünmektedir. Katılımcıların arasından iki kişi seçilir. Doğaçlama konusu oynandıktan sonra bir sonraki doğaçlama konusuna geçilir.



7. Etkinlik;

Lider, Pinokyo'nun tekrar kukla olmasından sonra babasını aramaya başladığını söyler. Bu arama esnasında köpek balığının onu yuttuğunu ifade eder. Bu sayede babasını bulmasını ve onunla birlikte kaçmayı başarma hikâyesini anlatır. Fakat denizin ortasında babasıyla birlikte boğulmak üzere olduğunu belirtir. Tam bu sırada karşısına Ton Balığı çıkmıştır. Lider bundan sonrasında neler olmuş olabileceğini canlandıracaklarını söyler. Doğaçlama için hazırlık süresi verilmeden iki gönüllü katılımcı ile örnek bir doğaçlama yapılır.

Lider, doğaçlamanın ardından asıl hikâyeyi anlatmaya başlar: "Ton Balığı onlara kuyruğuma tutunursanız sizi dört dakikada kıyıya ulaştırırım, diyerek onlara yardım eder. Pinokyo, sana teşekkür etmek için kelimeler yetmez, der. Daha sonra ise ona bir öpücük verir. Ton Balığı mutluluktan ağlayarak uzaklaşır!" diyerek anlatmayı bitirir.

Lider: Karşılığında bir şey bekleyerek insanlara yardım edilir mi? Sorusu ile karşılıksız yardımlaşma başlığını bu noktada sorgulatmaya başlayabilirsiniz. Karşılık beklersek bunun yardımcı olmak değil çıkar sağlamak olacağı konusuna gelinebilir.

8. Etkinlik;

Lider, sahile ulaştıktan sonra Gepetto'nun hasta olduğunu söyler. Pinokyo, karada ilk gördüğü eve giderek yardım isteyecektir. Fakat içeri girdiğinde karşısında eski bir tanıdığı görür. Bu tanıdık bizim Cırcır Böceği'mizdir. Pinokyo'nun babası hasta olduğu için kalacak yere ve yardıma ihtiyacı vardır. Pinokyo rolündeki katılımcı Cırcır Böceği'ni ikna etmek zorundadır. Cırcır Böceği rolü ise defalarca yardım etmeye çalıştığı Pinokyo'ya artık inanmamaktadır. Pinokyo gerçekten ikna edici olmazsa kalmalarını ve yardım etmeyi kabul etmeyecektir. Lider tarafından katılımcılardan iki gönüllü seçilir. Roller belirlendikten sonra doğaçlama başlatılır.



Değerlendirme

Lider: Burada benim için yardım edip etmemesi ikinci planda yer alıyor. Asıl hedefim, yardım etse de etmese de sorgulaması ve bunu kendi doğruları içinde tartışması. Çünkü ancak bu sayede durum üzerine düşünmeye başlamış olur. Durumu ve kavramı sorgulamaya başladığını gösterir. Ben hangi durumda, kimlere, nasıl yardım ederim ya da etmem! Bu Pinokyo'nun aldığı son yardım oldu. Cırcır Böceği ona evini açtı. Fakat yiyeceğini bulmak onun göreviydi. Onu kime yollamıştı?

Katılımcılar: Giangio.

Lider: Belli bir noktaya kadar Cırcır Böceği yardım etti. Fakat belli bir noktadan sonra onun çalışması gerekliydi. Yoksa Pinokyo yine talep eden ve dilenen kişi olarak devam etmeye kalkışabilirdi. Hayatı boyunca sadece isteyen biri olabilirdi.

Katılımcı 1: Siz başlıklara uzun zaman ayırıyorsunuz. Bizim bu kadar zaman ayırmamız mümkün olmayabilir.

Katılımcı 2: Mesela dört atölye yapsak ama hızlı olsa.

Lider: Diyelim başlığımız sorumluluk. Biz kavramı verdikten sonra alt başlıklara geçiyoruz. Kendimize karşı, ailemize ve çevremize karşı, topluma karşı, doğaya karşı sorumluluklarımız var. Açmak ve detaylı yapmak istersem bu mümkün olabilir. Toplumsal sorumluluk üzerinden sosyal sorumluluk projeleri aşamasına geçebilirim. Kısa kısa atölyeler de yapabilirim. Bu anlamda katılımcımın hazır bulunuşluk seviyesine göre süreci kontrol edebilirim.



Konu: Arkadaşlık

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler.

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, Donuk imge,

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar; kişi sayısı kadar kostümler, 50- 70 boyutlarında renkli kartonlar, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, renkli tüller, peri kanatları, kostüm parçaları, Pinokyo burunları, pano ya da tahta (oyunda geçen bütün karakterlerin ismi yazılıdır), hareketli müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Arkadaş olmanın gerekliliklerini bilir.
2. Arkadaşlık kavramının tanımını yapar.
3. İyi arkadaşlık bulabilmek için ne yapılması gerektiğini tartışır.
4. Arkadaşlıkta devamlılık sağlayabilmek için gerekli özelliklerin bilincine varır.

**Hazırlık
ve
Isınma**

1. Etkinlik;

Atölyenin başlangıç oyunu eşli köşe kapmacadır. Lider katılımcılardan ikili gruplar oluşturmalarını ister. Çalışma alanının dört köşesine katılımcıları yerleştirir. Beşinci grup ise çalışma alanının tam ortasına yerleşir. Köşelere yerleşen katılımcılar her yeni komutla beraber yeni bir yere geçmek zorundadırlar. Ortada olan katılımcılar ise bu yer değişimi esnasında kendilerine yer kapmaya çalışacaklardır. Bu yer değiştirme sırasında ellerin kopmaması gerekmektedir. Oyun esnasında elleri ayrılan ya da yer değiştiremeyen gruplar orta alana geçerek oyunu yeniden başlatmak zorundadırlar. Oyun iki ya da üç tur eş değiştirerek oynanır.

Lider: Bu oyun ile beraber birlikte hareket etme, birlikte süreci yönetebilmeyi deneyimliyorlar. Bu çalışmada ikili grup olarak oyunu başlatıp her defasında üçerli, dörderli şeklinde sayıyı arttırarak oynatabilirsiniz. İnsanlarla neden arkadaş oluruz? Sorusu ile neden insanları hayatımıza arkadaş olarak kabul ettiğimizi konuşmaya başlayabilirsiniz. Arkadaş olmanın ne demek olduğu ve bazen insanlarla neden arkadaş olmak istemediğimiz sorusunu kullanabiliriz.



2. Etkinlik;

Grup üyeleri minderlerini alarak çember pozisyonunda otururlar. Lider, grup üyelerinden bir kişiyi seçerek dışarı yollayacaktır. Minderlerde oturan katılımcılar ebe tarafından sorulan “O benim arkadaşım çünkü...!” sorusuna yanıt vereceklerdir. Yollanan kişinin görevi içeri geldiğinde verilen yanıtlara göre seçilen kişiyi tahmin etmektir. Ebe'nin sadece bir tahmin hakkı vardır. Grup üyeleri seçilen kişiye bakmadan oynanacaktır. Lider grup üyelerinden bir kişiyi dışarı yollar. Daha sonra içeriden bir katılımcı seçerek oyun başlatılır. Oyun beş ya da altı tur oynanabilir.

Katılımcı 1: Biz birbirimizi çok iyi tanımıyoruz. Bu oyun çok işe yarar mı?

Lider: Şu an siz oyunu öğrenmeye çalışıyorsunuz. Ama emin olun farkında olmasak bile şu an birbirimiz hakkında birçok bilgiye sahibiz. Artık arkadaş olma durumunu sorgulama aşamasını ilerlettik.

3. Etkinlik;

Lider tahta başına geçer. Tahtada masal boyunca karşılaşılan bütün karakterlerin isimleri yazılıdır. Ortasında ise bir yazı bulunmaktadır. “Peri masalları çocuklara ejderhaların var olduğunu öğretmez. Çocuklar ejderhaların var olduğunu zaten bilirler. Peri masalları ejderhaların öldürülebildiğini öğretir.” Lider katılımcılara arkadaşlarımızı neye göre seçtiğimizi sorar ve gelen yanıtları tahtaya yazar. Daha sonra bu karakterler ve yazılanlar üzerinden bir değerlendirme konuşması yapar. Kedi ve Tilki gibi kişileri arkadaş olarak seçtikten sonra hatalı davrandıkları takdirde onları hayatımızdan çıkardığımızı ama onların bile bize bir şeyler öğrettiğini ifade eder. Olumlu özellikteki arkadaşlardan yapmamız gerekenleri olumsuz olanlardan ise yapmamamız gereken şeyleri öğrendiğimizi söyler. Tahtada yazılan bütün isimlerden Pinokyo'nun bir şeyler öğrendiğini söyledikten sonra sonraki çalışmaya geçer.

4. Etkinlik;

Lider tüm katılımcıları bir ve iki olarak sayar. Sayma işi bittikten sonra birler ve ikiler kendi aralarında toplanırlar. İki ayrı gruba iki farklı renkte karton verilir. Kırtasiye malzemelerinin tamamı çalışma alanının ortasına bırakılır. Lider “hangi nedenlerle arkadaş seçildiğine” dair bir yazı çalışması yapacaklarını söyler. Yapılan çalışma daha sonra diğer takıma sunacaklardır. Takımların hazırlığı için bir süre verilir. Sürenin bitiminde takımlar hazırladıkları sunumları öteki takıma sunacaklardır. Sunum için yapılan çalışmalar bitirildikten sonra çalışma alanında bulunan tahtaya asılırlar.

Canlandırma

5. Etkinlik;

Lider, dört kişiden oluşan grup oluşturur. Doğaçlama “Çalışkan Arılar Kenti’nde” geçecektir. Okula yeni biri gelmiştir. Fakat eski olan öğrenciler bu yeni gelen kişi, yani Pinokyo’dan hoşlanmazlar. Yeni gelen Pinokyo’nun amacı onlarla arkadaş olmaktır. Eski olanlar ise yeni geleni arkadaş olarak kabul etmeyecek ve o kişi gerçekten ikna etmediği sürece aralarına almayacaklardır. Pinokyo rolünde deneme yapmak isteyen tüm katılımcılar izlenilene kadar çalışma devam ettirilir.

Lider; “Pinokyo’nun Peri’ye verdiği iyi bir çocuk olma ve okula başlama sözünden sonra elinden geleni yaptığını söyler. Fakat okula başladığında tüm çocuklar onu kabul etmemiş ve sürekli alay etmişlerdir. Pinokyo elinden geldiği kadar sabırlı davranmaya çalışmıştır. Fakat sonunda dayanamayıp; ‘Dikkat edin çocuklar geldiğimden beri sabrediyorum. Ama ben kimsenin palyaçosu değilim. Size saygı gösteriyorum ve karşılığında saygı istiyorum’ diye konuşur. Fakat bu konuşmanın etkili olmadığını ve alay etmeye devam ettiklerini söyler. Pinokyo onlara aldırmandan okula gitmeye devam eder. Onun bu çabaları sonunda karşılığını bulmaya ve Pinokyo arkadaş edinmeye başlar. Hatta okuldaki tüm yaramaz çocuklarla bile arkadaş olur. Fakat bu bir süre sonra sorun olmaya başlar” dedikten sonra diğer doğaçlama konusuna geçer.

6. Etkinlik;

Lider, iki gönüllü ister. Gönüllülerden birine öğretmen, diğerine ise Pinokyo rolünü verir. Öğretmen rolündeki kişi yeni arkadaşları konusunda uyaracaktır. Pinokyo rolündeki grup üyesi ise yeni arkadaşları konusunda öğretmenlerinin düşüncelerini kabul etmeyecektir. Lider hazırlık süresi vermeden doğaçlamayı başlatır.

Lider, doğaçlamanın ardından aslında olan olayları anlatır.

7. Etkinlik;

Lider, Pinokyo'nun bir gün okula giderken bu haylaz arkadaşları tarafından sahile gelen köpek balığını görmek için davet edildiğini söyler. Fakat arkadaşları okul zamanında, yani devamsızlık yaparak gideceklerdir. Pinokyo rolünü alanlar okul zamanında gitmek istememektedir. Gönüllü olarak bir Pinokyo, iki kişi de arkadaş rolü için katılımcı seçilir. Arkadaş rolünü alanlar Pinokyo'yu sahile okul zamanı gitmeye ikna etmek zorundadırlar. Lider: "Karar size bağlı iki taraf da ikna olmadan kabul etmeyecektir. Bu nedenle diğer rolü ikna etmek zorundasınız" uyarısı yapar. Hazırlık süreci olmadan doğaçlamalar başlatılır.

Lider, doğaçlamanın hemen ardından asıl olaylar dizisini anlatır: "Pinokyo arkadaşları tarafından ikna edilir. Sahile giderler. Orada Pinokyo arkadaşları tarafından kandırıldığını öğrenir. Arkadaşları onun başarılı, sevilen bir öğrenci olarak onları kötü gösterdiğini düşünüp okula devamsızlık yaptırmışlardır. Aralarında tartışma çıkar. Pinokyo yanlışlıkla bir arkadaşının yaralanmasına neden olur. Sonrasını biliyoruz zaten. Polisler gelir. Pinokyo kaçmaya başlar ve Alidoro ile tanışır" şeklinde özetler.



8. Etkinlik;

Lider, Oyun Diyarı'na yolculuğa çıkmadan önce Kandil Fiteli ile karşılaşmalarını kısaca özetler. Lider, katılımcılardan yine gönüllülük esasına bağlı olarak iki kişiyi sahneye alır. Bu kişilerden biri Pinokyo, diğeri ise Kandil Fiteli rolünü oynayacaklardır. Lider, doğaçlama konusunu anlatır: "Pinokyo Kandil Fiteli ile birlikte Oyun Diyarı'na gelmiştir. Altı ay boyunca eğlenmiş ve sürekli oyun oynamışlardır. Bir gün uyandıklarında eşek kulakları olduğunu fark etmişlerdir. Bakalım bundan sonra neler oluyor?" diye özetleme işini bitirir. Buradan sonrasında iki arkadaş arasında neler konuşulmuş olabileceğini canlandıracaklardır.

9. Etkinlik;

Lider bu atölye boyunca birlikte doğaçlama yapmayan iki kişinin sahneye çıkmasını ister. Daha sonra ise olaylar dizisinden bir bölüm verir; “Pinokyo kulakları yüzünden ağlarken yanına bir sincap gelir. Pinokyo olayları ona açıklar ve kendisine yardım etmesini ister”. Buradan sonrasında başlangıç replikleri grup üyelerine verilir. Canlandırma bölümü başlatılır. Replikler Ek 4 olarak ekte belirtilmiştir.

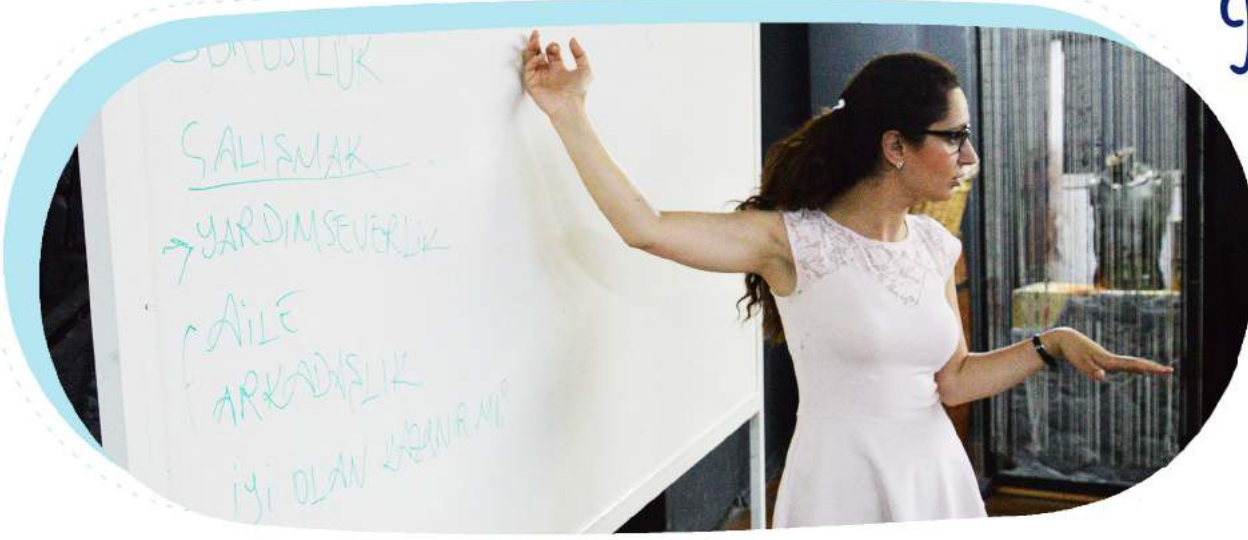
Doğaçlamanın bitmesinin ardından lider katılımcılara aslında olan olayları anlatmaları gerektiğini söyler. Sincap ile konuşan Pinokyo başlarına gelen her şey için arkadaşını suçlamıştır. Sincap ise ona kendi rızası ile buraya geldiğini ve olanlarda kendi payını kabul etmesi gerektiğini anlatmıştır.



Değerlendirme

Lider, başlığa dair eklemek istedikleri bir konu ya da sormak istedikleri bir soru olup olmadığını sorar. Katılımcılar olmadığını belirtir.

Lider: Arkadaşlık ilişkilerinde, sınıfınızda sık sık tanık oluyorsunuzdur. Öğretmenim bana su fırlattı! Peki, sen ne yaptın? Neden oldu? Alt metin, ben iyiyim aslında onlar yapıyorlar. Bu noktada ne yaparlarsa yapsınlar sonucuna katlanmayı verebiliriz. Arkadaşlarımız bize iyi veya kötü şeyler önerebilir. Kabul eden biziz... Bu noktaya geldikten sonra hangi durumlarda istemesek bile evet diyoruz konusu konuşulabilir.



Konu: İyi olan kazanır mı?

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, Donuk imge, bilinç koridoru, "İyi insan olmak için... yarışması" tasarlar ve uygulama şeklini oluşturur.

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar; kişi sayısı kadar kostümler, 50- 70 boyutlarında renkli kartonlar, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, renkli tüller, peri kanatları, kostüm parçaları, Pinokyo burunları, hareketli müzik CD'si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. İyi bir birey olmanın gerekliliklerini tartışır.
2. Kazanmak için neler kullanılır bilir.
3. Katılımcılar "karşılıksız iyilik" yarışmasını tasarlar.
4. Tasarladığı projeyi grup önünde savunur.
5. Çalışma bitiminde "İyi birey olmak için değerler bize fayda sağlar mı?" sorusunun yanıtını verir.

**Hazırlık
ve
Isınma**

Lider, katılımcılara masal boyunca başlığımız olan iyi olan kazanır mı başlığına sık sık değinildiğini ifade eder. Genel olarak soruya yanıt bazında iyi olanın hep ödüllendirildiği ve kazandığını söyler. Pinokyo'nun iyi olanların nasihatleri dinlemeyip hep kötü duruma düşmesine bir örnek okur.

Biz çocuklar ne kadar talihsiziz. Herkes bizi azarlar, herkes bizi uyarır, herkes bize nasihat verir. Konuştuklarında, sanki hepsi bizim babalarımız ya da öğretmenlerimiz sanırsınız. Hepsi, hatta Konuşan Çekirge bile. Düşünün, bu can sıkıcı Çekirge'yi dinlemediğim için, kim bilir ona göre, kaç çeşit felaket başıma gelecek. Hatta katillerle bile karşılaşacağım. Maalesef, katillere inanmıyorum ve hiç inanmadım.
PİNOKYO

Bu cümlelerin ardından masalda kullanılmış iyilik ile ilgili cümleler okunur ve üzerine konuşulur.

Katılımcı 1: İşte tam olarak bu cümle Berika'nın bahsettiği her şey karşılıklı olmak zorunda noktasına getirebilir mi?

İyilik yapmaktan kimse bir şey kaybetmez. Hayatımı kurtardığın için binlerce kere teşekkür ederim. Bana karşı çok naziktin ve unutma ki dünyada hiçbir iyilik karşılıksız kalmaz. Umarım bir gün iyiliğinin karşılığını ödeme fırsatım olur.
ALİDORO

Lider: Bu aşamaya kadar çocuğu olumlu davranışların olumlu sonuçlandığına dair bir noktaya getirdik. Şimdiki aşamada "iyi olan kazanır mı?" noktasında bir şeyleri tartışmamız gerekiyor. Hayatta her zaman iyi olan kazanıyor mu?

Katılımcı 2: Hayır.

Katılımcı 1: Hiç kazanıyor mu?

Lider: Kendimizden kaynaklı bazen çok iyi olduğumuz konularda kazanabiliyoruz.

Katılımcı 1: Yok ya..

Katılımcı 3: Bence iyiler birlikte hareket ederlerse kazanabilirler.

Katılımcı 4: Kötüler de her zaman kazanamıyor.

Katılımcı 5: Sadece iyi ve kötü olan olmadığı için.

Katılımcı 6: Pinokyo da hep kötü şeyler yaptı.

Lider: Ama özünde iyi biriydi. Finale geldiğimizde nasıl biri oldu?

Katılımcı 7: Ama şöyle bir şey var. İyi düşünmek mi önemli iyi davranmak mı?

Katılımcı 1: O kadar şey yaptıktan sonra taşı da iyi yaparsın.

Lider: Masal boyunca sürekli iyilik yapan finalde mutlaka karşılığını görür. İyilik sadece iyilik getirir şeklinde cümleler okuduk. Ama bir de bizim Ahmaklar Diyarımız vardı. Orada iyi olmak kötü bir şeydi.

Katılımcı 1: Mesela Gepetto Pinokyo'ya iyilikten başka bir şey yapmadı. Ama hep kötülük buldu.

Lider: Sen bu Pinokyo'dan asla hoşlanmadın. Şaka bir yana işte bu iyilikleri nedeniyle elden ayak-
tan düştüğünde evladı yardım etmeye başladı.

Katılımcı 1: Ben o tarafını düşünmemiştim.

Bana teşekkür etmene gerek yok. Sende benim hayatımı kurtarmıştın. Her iyiliğin bir karşılığı vardır. Unutma ki dünyada hepimiz birbirimize yardım etmeliyiz.
PİNOKYO

1. Etkinlik;

Lider çalışma öncesinde tahtaya büyük harflerle “iyi olan kazanır mı?” sorusunu yazmıştır. Altında ise Pinokyo'nun hikâye boyunca iyi ya da kötü olarak hayatına giren tüm karakterlerin isimleri yazılır. Bu oyun oynandıktan sonra lider atölye boyunca verilen yanıtları tahtaya tablo şeklinde yazacaktır. Lider, oyuna başlamadan önce kazanmak için hangi stratejileri kullandıklarına dikkat etmeleri uyarısında bulunur. Katılımcılar tercih edecekleri bir ellerini avuç içi dışa dönük şekilde sırtlarına yerleştireceklerdir. Diğer ellerini ise kılıç şeklinde kullanacaklardır. Bu, kılıç biçiminde kullanılan elin işaret parmağı ile diğer grup üyelerinin sırtlarında bulunan ellerinin içine dokunarak onları oyun dışı bırakmaya çalışacaklardır. Aynı anda ise kendi sırtlarında bulunan ellerinin içini korumak zorundadırlar. Oyun oynanırken belli kurallara uymak zorundadırlar. Kurallara uyulmadığı takdirde oyun dışı kalacaklardır. Uyulması gereken kurallar; ellerini sırtlarından çekmek, avuç içlerini kapatmak, sırtlarını duvara dayayarak kapatmak yasaktır. Bu kuralların dışında takımlar kendi stratejilerini yaratmakta özgürdürler. Kurallar üzerine konuştuktan sonra oyun başlatılır. Oyun üç ya da dört tur oynanır.

Oyun bittikten sonra lider bu oyunda kazanmak için ne yapmak gerekiyor sorusunu yöneltir.

Söz dinlemeyen çocuklar, bu dünyada iyi hiçbir şey yapamazlar.



2. Etkinlik;

Lider, iki ayrı grup yöneticisi seçerek çalışmayı başlatacaklarını söyler. Bu grup yöneticileri, sıra ile her defasında kendi takımlarına grup üyelerinden sadece bir kişi seçebilirler. Tüm grup üyeleri iki ayrı takıma seçilene kadar işlem tekrar edilmelidir. Takım seçme işinin ardından liderler oyunu anlatacaklardır. İki takım çalışma alanının sağ ve sol tarafına yerleşeceklerdir. Kazanan takımı belirlemek için yerde bir sınır çizgisi yapılmalıdır. Bu sınır çizgisine bir adım boyu mesafe bırakarak iki takım arka arkaya sıralanacaklardır. Daha sonra grup üyeleri birbirini tutarlar. Oynanacak oyun ip çekme oyununun bir versiyonudur. Fakat grup üyeleri halat çekmek yerine kendi takım arkadaşlarının bedenlerini çekmelidirler. Takımlar kazanmak için diğer takımın ilk kişinin iki ayağını da çizginin kendi taraflarına çekmek zorundadırlar. Bir takım üç puan aldığı anda oyunu kazanmış olacaktır. Grup üyelerinin isteğine bağlı olarak önce teke tek versiyonu oynanabilir. Liderler oyunu oynama aşamasını tamamladıktan sonra bir ara değerlendirme yapmalıdırlar. Katılımcılara ikinci oyun üzerinden sorular sorarak konuyu sorgulatmaya devam edilmelidir. Katılımcılardan gelen kazanmak için kullanılan özellikleri tahtaya yazıldıktan sonra üzerine tartışılarak kazanma ve kaybetme durumu sorgulatılacaktır. Gelen yanıtlar genelde şu şekildedir:

İyi bir takım çalışması ile kazanılır.
Zekâmızı kullanarak zekâ ile kazanabiliriz.

Güçlü olanlar kazandı.
Tilki ve Kedi gibi hileyle kazanılabiliyor.

ÖZGÜVEN

GÜÇ

CİDDİYE ALMAK

ODAKLANMAK

HEDEF

ÇALIŞMAK

ZEKÂ İLE KAZANMAK

Nasıl kazanıldığı üzerinden iyi olan nasıl kazanır ve kazanmak için neye ihtiyacımız var konuşması yapılır. Daha sonra ise kazanmak için her şey yapılabilir mi sorusu katılımcılara yöneltilir. Buradan iyi ve kötü kavramlarına giriş yapılır.

İyilik yapmaktan hiç kimse bir şey kaybetmez.

GEPETTO

Canlandırma

3. Etkinlik;

Pinokyo ile babasının köpek balığından kurtulup sahile çıktıkları ana dair bir doğaçlama konusu anlatılır. Lider, "Sahile çıktıklarında hasta babası ve kendisine kalacak yer ararlar. Bu sırada Tilki ve Kedi ile karşılaşırlar. Karakterler, dilencilik yapmaktadırlar. Pinokyo'dan para isterler" dedikten sonra üç kişiden oluşan gruplar kurar. Katılımcılar bu andan sonrasında neler olmuş olabileceğini tasarlayıp oynayacaklardır. Kısa bir süre verilip sürenin bitiminde canlandırmalar seyredilecektir. Gönüllü iki katılımcı tarafından doğaçlama sergilenir.

Lider, doğaçlamanın ardından Tilki ve Kedi'nin durumlarının ne kadar kötü olduğunu anlatır. Kürkleri güve tarafından yenmiştir. Kedi kör taklidi yapa yapa kör olmuştur. Pinokyo, "Hoşçakalın üçkâğıtçılar. Beni bir kere kandırdınız. Bir daha asla yapamazsınız. Unutmayın, haydan gelen huya gider. Komşusunun paltosunu çalan gömleksiz kalır" diyerek yoluna devam eder.

"Ben baba oğul her ikinize de acıyacağım, sadece bana olan zalimce davranışını hatırlatmak istedim. Bu dünyada herkese iyi davranılmalıdır. Çünkü bir gün iyi davranılmaya ihtiyacımız olabilir."

CIRCIR BÖCEĞİ

4. Etkinlik;

Lider, katılımcıların arasından iki gönüllüyü sahneye davet eder. Cırcır Böceği ve Pinokyo olarak rolleri dağıtır. Köpek balığından babasını kurtaran Pinokyo sahile Ton Balığı'nın yardımı ile ulaşmayı başarmıştır. Sahilde bir evden yardım isteyecekken Cırcır Böceği ile karşılaşılır. Pinokyo tekrar karşılaştıkları Cırcır Böceği'nin yardımını almak için onu ikna etmek zorundadır. Cırcır Böceği'ni oynayan katılımcı ise geçmişte kendisini hiç dinlemeyen ve kendisine kötü davranan Pinokyo'ya yardım edip etmemek konusunda kendi tercihte bulunacaktır.

5. Etkinlik;

Lider, katılımcılara rol içerisinde bir iki ve üç diyerek sayılar verir. Birlere kırmızı, ikilere yeşil, üçlere ise turuncu karton vererek takımları oluşturmuş olur. "Buraya çok önemli bir görev için davet edildiniz. Hepiniz bu çalışma için özenle seçildiniz. Muhteşem bir çalışma yapacağınıza eminiz. Daha önce sizin yapacağınız işi yapmayı deneyenler oldu. Karşılığı olmayan; amacı sadece insanlara iyilik yapmak olan bir proje geliştirmeniz gerekiyor. Bu projeler üzerinden bir yardımlaşma kampanyası başlatacaksınız. Projenin hedefi 'karşılıksız iyilik' yapmak olmalı. Geliştirdiğiniz projenin hedefi onu tüm dünyaya yaymaktır" şeklinde süreci özetler. Takımlara kendi projelerini hazırlamaları için süre verilir. Sürenin bitiminde oluşturulan projeler diğer gruplara sunulur.

Değerlendirme

Katılımcı 1: Böyle bir film vardı. Amaç sadece iyilik yapmaktı.

Lider: İyilik yap iyilik bul! Bizim bu çalışmayı neden yaptığımızı anlatıyor bu film. O filmde etkilenmemin sonucunu kullandım. Küçük bir hareketin başkalarının dünyasında kocaman etkisi olduğu fikrini taşıyorum. Çalışmak başlığında her şeyde karşılık bekleme durumunun riskini konuşmuştuk. Sen iyilik yaparsan iyilik bulursun söylemi karşılık bekleme durumuna neden olabilir. Çocuk iyi davrandığı sürece karşılığında hep iyilik bulacağı sonucuna ulaşır. Fakat iyilik yaptığımızda hep iyilik bulur muyuz?

Katılımcı 2: Hayır.

Lider: Bu durumda bizim çocuklarımızı iyi olsak bile her zaman kazanamayabiliriz durumunu düşündürmeliyiz.

Katılımcı 3: İşin birde psikolojik yönü var. Bu konuda yönlendirme yapmamak lazım. Böyle ol ya da böyle olma şeklinde. Çocuğun kendine has yönlerini törpülemek olabiliyor. Nasıl anlatayım? Farklı düşünüyor ve farklılığını ortaya koyamayabilir. Kişisel bir bastırmaya maruz kalıyor olabilir. Toplumsal anlamda çocuk böyle davranmak gerekli noktasına getirildiği için kendi doğrularını ortaya koyamayabilir.

Lider: Karşılık beklemeden, sürdürülebilir, amacı insanlar göstermek ve üzerinden kazanç sağlamaya yönelik olmayan bir etkinlik geliştirmeyi hedeflemek biraz zor olsa gerek.

Katılımcı 4: Ben iyiliğin karşılıksız olduğuna inanmıyorum. İnsan olarak biz böyle yaratılmadık.

Katılımcı 5: Ben bu konuda sana katılmıyorum.

Katılımcı 6: Duygusal da olsa kazanç sağlama durumu gibi mi?

Katılımcı 4: Toplumsal bilinç var. Ben bunun genetik olarak bizde var olduğuna inanıyorum. Yapmazsan yapmazsın. Bunun iyi ya da kötü olduğunu biliyorsun sonuçta.

Katılımcı 7: Toplum tarafından iyi olarak addedilmek bile kazanç sağlamak olarak adlandırılabilir.

Lider: Ortada somut olarak alacak bir şey yok. Sokak hayvanların su bırakıyor musunuz?

Katılımcılar: Evet

Lider: Karşılığı var mı bunun?

Katılımcılar: Yok.

Katılımcı 8: Bu durumda ben iyi insan olmalıyım duygusu olmaz mı?

Katılımcı 9: Benim gözlemlediğim bir durum var. İnsanlara iyilik yapıp kırk defa bunu dillendiren insanlar var. Aslında farkında olmadan yaptığı iyiliği karşılık almak için yaptığını belli ediyor. Hiç yapma o zaman.

Katılımcı 10: Amaç sadece iyi olmak ya, bu anne ve baba söylediği için değil kendi istediği için olmalı. Ama bazen biz iyi olsak bile o güçlü olanın yanında olmak durumunda kalabiliyoruz. Hayatın gerekliliği bu...

Katılımcı 11: Buradan yalakalık kavramı çıktı.

Lider: İyilik yapmak gibi bir konuda karşılık beklememek gerekir. Sonucunda duygusal kazanç sağlanabilir. Fakat bu duyguyu yaşamış olmak bize devam etme gücünü verir. Ondan maddi veya statüsel kazanç beklersek haklısınız. Bu noktada konuşma ve tartışmalarımızı sonucunda bir şey beklememek yönüne çevirmekte fayda var. Kendi doğrularını ifade etmeleri için bu tarz çalışmalar var. Doğrularını ifade edebilmeleri için arttırılmaları gerektiğine inanıyoruz. Model çalışmalarımızın ortaya çıkma nedeni ve hedefleri bu tarz kaygılardan beslendi. Afrika'da bir kabileden birine söylenecek en kötü söz; büyüklerin sana hiç masal anlatmadı mı sorusuymuş. Sizce neden?

Katılımcı 7: Ailesi ona masal anlatmadığı için iyi olmayabilirler. Çünkü biz masalları dinlerken, okurken bir şeyler öğrenebiliriz. Onlar dinlemeyip öğrenemedikleri için böyle hitap edilebilir.

Katılımcı 8: Masallar bize bir şeyleri yaşamadan, hayal ederek öğrenebileceğimizi gösteriyor. Onlar bizim en önemli öğrenme araçlarımızdan biridir.

Lider: Etik değerleri öğretmek için masalları tercih etmemin nedeni bu oldu. Drama ile masal birleşince finalde kavramların onlar açısından ne ifade ettiğini ve kendi görüşlerinin ardında durmayı paylaşmış olduk.



Konu: Kapanış “Sekiz kavram kullanılarak Pinokyo masalını günümüze uyarlama” denemesi...

Süre: 180 dakika... İki dersten sonra yarım saat ara verilecek şekilde 45 dakikadan oluşan dersler

Yöntem/ teknik: Yaratıcı Drama, Rol oynama, Liderin role girmesi, masal üzerinden masal yaratma, yaratılan masalı oyun haline getirme

Araç-Gereç: Katılımcı sayısı kadar teksir kâğıdı, kalem, makas, patafix, çeşitli aksesuar; kişi sayısı kadar kostümler, 50- 70 boyutlarında renkli kartonlar, A5 boyutunda farklı renklerden oluşan renkli kartonlar, farklı renklerde şapkalar, üç ya da dört adet farklı renklerden oluşan otrişler, renkli tüller, peri kanatları, kostüm parçaları, Pinokyo burunları, karakter kartları, sekiz değerın yazılı olduğu kartlar, hareketli müzik CD’si ve CD çalar.

Kazanımlar:

1. Öğrenilen kavramların pratikte bir ürün için kullanmayı dener.
2. Ortaya çıkan ürün sayesinde edinilen bilgileri yeniden düşünür ve sorgular.

**Hazırlık
ve
Isınma**

Lider, “Bu son atölye başlığımız. Atölye başlıkları soyut kavramlar olduğu için özellikle küçük yaş grubu ile bu kavramları konuşmak ve tartışmak zor olabilirdi. Fakat masal kullanmanın en iyi tarafı bu soyut kavramları olaylar dizisi üzerinden sürekli karşılaştıkları kahramanlar üzerinden işleyebilmektir. O kahramanlar da hata yapıp ders alıyor ya da benzer hataları yapıyordu. Yani mükemmel değillerdi. Tıpkı bizim gibi. Her başlık farklı bir mekânda geçti. Ahmaklar Diyarı’ndan Mucizeler Kenti’ne gittik. Orada kurallar çok farklıydı. Dürüst olanlar yaşayamazdı. Çalışkan Arılar Diyarı’nda gerçekten ‘arı gibi çalışmaktaydılar’. Onların sayesinde Pinokyo çalışmayı öğrendi. Oyun Diyarı diye bir yere gittik. Muhteşemdi hatta o Diyarı yeniden kendimize göre tasarlamayı bile denedik. Maalesef sonu çok iyi gitmedi. Bir sirke dans etmek için satıldık. Köpek balığının midesinden Pinokyo’nun babasını kurtardık. Çok şey yaşadık, çok farklı konuları konuştuk ve tartıştık. Birlikte çok fazla şey öğrendik. Öğrendiklerimizi paylaşmak için bir kitap yaptık. Dürüstlüğün el kitabını oluşturduk. Sadece iyilik yapmak için projeler geliştirdik. Kim neden dürüstlükten ayrılır, ayrıldığında bunu nasıl anlarız, öğrendik. Bu son atölyede öğrendiğimiz şeyleri ürün olarak ortaya koymayı ve aslında kendi masalımızı yaratmayı deneyeceğiz”.

1. Etkinlik;

Karakter kapmaca isimli oyun ile ilk etkinlik başlatılır. Üzerinde Pinokyo, Kandil Fitili, Peri, Gepetto, Kedi, Tilki, Cırcır Böceği, Salyangoz, Ateş Yutan, Alidoro, Papağan yazan kartlar alanda çeşitli noktalara yerleştirilir. Katılımcı sayısına göre karakter sayısı artırılıp eksiltilebilir. Karakter kartları katılımcı sayısından bir eksik hazırlanmalıdır. Lider bu oyunda oyuncu olarak oynamalıdır. Kullanılan tüm karakterler Pinokyo hikâyesinden olmak zorundadır. Katılımcılar fonda yer alan müziğin ritmine göre devinerek dolaşmaya başlarlar. Örneğin havada kâğıt gibi uçarak, kurbağa gibi zıplayarak, dondurma gibi eriyerek... Müzik durduğu anda tüm katılımcılar bir kart kapmaya çalışacaklardır. Son iki kişi kalana kadar çalışma devam ettirilir. Son iki kişiden biri lider olmalıdır. Bu sayede son grup üyesine üzerinde karakter yazılı bir kart eğitmen tarafından verilmiş olacaktır.

2. Etkinlik;

Bu etkinlik esnasında sekiz kart üzerinde sekiz atölye başlığı yazmaktadır. Grup üyeleri bir ve iki şeklinde sayılırlar. Birler kendi arasında ikiler ise yine kendi aralarında iki takım oluştururlar. Bu takımlara dörder adet kart teslim edilir. Kart başlığı ve altındaki kelimeler kullanılmadan diğer takıma kartta yazılan kavram anlatılmaya çalışılacaktır. En çok kavramı anlatan takım oyunu kazanmış olacaktır. Kart başlıkları aşağıda verilmiştir.

- **SORUMLULUK** *Görev *Yükümlülük *Çevre
- **GÜVEN** *İhanet *Dürüst *Arkadaş
- **DÜRÜSTLÜK** *Yalan *Burun uzaması *Kandırmak
- **ÇALIŞMAK** *Tembellik *Okul *İşe gitmek
- **YARDIMSEVERLİK** *İhtiyaç *Canlılar *Dilenmek
- **AİLE** *Kan bağı *Aile bireylerinin isimleri *Dünyaya getirmek
- **ARKADAŞLIK** *Oyun oynamak *Eğlenmek *Sırdaş
- **İYİ OLAN KAZANIR MI?** *Kötü *Masal *Kaybetmek

3. Etkinlik;

Tüm katılımcılar çember düzeninde alana yerleşirler. Katılımcılardan atölye başlıklarından dört adet başlık seçmeleri istenir. Dört başlık seçimi yapıldıktan sonra bir masal oluşturmayı deneyeceklerdir. Liderin sağından başlayarak aldığı role uygun cümleler kurarak bu çalışmayı yapacaklardır. Daha sonra ise cümle ile hikâye yazma denemesi yapılır. Bu deneme başarılı olmazsa nedenleri konuşularak çalışma tekrar edilir. Çalışma boyunca dikkat edilmesi gereken noktalar anlatılır. Her katılımcı kendisinden önce söylenen cümleleri dikkatle dinlemek zorundadır. Bir katılımcı denizde yüzmeyi anlatırken öteki katılımcı olaylar dizisini dağa taşıyamaz. Oluşturulmaya çalışılan masal genel hatları ile oluşturulana kadar çalışma devam ettirilir.

Canlandırma

4. Etkinlik;

Oluşturulan masal üzerine detaylı çalışma yapılmaya başlanılır. Canlandırma aşamasını oluşturmak için katılımcılar yeterli süre verilir. Sürenin bitiminde kostüm ve aksesuarlar hazırlanılır. Provaların ardından çalışma sunulur.

Değerlendirme

Lider: İnternette araştırmaya başlarsak masalların bir kısmında orjinal halini okumadığımızı fark ederiz. Orjinal halleri çok daha acımasız. Mesela bizim masamızda Kandil Fiteli'ni son defa gördüğünde ölmek üzereydi. Son defa konuştular ve Fitol öldü. Biz atölyemizde bunu konuşurken sakınca görmüştük. Fakat çocuklar bunu son derece iyi kabul etti. Olayı büyütüp dramatize etmediler.

Katılımcı 1: Soyut kavramların ne olduğunu bilmedikleri için. Ölümün ne olduğunu bilmiyor olabilirler mi?

Katılımcı 2: Ölüm gibi kavramlara aşırı anlam yükleyen bizleriz.

Lider: Evet, bu yaş grubunun soyut kavramları anlamlandırmak ile ilgili sıkıntıları var. Bu projenin ortaya çıkış nedenlerinden biri buydu. Bir başka durum ise kavramlara anlamlar yükleyip bu anlamların altında ezilen bizleriz. Çocuklar normal sayıyor.

Katılımcı 2: Bilmek güçlü kıldığı kadar bizi zayıf hale de getiriyor. Yedi yaşında sahneye çıkmak daha kolaydı. Yetişkinlere sahneye çıkmak zorlayıcı geliyor. Bilmek ve anlamlandırmaya başlamak bizi korkutuyor. Kötü deneyim ve korkularımızla bunu bu hale getiren biziz.

Lider: Bir çalışma yaparken pozitif ve negatif durum kullanımı üzerinden sizi uyarıştım. Negatif tarafın zarar verme ihtimalini öğrendikten sonra çok daha temkinli olmaz mısınız?

Katılımcılar: Evet.

Katılımcı 3: Çünkü bilmek temkinli hareket etmeyi ve sorgulamayı getirir. Çocukların dünyasında bu kadar büyütülüyor olaylar.

Lider: Sadece bu değil. Pinokyo, bir yolculuğa çıktı. Bu bir hayat yolculuğu ve öğrenme yolculuğu! Bu yolculuk onu büyüttü ve bir şeyler öğretti. Pinokyo, başlangıçta nasıl biriydi? Finalde geldiğimiz noktada nasıl biri? Arasında fark var ve bu fark çok büyük. Bu hepimizin geçirdiği bir yolculuktan ve kim olduğumuzu oluşturdu. Bu yolda 'insan' olmayı öğrendik. İnsan olmak etik değer sistemimizle doğrudan alakalı bir durum.

Katılımcı 4: Değer eğitimi için böyle bir yolculuk kullanmak keyifli bir fikir. Fakat bütün başlıkları işlemek zorunda mıyız? Bu çalışma için derslerimden haftada ayırabileceğim süre iki saat. Burada yaptığımız çalışmaları yetiştiremem. Öneriniz var mı?

Lider: Bu bir modelleme çalışması, sonrasında gelecek çalışmalara yol açmayı hedefledik. Siz kendi okulunuza döndükten sonra bu malzeme ile başlayıp kendi yol haritanızı oluşturabilirsiniz. Sosyo-ekonomik ve hazır bulunuşluk durumları devreye girdikçe atölyeleri kendi çocuklarınıza uyarlayabilirsiniz.

Katılımcı 5: Kitap ne zaman oluşturulacak?

Lider: Yeni eğitim ve öğretim sezonu ile seminerler ve kitap dağıtımını başlayacak.

Katılımcı 6: Seminerler ne hakkında ve nerelerde olacak?

Lider: Üç ayrı bölge üzerinden tasarım yaptık. Beyoğlu, Gaziosmanpaşa ve Anadolu tarafından bir okul şeklinde olacak. Okul bilgileri koordinatörümüz tarafından ayarlanacak. Seminer çocuklara verilecek. Uyguladığımız proje hakkında bilgi vermeyi hedefliyoruz. Ekleme ya da konuşmak istediğiniz bir konu var mı?

Katılımcı 7: Şu ana kadar her şey açık ve net devam etti. Soru işaretim yok.

Katılımcı 8: Benim de.

Lider: *Küçük Pinokyo isimli atölyelerimizde çocuklarımız öğrendiklerini ve yaşadıklarını tüm atölyelerde kullandılar. Hatta ilk başta onları zorla konuşturmaya çalışırken belli bir süre sonra onlar beni konuşturmamaya başladılar. Bir atölyede kimlere karşı sorumluyuz sorusunu yönelttiğimde 'kendime' yanıtını verecek kadar derinlikli bakmaya başladılar. Sizlerle yaptığımız çalışmalarda ise kendi doğrularımızı dayatmadan yol gösteren ve çocuklarımızın sorgulamalarını sağlamayı amaç edindik. Başka nasıl çalışmalar yapılabiliriz üzerine bir çalışma yönettik. Aldığım sonuçlar bize doğru sorular ve sorunlar üzerinde durduğumuzu gösterdi. Finalde değerler eğitimi ve sosyal öğrenme adına önemli bulgular taşıyan bir modelleme yaptık. Umarız bu modelleme hepimize yol açar ve yaşantı odaklı çalışmalar fazlalaşır. Tüm katkılarınız ve emekleriniz için teşekkür ederim.*

EK 1.

1. Kişinin
2. kendine ve
3. başkalarına
4. karşı,
5. yerine
6. getirmesi
7. gereken
8. yükümlülüklerini
9. zamanında
10. yerine getirmesi
11. zorunluluğudur.

1. Öncelikle
2. kendi
3. hayatımıza
4. karşı,
5. sonrada
6. yaşadığımız
7. çevreye
8. karşı,
9. sorumluluklarımız
10. vardır.

EK 2.

Pinokyo: Benim bir amacım var!

Cırcır Böceđi: Neymiş o?

Pinokyo: Yemek yemek, içmek, uyumak, kendimi eğlendirmek. Yani sabahtan akşama kadar rahat bir yaşam sürmek.

Ahmaklar Diyarı'na Hoşgeldiniz!
Dürüst olanlar giremez
Kimseye güvenme

EK 5.

ROL KARTI

Pinokyo:
Benden ne istiyorsun?

Cırcır Böceđi:
Sana biraz nasihat
etmek istiyorum!

Papađan Pinokyo'nun Tilki ve Kedi tarafından kandırıldığını bilmektedir. Bu nedenle onunla alay eder.

Pinokyo:
Neden gülüyorsun?

Papađan (Alay ederek):
Tüylerimi temizlerken, kanatlarımda
altı kaşındı. Ondan gülüyorum.

EK 6.

ROL KARTI

EK 7.

Pinokyo: Bana mı gülüyorsun?

Papağan: Duydukları her manasız şeye inanacak kadar saf olanlara gülüyorum. Onlar kendilerinden daha kurnaz olanlar tarafından aldatılırlar.

Pinokyo: Bunları bana mı söylüyorsun?

Papağan: Evet, sen altınların fasulye ya da kabak gibi ekilip biçileceğini düşünecek kadar safsın.

Pinokyo: Bana yardım eder misiniz?

Ateşböceği: O demirlere nasıl yakalandın?

Pinokyo: Üzüm almak için buraya girdim.

Ateşböceği: Peki o üzümler sana mı ait?

EK 8.

EK 9.

Çiftçi: Demek tavuklarımı sen aldın?

Pinokyo: Ben sadece üzüm aldım.

Çiftçi: Üzüm alan tavuk da alır.

Papağan: Tıpkı senin gibi beni de kandırdılar.

Pinokyo: Peki sen ne yaptın?

Papağan: Ben para kazanmak için...

EK 10.

EK 11.

Sincap: Hey ne oldu sana?

Pinokyo: Arkadaşım Kandil Fitili yüzünden buraya geldim. Hep onun yüzünden eşek oluyorum.

İYİ OLAN KAZANIR MI?

Tilki

Mavi Saçlı Peri

Gepetto

Kedi

EK 12.

EK 13.

Mi?

NOTLAR

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



NOTLAR

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



NOTLAR

Handwriting practice area consisting of 20 horizontal dotted lines.





İstanbul Pera Güzel Sanatlar Kültür Sanat ve Dayanışma Derneği;

Pera Güzel Sanatlar Lisesi, Pera Güzel Sanatlar Eğitim Merkezi, Pera Ortaokulu, Tiyatro Pera, Pera Sanat Galerisi ve Pera College ile yakın işbirliği içinde; sanat, kültür ve eğitim hayatına katkı sağlamak, çeşitli toplumsal sorunlara çözüm üretmek, dezavantajlı gruplara yardım etmek ve Türkiye'deki standartları Avrupa Birliği seviyesine taşımak üzere faaliyetler yürüten bir demektir. Bugüne kadar farklı konularda çok sayıda Avrupa Birliği ve ulusal proje yapmış ve yapmaya devam etmektedir. Detaylı bilgi için;

<http://www.perasanat.com.tr/abrojeler/index.html>

İletişim:

Katip Mustafa Çelebi Mah. Sıraselviler Pasajı No: 28 Kat: 5 D: 10 Taksim Beyoğlu İstanbul

Tel: 0212 245 3008 – 0212 245 3009 Fax: 0212 252 30 82

pera@peraguzelsanatlar.com.tr

www.perasanat.com.tr

www.pinokyopinokyo.com