

[**çokdilli** öğrenme

**ÖĞRENME ORTAMLARINDA ÇOKDİLLİLİĞİ DESTEKLEMELİK
ETKİNLİK KİTAPÇIĞI**

[all together
hep beraber ●
alle zusammen



www.hep-beraber.org  www.germanturkishinitiative.org  www.alle-zusammen.org

Proje Yrtcleri ve Destekileri

Hep Beraber Projesi ikinci dnemi, Anadolu Kltr ve Institut DINX ibirlięi ve Stiftung Mercator desteęiyle 2019-2022 yılları arasında gerekletirilmitir.

İÇİNDEKİLER

Bir Kelime Birçok Dil	5
Zaplama	6
Kağıttan Kağıda	8
Dikkat! 1, 2, 3!	10
Çokdilli Şekiller	11
Duygu Kutusu	13
Mutlu Canavarlar	17
Kağıda Bakma Bana Bak	18
Farklı Dillerde Hikaye Tamamlama	20
Ben Neredeyim? Seslerden Bulmayı Dene!	22
Diller Bir Arada	23
Çokdilli Sayılar	27
1, 2, 3 Hoşça Kal!	29
Künye	32

PROJE HAKKINDA

MÜLTECİ DESTEĞİ ALANINDA ALMANYA-TÜRKİYE ORTAKLIK İNİSİYATİFİ ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN

Sosyal uyum ve kapsayıcılığı geliştirmek, bu alanda karşılaştığımız güncel sorunlarla mücadele yöntemleri aramak ve bu doğrultuda işbirlikleri kurmak son yıllarda Almanya ve Türkiye'deki sivil aktörlerin en önemli ortak çalışma alanlarından birini teşkil ediyor.

Farklı sosyokültürel geçmişlerden gelen, farklı aile dillerine sahip çocuk ve gençler çok uzun yıllardır aynı sokakları kullanıyor, aynı yaşam alanlarını ve öğrenme ortamlarını paylaşıyor. Bununla beraber, son yıllarda yoğunlaşan zorunlu sınıraşırı göçlerle birlikte toplumsal uyum ve çatışmalara dair yeni sorular ve ihtiyaçlar, bunlara eşlik eden yeni çalışma alanları kendini gösteriyor.

Bu bağlamda, HEP BERABER Projesi iyi işleyen ve adil bir "birlikte yaşam ekosistemi" inşa etmenin ve bunu tüm bileşenleriyle sürdürülebilir kılmakın önemine inanarak, 2017 yılından bu yana, Türkiye ve Almanya'dan sivil toplum kurumlarından temsilcileri bir araya getirerek bu kurumların işbirliği içinde, sosyal uyum ve kapsayıcı öğrenmeye dair yenilikçi içerikler üretmesinin imkânlarını yaratıyor.

İlk döneminde (2017-2019) çocuk ve gençlerle uygulanmak üzere, kapsayıcılığı güçlendirecek ve birlikte yaşam kültürünü beslemeyi hedefleyen oyunlar, sanatla öğrenme odaklı etkinlikler ve videolar, ayrıca bunlara eşlik edecek eğitimci kitapçıkları üretti ve ilgili kurumlarla paylaştı.

İkinci döneminde (2019-2022) ise, formel olmayan eğitim, çocuk ve gençlik çalışmaları, mülteci desteği alanı, sanatla öğrenme ve kültürel eğitim, toplum ruh sağlığı, kapsayıcı eğitim ve alternatif pedagojiler gibi birbiriyle ilişkili alanlarda çalışan kurum, eğitimci ve gönüllülerin becerilerini ve uygulamalarını desteklemek fikriyle, eğitim modülleri geliştirmeye odaklanıyor.

Türkiye ve Almanya'dan kurumları bir araya getiren proje, ürettiği eğitim modülleri sayesinde her iki ülkede eğitimde ve gündelik yaşamın farklı alanlarında kapsayıcı yaklaşım, tutum ve uygulamaları geliştirmeyi ve yaygınlaştırmayı hedefliyor.

Ortak ihtiyaçlarımızı birlikte keşfediyor ve bu doğrultuda içerikler üretiyoruz!

Kurumlar arası işbirliği, disiplinlerarası öğrenme ve kesişimsel bir perspektiften çalışmayı önceliklendiren projede, özellikle uluslararası veya iç göç deneyimi olan çocuk ve gençlerin nitelikli eğitime erişimine dair bakış açıları ve becerilerin geliştirilmesi ve ayrımcılıkla mücadele öncelikli bir yer tutuyor. Bununla birlikte, HEP BERABER Projesi, risk altında olan ve haklara erişimleri önünde engeller bulunan tüm çocuk ve gençlerin formel ve formel olmayan öğrenme alanlarına katılımını güçlendirecek içerikler geliştirmek üzere alan açmayı önemsiyor ve bu yaklaşımı benimsiyor.

Bu doğrultuda, HEP BERABER kapsamında Türkiye ve Almanya'dan 16 sivil toplum kurumundan eğitimci, sosyal hizmet uzmanı, pedagoğ, sanatçı ve bağımsız uzman öncelikle yereldeki ihtiyaçlar ve kendi uzmanlıklarına dayanarak belirledikleri konular etrafında çalışma grupları kurdu. Ardından, iki yıla yayılan bir dönemde çevrimiçi toplantılarda tartışma ve fikir geliştirme, devamında ise kolektif bir içerik üretimi dönemi geçirdiler. Dışarıdan uzmanların ve proje koordinatörlerinin katkıları ve kolaylaştırıcılığıyla katılımcıların içerik geliştirme süreçleri desteklendi ve modüller zenginleştirildi.

Bu sürecin sonunda kesişimsel bir perspektiften birbirini besleyecek temalarda kapsayıcı öğrenme çatısı altında buluşacak bir dizi Eğitim Programı ortaya çıktı.

HEP BERABER EĞİTİM PROGRAMLARI

Proje sonunda ortaya çıkan kapasite geliştirme programları,

- Kapsayıcı öğrenmeye alan açan bir yaklaşımı benimser.
- Mülteci olan ve olmayan tüm çocukların öğrenme alanlarına ve sosyal yaşama dahil edilmesi için ayrımcılıkla mücadele edecek düşünüş ve becerileri geliştirmeyi hedefler.
- Kültürel ve dilsel çeşitliliğin bir değer ve zenginlik olarak benimsenmesine katkı sunar ve formel olmayan eğitimin ve sanatla öğrenmenin bu alandaki gücüne vurgu yapar.
- Oyun destekli öğrenme, tartışma ve soruşturma kültürü, bireysel ve kolektif yaratıcı ifade becerilerini güçlendirme ve akran destekli öğrenmenin araçlarını sunar.
- Bu vesileyle, çocuk ve gençlerle çalışan kişilerin ve kurumların yapabilirliklerini güçlendirir. Hem çocuklar hem de yetişkinlerle iyi ve adil bir birlikte yaşam kültürü inşa etmenin yollarını araştırır.



HEP BERABER EĞİTİM PROGRAMLARI, Haziran 2022 itibarıyla proje web sitesi üzerinden erişime açık olacak ve alanda çalışan kişi ve kurumlarla bedelsiz olarak paylaşılacak.

Sahadaki kilit paydaşların, bu programları kendi kurumları bünyesindeki kapasite geliştirme uygulamalarına dahil etmesi ve eğitimleri farklı kişi ve kurumlarla işbirliği içinde yaygınlaştırabilmesi de mümkün olacak. Bunun için, Anadolu Kültür Hep Beraber ekibiyle ve/veya söz konusu eğitim modülünün eş yazarı olan kişi ve kurumlarla irtibata geçebilirsiniz.

www.hep-beraber.org
www.germanturkishinitiative.org
www.alle-zusammen.org

ÖĞRENME ORTAMLARINDA ÇOKDİLLİLİĞİ DESTEKLEYEN ETKİNLİKLER

ETKİNLİK 1: BİR KELİME BİRÇOK DİL



Amaç:

- Isınmak ve eğlenmek
- Farklı dillerden sözcüklerle tanışmak
- İşitsel ve görsel hafızayı geliştirmek
- Sınıftaki dillerin çoğulluğunu görünür kılmak



Hedef Grup: 5 yaş ve üzeri



Grup Büyüklüğü: En fazla 10-12 kişi

NASIL UYGULANIR?



Katılımcılar çember oluşturur. Gönüllü bir kişi bir kelime seçer ve söyler, diğerleri o kelimenin başka dillerdeki bir karşılığını, onu çağrıştıran bir hareketi veya bir sesi ekler. Amaç aynı sözcüğü birçok dilde ifade edebilmek ve kendinden öncekilerin söylediklerini hafızada tutabilmektir.



İlk kişi söz alır, seçtiği kelimeyi söyler. Bu, herhangi bir sözcük olabilir. Basit, gündelik hayattan sözcükler olması oyunu kolay oynanır ve akıcı hale getirecektir.



Yanıdaki kişi, o kelimeyi tekrarlar ve kelimenin, istediği bir dildeki karşılığını ona ekler. Sonraki kişi, kendinden önce söylenen iki sözcüğü tekrarlar ve ona aynı kelimeyi çağrıştıran bir ses ekler. Sonraki kişi, kendinden öncekileri aynen tekrarlar ve o kelimeyi çağrıştıran bir hareket ekler. Oyun bu şekilde devam eder. Sıra başlayan kişiye geldiğinde etkinlik sona erer. Katılımcılar kelime, ses veya hareketten hangisini eklemek istediklerine kendileri karar verir.



Kolaylaştırıcıya Not

- Oyunda beden dili, mimik, işaret dili ve farklı dillerin kullanımına alan açarak grupta potansiyel olarak bulunabilecek konuşma, görme, işitme, bedensel hareket ve dil zorluklarının herhangi bir “engel” oluşturmamasını en aza indirmek amaçlanmaktadır.
- Söylenen ilk kelimenin anlamını sıradaki kişi bilmiyor ise (kelime o kişinin bilmediği bir dilde olabilir), ilk kelimeyi söyleyen kişi bir hareket veya ses ekleyerek yanındaki kişiye destek verir. Ayrıca grupta o kelimenin anlamını bilen bir diğer kişi de destek verebilir.
- Çemberde söylenen tüm kelimeler farklı dillerde tam olarak aynı anlama gelmiyor olabilir. Bu sorun değildir. Amaç çokdilliliğin kabul ve teşvik edildiği bir ortamı hazırlayacak atmosferin tesis edilmesidir.
- Oyunda kullanılacak kelimeler o günkü etkinliğin veya dersin temasıyla ilişkili olarak seçilebilir. Böylece ısınma çalışması ders için hedeflenen kazanımları pekiştirir.

ETKİNLİK 2: ZAPLAMA

Bu etkinlikte çocuklar hayali televizyon programlarını istedikleri dillerde canlandırmaya davet edilir. Bir ısınma çalışması olarak önerilen bu çalışmada çocuklar, duyulan dilleri herkes anlamıyor dahi olsa, çokdilli bir ortamda bulunmanın keyifli ve zenginleştirici bir deneyim olduğunu yaşayarak görür. Hem program seçiminde hem dil seçiminde hem de canlandırmada serbest davranmanın ve yaratıcılıklarını konuşturabilmenin keyfini yaşar.

“Doğru-yanlış” veya “başarılı-başarısız” gibi değerlendirme biçimlerinden azade, dillere ve canlandırmalara eşit muamele edildiğini deneyimleyebilecekleri bir ısınma çalışmasıyla öğrenme ortamında eşitlikçi bir ortamı tecrübe ederler.



Amaç:

- Isınmak ve eğlenmek
- İsteddiği dili seçebilme özgürlüğünü deneyimlemek
- Dilsel çoğulluğun hakim olduğu ve çeşitliliğin hakim olduğu çokdilli bir ortamı deneyimlemek
- Yaratıcılığı artırmak



Hedef Grup: 6 yaş ve üzeri



Süre: 15-20 dk



Malzemeler:

- Kanal değiştirme butonu veya kumanda olarak kullanılabilir bir araç / nesne
- Eğitim ortamındaki tahtaya, panoya veya duvara çizilmiş basit bir TV şekli

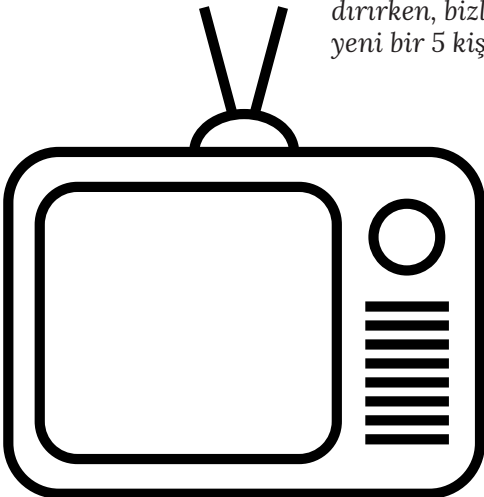
NASIL UYGULANIR?



Çocuklar yarım çember şeklinde oturur. Kolaylaştırıcı, eğitim ortamında bulunan tahta, pano veya uygun bir yere büyük bir TV şekli çizer. Çocukları etkinlik için hazırlamak üzere gerekli yönergeleri verir.

“Bugünkü çalışmalarımıza geçmeden önce, biraz televizyon izleyelim mi? Bu gördüğümüz televizyondan birçok farklı dilde yayın yapan çok sayıda kanalı izleyebiliyoruz. Acaba bugün hangi kanallarda hangi programlar var?”

Bu televizyonda tüm kanalları sizlerin yaratması ve programları canlandırması üzerine eğlenceli bir oyun oynayacağız. 5 kişinin gönüllü olmasını isteyeceğiz, onlar kanallardaki programları canlandırır, bizler de seyirciler olarak kanallar arasında gezineceğiz. İlk tur bittikten sonra, yeni bir 5 kişi gönüllü olacak şekilde, isteyen herkesin bu televizyonda program yapması mümkün olacak.”



Kolaylaştırıcı bu noktada gerekli görüyorsa, ne tür kanallarda ne gibi içerikler üretebileceklerine örnekler verebilir: yemek kanalı, spor kanalı, hobi kanalı, belgesel kanalı, film kanalı, çocuk kanalı, müzik kanalı, sanat kanalı, haber kanalı vb.

Çocuklardan hangi kanalda nasıl bir programı canlandıracaklarına ve programın hangi dilde yayın yapacağına karar vermelerini ister. İstedikleri dilde yayın yapabileceklerini belirtir.



Kısa bir düşünme süresinden sonra beş kişinin gönüllü olması istenir. Çocuklar sahneye, yani duvardaki/tahtadaki TV çiziminin yanına sıralanır.



Eğitmen eline kumanda görevi görecek bir nesne alır ve rol icabı televizyonu açar. Gönüllülerden ilki, televizyon açıldığı anda TV çiziminin önüne geçerek, seçtiği kanalın türüne göre bir programı istediği dilde canlandırmaya/sunmaya başlar.

Eğitmen kumandayla zaplama hareketi yapana kadar o kişi canlandırmasına devam eder. Eğitmen kumanda ile kanal değiştirme hareketi yaptığında o kişi TV çiziminin önünden çekilir, yerine sonraki gönüllü geçer. Yeni gelen kişi kendi canlandırmasını yapmaya başlar. Eğitmenin her zaplama hareketinde kişi değişir, böylece kanal ve dil de değişir.

Zaplama hızlı yapılırsa, çocukların çok uzun performanslar sergilemesi gerekmez ve etkinlik daha kolay akar. Çocuklar bu akışa alıştıkça ve zaplama hızlandıkça (veya kimi zaman yavaşladıkça) etkinlik hem eğlenceli hem de keyifli hale gelir.



Kolaylaştırıcıya Not: Kapsayıcılığa Dair

- Bu uygulamada çocuklar, kendi seçtikleri bir televizyon kanalının kendi seçtikleri dilde yayın yapmasını canlandırmaktadır. Dilsel çoğulluk içinde bulunmanın kendisi öğrenme ortamının kapsayıcı niteliğini artırmaktadır.
- Kimi zaman katılımcılar dili ve program türünü kendileri seçmiş olsa dahi, akıcı olarak “canlandırma” yapmakta zorlanabilir veya sürekli aynı cümleleri tekrar etmeleri söz konusu olabilir. Çocuklar aile dillerini seçtikleri durumlarda dahi, o dili her zaman akıcı düzeyde konuşamıyor olabilir. Bu süreci kolaylaştırmak için, kelimeler ve cümlelerin yanı sıra ses, beden dili ve hatta işaret dili gibi diğer “dilleri” kullanabilecekleri de belirtilebilir. Hatta, zorlanan bir çocuğun “uydurma bir dil” kullanması da mümkün olabilir.
- Çekingen kalan veya hızlıca bir içerik bulmakta zorlanan çocukları dahil edebilmek için, eğitmen ihtiyaç görürse, sunacakları programı düşünmek ve tasarlamak için onlara daha uzun bir düşünme süresi verebilir. Böylece çocuklar ZAPLAMA ve canlandırmalar yapılırken kendini daha rahat hissedebilir.

ALTERNATİF / EK UYGULAMA:

1- Zaplama etkinliğini bir ısınma çalışması olmaktan çıkararak daha kapsamlı olarak kurgulamak mümkündür. Örneğin, çocuklar canlandırmalarını yaptıktan sonra hepsine birer resim kağıdı ve renkli boya kalemleri sağlanarak canlandırdıkları program için bir afiş tasarımları istenebilir ve afiş üzerine yazmasını istedikleri sözcükleri de seçtikleri dillerde yazabilirler. Eğer söz konusu dilde yazmayı bilmiyor veya o konuda desteğe ihtiyaç duyuyorlarsa, kolaylaştırıcı bu kelimeler için çevrimiçi sözlük veya çeviri uygulamalarını kullanarak onlara destek verebilir.

Yapılan afişlerin eve götürülmesi ve ailelerinden bu konuda destek almaları da ebeveyn katılımında kültürel ve dilsel çeşitliliğin gözetilmesi ve ebeveynlerin etkinlikleri takibi ve çalışmalara katkısını sağlamak açısından önemli bir kazanım olacaktır.

2- Kolaylaştırıcı Zaplama etkinliğini çocuklarla daha uzun soluklu bir çalışma haline dönüştürebilir ve dönem sonunda sunulacak bir gösteri şeklinde tasarlayabilir.

Çocuklar program ve dil tercihlerine göre gruplar oluşturarak çalışabilir. Daha uzun süreye yayılacak şekilde ve düzenli çalışarak içerik geliştirirler. Dersler sırasında kısa prova saatleri belirlenebilir. Programlar için sahne, dekor, kostüm ve metinler hazırlanabilir. Bu çalışmalarda seçilen farklı aile dillerinin asli bir rol oynaması önemlidir.

Çocukların dilsel çoğulluk içeren bu çalışmayı sürdürmeleri ve yaratıcı içerikler geliştirmelerinde ebeveyn katılımının sağlanması daha kapsamlı ve sürdürülebilir kazanımlar sağlayacaktır. Sürecin farklı aşamalarında ve dönem sonu gösterisinde ebeveynleri dahil edecek yaratıcı yöntemler geliştirilebilir.

ETKİNLİK 3: KAĞITTAN KAĞIDA

'Kulaktan Kulağa' oyununun sözlü kelimeler yerine, yazılı ifadeler ve çizimlerle oynanan bir versiyonu olan 'Kağıttan Kağıda' oyunu aslı itibarıyla çevrimiçi bir oyun olmakla birlikte kağıt ve kalemle de oynanabilir.

Etkinliğin burada önerilen versiyonu, genel olarak farklı dilleri eğlenerek tanımak, diğer katılımcılarla ortaklıklar bulmak, diline, alfabesine ve ifade biçimlerine yabancı bir toplumda yaşamak zorunda olan insanlarla duygudaşlık kurmak ve bize yabancı diller ya da anlatım biçimleriyle ifade edilmiş ibareleri anlamaya çalışmak gibi amaçlara yönelik olarak tasarlanmıştır.



Amaç:

- Katılımcıların yabancı oldukları dil ve ifadelerle ilişkilenebilmelerine yardımcı olmak; bilmediği bir ifadeyi anlamaya ve aktarmaya çalışmak
- Katılımcıların yazı ve çizim gibi iki farklı ifade biçimi arasında bir nevi "çeviri" yaparak farklı diller konuşan kişiler arasında, özellikle sözlü iletişimde mevcut olduğu varsayılan engellerin her zaman iletişime engel teşkil etmediğini deneyimlemek.



Hedef Grup: 9 yaş ve üzeri



Grup Büyüklüğü: 4 kişi ve üzeri



Süre: Yaklaşık 20 dakika



Malzemeler: Kağıt ve kalem

NASIL UYGULANIR?



Her katılımcı bir kalem ve A4 kağıt alır. Bir kelime, ibare ya da kısa bir cümleyi istedikleri bir dilde kağıdın üst kısmına veya bir köşesine yazar. Bu ifade, 'elma' gibi çok basit bir cins isimden, 'Öğretmenim bir ağacın altında oturmuş kitap okuyor.' gibi basit bir cümleye her şey olabilir. Kullanılacak dilin tamamen katılımcıların özgür seçimine bağlı olduğu bir kez daha hatırlatılır.

Katılımcılar, ifadelerinin ya da çizimlerinin diğer katılımcılar için tamamen anlaşılabilir olabileceğini düşünüyorsa, onlara yardımcı olmak ve bir ipucu vermek üzere, yazacakları cümlelerde bir ortak kelime (veya ilişki kurulabilecek bir kelime) olmasını gözetebilir ancak bu zorunlu değildir.



Herkes kendi kağıdına seçtiği sözcüğü veya cümleyi yazdıktan sonra her katılımcı kağıdını sağ tarafında oturan kişiye geçirir.




Katılımcılar kendilerine gelen kağıtta yazan ifadeyi okur, hiç bilmediği bir dilde olsa dahi anlamaya çalışır, bunun mümkün olmadığı nispette içinden tahminlerde bulunur ama yüksek sesle söylemez. Daha sonra, yazılı ifadeden anladığı bu şeyi çizer. İfadeyi doğru anlamış olup olmadığını bir önemi yoktur. Bu arada katılımcılar kendi aralarında konuşmaz, birbirine ipucu vermez.





Çizimler bittikten sonra katılımcılar kağıtlarını ilk turda yazılan ibare arkaya gelecek ve görünmeyecek şekilde katlar (bir yelpazenin katları gibi) ve kendisinden sonraki kişiye aktarır.



Katlanmış kağıtları alan katılımcılar çizimlere bakar ve gördükleri tasvirin neyi temsil ettiğini anlamaya çalışır. Tasvirde gördüğünü düşündüğü şeyi, bir kelime ya da kısa bir cümle yazarak ifade eder. Herkes ibaresini yazdıktan sonra kağıdını, bu sefer kendilerinden önceki sırada yapılan çizim görünmeyecek şekilde katlar ve kağıdı bir sonraki katılımcıya geçirir.

 Kağıtlar bu şekilde katlanarak elden ele geçer ve bir kişi çizim, sonraki kişi yazı ekleyecek şekilde oyun devam eder. Kolaylaştırıcı uygun gördüğü bir noktada ya da örneğin, kağıtlar dolduğunda oyunu bitirir.

 Kolaylaştırıcı oyunu durdurduğunda herkes elinde kalan kağıdı açar ve en baştaki ilk ifade ile sonundakini karşılaştırır, ifadenin geçirdiği değişimleri gözler. Her katılımcı kendi kağıdına yazılan ve çizilenlerin değişiminden kısaca bahseder ve çizimleri diğer katılımcılara gösterir. Anlamadığı kelimeler için diğer katılımcıların yardımına başvurabilir. Bu şekilde birbirinden yardım isteme, katılımcıları birbirlerinin dil becerilerine başvurmaya davet etmiş olur. Böylece diller arası eşitlikçi bir tutum sergilenerek akran iletişimi teşvik edilir. Bu tutum, ayrıca, sınıfta çokdilli bir ortamın sağlanmasında kolaylaştırıcı rol oynar.

 Son olarak, herkes katkı verdiği kağıda birkaç kelimeyle o kağıttaki ifadelerden ne anladığını, hangi ihtimaller üzerine fikir yürüttüğünü ya da tahminlerde bulunduğunu ekleyebilir ve isterse bu kağıdı saklayabilir. Alternatif olarak, çalışmanın bir çokdilli sözlükçesi derlenip duvara yapıştırılabilir.

Bu etkinlikte amaç eğlenmek, başka dillerde keşifler yapmak, ortaklıklar bulmak ve farklı anlatım biçimlerini tecrübe etmektir; bir kazanan ya da kaybeden tayin edilmez.

ETKİNLİK 4: DİKKAT! 1, 2, 3!



Amaç:

- Katılımcıların dikkatini toplamak
- Isınmak ve eğlenmek



Hedef Grup: 5-6 yaş ve üzeri



Grup Büyüklüğü: 2 kişi ve üzeri



Süre: 10 dakika

NASIL UYGULANIR?



Katılımcılar çiftler oluşturur, birbirlerine dönük olarak oturur ve tercih ettikleri dilde 1'den 3'e kadar karşılıklı olarak sayar.



Sonraki her turda sayılardan biri yerini bir harekete bırakır. Katılımcılar yapılacak hareketlere kendileri karar verir. Örneğin:

- Bir sayısı yerine "olduğu yerde dönme"
- İki sayısı yerine "el çırpma"
- Üç sayısı yerine "zıplama" yapılmasına karar verilen bir oyunda turların şablonu aşağıdaki gibi olacaktır:

TURLAR

1. Tur

Kişi A: 1, Kişi B: 2, Kişi A: 3,
Kişi B: 1, Kişi A: 2, Kişi B: 3

2. Tur: 2 sayısını söylemek yerine el çırpılır.

Kişi A: 1, Kişi B: El çırpır, Kişi A: 3,
Kişi B: 1, Kişi A: El çırpır, Kişi B: 3

3. Tur: 3 sayısını söylemek yerine zıplanır.

Kişi A: 1, Kişi B: El çırpır, Kişi A: Zıplar,
Kişi B: 1, Kişi A: El çırpır, Kişi B: Zıplar

4. Tur: 1 sayısını söylemek yerine kişi kendi etrafında döner.

Kişi A: Kendi etrafında döner, Kişi B: El çırpır, Kişi A: Zıplar,
Kişi B: Kendi etrafında döner, Kişi A: El çırpır, Kişi B: Zıplar

ETKİNLİK 5: ÇOKDİLLİ ŞEKİLLER



Amaç:

- Eğitim ortamında mevcut ana dillerine dair farkındalık yaratmak
- Geometrik şekillerin farklı dillerdeki karşılıklarıyla tanışmak
- Oyun oynarken dilsel çoğulluğu deneyimlemek



Hedef Grup: 5-6 yaş ve üzeri



Grup Büyüklüğü: 10 - 15 kişi



Süre: 20 dakika



Uygulama Yeri: Müzik eşliğinde dans edilen bir etkinlik için uygun, geniş ve boş bir alan



Malzemeler:

- Renkli fon kartonları (atık kağıtlar boyanarak da kullanılabilir)
- Makas, cetvel, kalem ve silgi
- Kalın uçlu grafik veya tahta kalemleri
- Koli bandı
- Hareketli bir müzik parçası
- Hoparlör ve cep telefonu veya bilgisayar



Ön Hazırlık:

Etkinlikte ŞEKİL KARTLARI ve ZEMİN KARTLARI olmak üzere iki ayrı kart seti kullanılacaktır.

ŞEKİL KARTLARI: Çocukların ana dilleri başta olmak üzere çeşitli dillerde üçgen, kare ve daire sözcüklerinin yazılış ve söylenişleri bulunur. Kullanılacak her dil için farklı renk bir kartondan bir set üçgen, kare ve daire şeklinde kartlar kesilir. Her kart setinin üzerine şekillerin bir dildeki karşılığı, kalın uçlu kalemle okunaklı şekilde yazılır. Her dil için farklı renkte bir set hazırlanır.

ZEMİN KARTLARI: Şekil kartlarında kullanılanlardan farklı renklerde fon kartonlarına üçgen, kare ve daire şekilleri çizilir ve şekiller kesilir. Zemin kartlarında şekiller 25-30 cm kenar uzunluğu veya çapında, birbirine yakın büyüklüklerde olmalıdır. Her şekilden 5-6 adet hazırlanır.

Kolaylaştırıcı kart setlerini hazırlama işini bir ön hazırlık olarak yapabileceği gibi, etkinliğin bir parçası haline getirip etkinliğin başında çocuklarla birlikte de yapabilir. Bu hazırlığın parçası olmak çeşitli başka faydaların yanı sıra çocukların kelimelere ve oyuna aşinalık geliştirmesine vesile olur.

NASIL UYGULANIR?




Çocuklara üçgen, daire ve kare şeklinde kesilmiş şekil kartları gösterilir ve bugünkü oyunun bu şekillerin farklı dillerdeki karşılıklarını duymak ve öğrenmekle ilgili söylenir.





Kesilen şekiller karışık ve dağınık şekilde yere yapıştırılır. (bkz. Ön Hazırlık)



Etkinlik gönüllü olan bir çocukla başlar. Gönüllü çocuk, kolaylaştırıcının yanına gelir ve birçok dilde hazırlanmış şekil setlerinden istediği dildeki şekil setini seçer. Şekillerin üzerinde yazan sözcükleri yüksek sesle okuyarak kartları arkadaşlarına gösterir. Çocuğun seçtiği dili bilmesi gerekmez. Bilen bir arkadaşı ona yardımcı olabileceği gibi, kolaylaştırıcının yardımıyla çevrimiçi sözlük uygulamaları kullanılarak sesli okuma da yapılabilir. Gösterilen şeklin o dildeki karşılığını tüm çocuklar ve kolaylaştırıcı hep birlikte tekrar eder. Üç şeklin o dildeki karşılıkları hep bir ağızdan birkaç kere tekrarlanır.

 Kolaylaştırıcı hareketli bir müzik başlatır. Çocuklar alanda istedikleri gibi dolaşarak dans eder. Arada müzik durur ve gönüllü olan çocuk veya kolaylaştırıcı daire, üçgen, kare şekillerinden birinin ismini söz konusu dilde yüksek sesle söyler. Diğer çocuklar o sözcüğün hangi şekil olduğunu hatırlamaya ve yerde duran o şeklin üstüne basmaya çalışır. Şeklin üzerine iki ayakla basmak gerekir. Her şekildeki zemin kartı sayısı çocuk sayısına göre daha az olduğu için, bazı çocuklar doğru şekle basabilirken bazıları dışarıda kalacaktır. Bununla oyunun eğlenceli ve tatlı bir rekabet havasında ilerlemesini sağlamak amaçlanmıştır. Doğru şekle basamayan çocukların oyundan çıkması ya da başka bir şekilde oyunun kaybedeni olması söz konusu değildir. Tekrar müzik çalmaya başlar, başka bir şeklin ismi söylenir ve çocuklar bu defa o şeklin üstüne basmaya çalışır. Oyun böyle devam eder.

 Daha sonra, söz konusu dili bilen çocukların oyundan çıkararak oyunu kenardan takip etmeleri istenebilir ve müzik eşliğinde oyun tekrar edilir. Burada amaç, o dili bilen arkadaşlarını takip ederek şekilleri doğru tahmin eden çocukların, o arkadaşlarının rehberliği olmadan da oyunu oynayabilmesine fırsat vermektir. Aynı zamanda söz konusu dili bilen çocuklar da o dili bilmekten ötürü taltif edilmiş olur. Bu versiyon uygulanırsa zemin kartlarının sayısı, kalan çocuk sayısına göre azaltılır.

 Daha sonra başka bir çocuk gönüllü olur ve kendi seçtiği dildeki şekil kartlarını kolaylaştırıcıdan alır. Tüm arkadaşlarına kartları tek tek gösterir ve şekillerin o dildeki karşılıkları hep beraber tekrar edilir. Birkaç tekrardan sonra müzik eşliğinde aynı oyun yeniden başlar.

Etkinlik bittiğinde öğrenmenin pekişmesi için farklı dillerdeki üçgen, kare ve daire sözcüklerinin yazılı olduğu şekil kartları duvara veya panoya asılabilir.

ALTERNATİF / EK UYGULAMA:

- 1- Şekiller yerine kırmızı, sarı, mavi, yeşil gibi renkler kullanılabilir.
- 2- Yaş grubunun ihtiyaçlarına göre renk ve şekiller birleştirilebilir.

Tartışma Soruları

Etkinlik bittiğinde çocuklarla bir çember oluşturularak deneyimleri üzerine konuşulur. Aşağıdaki sorulardan bir seçki çocuklarla tartışılabilir.

- Oyun sırasında neler hissettiniz?
- Sizin için zor olan şeyler nelerdi?
- Bu etkinlikte daha önce bilmediğiniz neler öğrendiniz?
- Etkinliğin en çok hangi aşamasını sevdiniz?
- Doğru şekli doğru zamanda bulduğunuzda/bulamadığınızda nasıl hissettiniz?
- Siz oyuna bir kural ekleseniz bu ne olurdu?

ETKİNLİK 6: DUYGU KUTUSU

Bu etkinlik duygu farkındalığını geliştirmek ve duyguların farklı dillerdeki karşılıklarını eğitim ortamlarında görünür hale getirmek üzere tasarlanmıştır. Etkinlik boyunca çocuklar çeşitli duyguları kendi aile dillerinde ve farklı dillerde ifade etme imkanı bulur.

Etkinlikte, duyguların farklı dillerdeki karşılıkları kağıtlara yazılarak bir kutuda toplanır. Bu kutuya 'Duygu Kutusu' ismi verilir. Her çocuk Duygu Kutusu'ndan bir kağıt çeker ve kağıtta yazılan duyguyu beden ve mimiklerle gösterir, grup arkadaşları bu duyguyu tahmin etmeye çalışır. Etkinliğin sonunda duyguların farklı dillerdeki karşılıklarından oluşan bir "Çokdilli Duygu Bulutu" (Çokdilli Kelime Bulutu) oluşturulur.



Amaç:

- Farklı aile dillerini eğitim ortamı içinde görünür ve kullanılabilir hale getirmek
- Çocukların kendi aile dillerinde küçük grup çalışması yapmasına imkan vermek
- Güvenli bir alanda duygular üzerine konuşulmasına yer açmak
- Duyguları beden dili, mimik ve jestlerle ifade etmek
- Duyguların farklı dillerdeki karşılıklarından oluşan bir "Çokdilli Duygu Bulutu" yaratmak
- Birbirinden öğrenmek ve akran desteğini pekiştirmek



Hedef Grup: Bu etkinlik genel olarak gençler ve yetişkinler, özel olarak çocuk ve gençlerle çalışan kişiler için tasarlanmıştır. Bir kapasite geliştirme programı sırasında etkinliği bizzat deneyimleyen eğitimci ve öğretmenlerin daha sonra birlikte çalıştıkları çocuk gruplarına göre etkinliği uyarlamaları hedeflenmiştir. Etkinlikte katılımcıların kendi aile dilinde okuma yazma bilmesi etkinliğin uygulanmasını kolaylaştırır. Aşağıdaki versiyon bu haliyle 6-7 yaş ve üzeri çocuklarla uygulamak için büyük oranda uygundur.



Grup Büyüklüğü: 5 - 15 kişi



Süre: 1 saat



Malzemeler:

- Mukavva ve benzeri malzeme
- Bant ve yapıştırıcı
- Makas
- Renkli kağıt ve keçeler
- Kalem ve boyalar
- Süs malzemeleri, boncuk... vs
- Raptiye



Ön Hazırlık


Duygu Kutusu için bir ayakkabı kutusu veya küçük bir koli kullanılabilir. Diğer seçenek, mukavvadan bir kutu yapmak olabilir. Bunun için kolaylaştırıcı gerekli malzemeleri hazır eder.

Kolaylaştırıcı etkinlik öncesinde, temel duyguların sınıfındaki çocukların aile dillerindeki karşılıklarını bulur, bir kağıda bu sözcükleri not alır, çevrimiçi sözlük veya çeviri programlarını kullanarak bu sözcüklerin okunuşlarını dinler.


Söz konusu temel duyguların bir arada bulunduğu bir kaynak olarak HEP BERABER Projesi Birinci Dönemi çıktılarında Çokdilli Öğrenme MAXİ OYUN - "Oyun Kartları - Diller ve Duygu Kategorisi"ne aşağıdaki QR kod aracılığıyla başvurulabilir.




NASIL UYGULANIR?

 **DUYGU KUTUSUNU HAZIRLIYORUZ:** Katılımcılar çember şeklinde oturur. Kolaylaştırıcı, “Sizce duygularımızı bir kutuya koyabilir miyiz?” sorusuyla etkinliği açar. Çocuklar söz alır, düşüncelerini paylaşır. Daha sonra kolaylaştırıcı, bu etkinlikte duygularını bir kağıda yazıp içine atabilecekleri bir kutu yapacaklarını söyler.

Çocuklar önce beyin fırtınası yaparak eldeki malzemeler çerçevesinde kutunun tasarımına (şekli, malzemesi, neyle kaplanacağı, boyanması veya süslenmesi gibi konulara) hep birlikte karar verir ve mevcut malzemelerden kutuyu yapar. Etkinlikte hazır bir kutu kullanılıyor ise, mevcut süsleme malzemeleriyle çocuklar kutuyu istedikleri gibi süsler. Kolektif bir sürecin işlenmesine özen gösterilir.


 **DİL GRUPLARI OLUŞTURUYORUZ:** Kolaylaştırıcı, çocukların aile dillerine göre, çalışma mekanında noktalar belirler: Türkçe köşesi, Almanca köşesi, Kürtçe Kurmanci köşesi, Arapça köşesi gibi...

Çocuklar hangi köşeye gideceklerine, yani hangi dil grubuna katılmak istediklerine kendileri karar verir. Böylece dil grupları oluşur. Çocuklar bu gruplardaki tartışmaları (isterlerse) o dilde yapabilecekleri konusunda teşvik edilir.

 **DUYGULAR KUTUDA TOPLANİYOR:** Her grup renkli keçeli kalemler ve beş adet renkli kağıt alıp kendi aralarında konuşarak beden dili ve mimiklerle ifade etmesi kolay olan beş duygu belirler. Belirledikleri duyguları buldukları grubun dilinde ve her bir duygu bir kağıda olmak üzere yazarlar. Kağıtlar DUYGU KUTUSU'na atılır. Kutuda kimi birbirinden tamamen farklı, kimiye aynı bir sürü duygu toplanmış olur.

Kolaylaştırıcıya Not:

Küçük gruplarda hiçbir çocuğun ilgili dilde yazma bilmediği ya da belirlenen duyguyu yazamadığı bir durumda, çocuklar kolaylaştırıcıdan, kolaylaştırıcı çevrimiçi kaynaklardan yardım isteyebilir.

 **NASIL OYNANIR?** Çocuklar yeniden çember olur. Duygu Kutusu çemberin ortasına yerleştirilir. Çocuklar sırayla kutudan bir kağıt çekecek ve kağıtta yazan duyguyu beden dili ile arkadaşlarına gösterecek, onlar da tahmin edecektir. Daha sonra çekilen kağıt duvara veya panoya yapıştırılacak, böylece ortak bir “Çokdilli Duygu Bulutu” oluşturulacaktır.

Kolaylaştırıcıya Not:

Kolaylaştırıcı oyunun kurallarını açıklarken, herhangi birinin çektiği kağıttaki sözcüğü bilmiyor veya okuyamıyor olmasının sorun teşkil etmediğinin altını çizer. Aksine, amacın “grup olarak çalışmak” ve Çokdilli Duygu Bulutu’nu birlikte oluşturmak olduğunu belirtir ve birbirlerinden destek almanın önemini vurgular.

Böylece, çocuk kağıtta gördüğü kelimeyi anlayamıyor veya okuyamıyor olsa dahi, kendinde bir eksiklik hissetmemesi için zemin hazırlanmış olur. Kolaylaştırıcının kendisi de sözcüklerin yazımı, telaffuzu gibi konularda çocuklardan destek isteyerek örnek teşkil eder.



DUYGULARI CANLANDIRIYORUZ:

Çektiği kağıtta yazan duygu, çocuğun bildiği ve okuyabildiği bir dilde ise çocuk söz konusu duyguyu beden dili, hareket ve mimiklerle gösterir, diğer çocuklar tahminde bulunur. Çocuklar tahminlerini istedikleri dillerde söyleyebilir.

Daha sonra, önce kutudan çekilen kağıt panoya veya duvara yapıştırılır. Gruptaki çocukların söyledikleri diğer sözcükler ise kolaylaştırıcı tarafından farklı kağıtlara yazarak, ilk kağıdın etrafına yapıştırılır. Böylece Çokdilli Duygu Bulutu oluşmaya başlar.

Eğer çocuk çektiği kağıttaki sözcüğü okuyamıyor veya sözcük bilmediği bir dilde ise, ilk adım olarak kağıdı duvara/panoya yapıştırır. Burada akran desteği sürece dahil olur. Kolaylaştırıcı, “Duvardaki sözcüğü bilenler bu duyguyu beden dili ile gösterebilir mi?” diye gruba yönelik açık bir davet cümlesi kurar. Grupta o sözcüğü bilen tüm çocuklar o duyguyu beden dili, hareket ve mimiklerle gösterir. Çocuklardan her biri o duyguyu istediği şekilde göstermekte serbesttir. Bir duygunun nasıl farklı şekillerde gösterilebileceği de böylece görülmüş olur.

Gruptaki diğer çocuklar, kağıdı kutudan çeken çocuk da dahil olmak üzere, duyguyu tahmin edecektir. Yine, herkes tahminini istediği dilde söyler. Eğitimci bu sözcükleri kağıtlara yazarak, ilk yapıştırılan kağıdın etrafına ilişitir. Bu şekilde Çokdilli Duygu Bulutu oluşmaya devam eder.



Gönüllülük esasına göre bir sıra gözetilerek kutudaki tüm kağıtlar bitene kadar etkinlik bu şekilde devam eder. Oyun ilerledikçe, bir çocuğun çektiği kağıtta yazan sözcük duvarda/panodaki kelime bulutunda zaten mevcut olabilir. Yine de aynı duyguyu kendi istediği şekilde gösterir ve tahminler yapılır. Daha sonra kağıdını, panodaki kelime bulutunda o duygunun olduğu yere ekler. Aynı veya çok benzer bir duygunun kutudan birkaç kere çıkması sorun teşkil etmez, aksine, bu durum duygu ifadelerini çeşitlendirmiş ve pekiştirmiş olmaya yarar.

Kapanış:



Kutudaki sözcükler bittiğinde ve çokdilli duygu bulutu tamamlandığında, çocuklardan bu çalışmaya dair geri bildirim almak için yine beden dili ve mimikler kullanılabilir.



Çocuklara “Bu çalışmayı nasıl buldunuz?”, “Bu çalışma size nasıl hissettirdi?” sorusu yöneltilir. Verecekleri cevabı bir beden hareketiyle ve o pozda birkaç saniye kalarak göstermeleri istenir.



Eğer katılımcıların/çocukların yaşları için uygunsa aşağıdaki konularda kısa paylaşımlar yapılabilir.

- Duyguların birbirlerine yakınlıkları veya uzaklıkları,
- Aynı duygunun bir dilde birden fazla karşılığı olabilir mi (örn. Utanç ve mahcubiyet)?
- Aynı duyguyu ifade ettiğini düşündüğümüz iki sözcük farklı duygulara karşılık geliyor olabilir mi (örn. mutluluk ve sevinç)?
- Aynı duygu iki dilde farklı çağrışımlara sahip olabilir mi (örn. İngilizcedeki ve Türkçedeki ‘gurur’)?
- Benzer duygular başka kişilerin beden dilinde ne kadar farklı (veya benzer) şekilde ifade buluyor?

ALTERNATİF / EK UYGULAMA:

ÇOKDİLLİ KELİME BULUTU DÖNÜŞÜYOR: Akran Desteęi ve Aile Katılımına Dair Fikirler

Duygu Kutusu çalışması sırasında, hareketlerle gösterilen duyguya dair yapılan tahminler farklı dillerde söylendięi için o sözcükler aslında tam olarak aynı duyguyu karşılamıyor olabilir. Kolaylaştırıcı o dilleri bilmedięi için, söylenen sözcüklerin neler olduęuna hakim olmayabilir. Burada eğitim ortamındaki çocukların birbirini düzeltmesi veya birbirine destek olma ihtimali daha yüksektir. Bu noktada çocuklara güvenmek ve onların söz alarak, birbirleriyle konuşarak doęru sözcüęe doęru gitmelerine izin vermek önemlidir.

Sonuçta hangi duygular söylendiyse, kolaylaştırıcı o sözcükleri kağıtlara yazar ve ilk kağıdın etrafına yapıştırır. Ancak daha sonra (aynı oturum içinde veya sonraki buluşmalardan önce) kolaylaştırıcı bu sözcüklerin tam karşılıklarını öğrenir. Gerekli görürse, bu kelime bulutunda duyguların birbirlerine göre yerleşimine (yakınlık - uzaklık) veya kümelenme şekillerine dair deęişiklikler yapabilir. Bu süreci de yine çocuklarla iletişim halinde ve yaratıcı bir etkinlikle gerçekleştirebilir. Böylece Çokdilli Duygu Bulutu, “yaşayan ve dönüşen” bir pano halini alır ve hep beraber şekillendirilmeye devam eder.

Çokdilli Duygu Bulutu'nun oluşmasında ve gelişmesinde ebeveynlerin sürece dahil edilmesi, öğrenme süreçlerinde ebeveyn-çocuk işbirliğinin teşvik edilmesi için bir fırsat sunar. Böylece ebeveynler, aile dillerinin eğitim ortamında kabul gördüğünü ve onların katkılarının önemsendiğini deneyimlemiş olur.


ETKİNLİK 7: MUTLU CANAVARLAR

Amaç:

- El işi faaliyeti ile yaratıcılığı geliştirmek
- Çocukları hikaye kurmaya teşvik etmek
- Hikayeler aracılığıyla eğitim ortamında farklı dilleri görünür kılmak

 **Hedef Grup:** 3 yaş ve üzeri








 **Grup Büyüklüğü:** 2 kişi ve üzeri

 **Süre:** 30-60 dakika

Malzemeler:

- Karton, renkli kağıtlar veya keçeler
- Pastel Boyalar
- Makas
- Yün, İplik, Boncuk, vb.
- Tahta Çubuklar
- Yapıştırıcı veya bant

NASIL UYGULANIR?

-  Çocuklar, mutlu bir canavar (veya başka bir figür) hayal eder ve onu bir kartona çizer. Çizdiği mutlu canavarı parlak renklerle boyar ve daha sonra keser.
-  Mutlu canavarlar/figürler, iplik veya yünden yapılmış saçlar veya diğer dekoratif öğelerle süslenir.
-  Çocuklar tasarladıkları canavarı bir çubuğa yapıştırır (figürün büyüklüğüne göre bu tahta bir çubuk veya ahşap bir şiş olabilir.)
-  Her çocuk kendi tasarladığı canavara istediği bir dilde bir isim verir.
-  Kolaylaştırıcı çocukları içinde mutlu canavarların geçtiği kısa hikayeler kurmaları için teşvik eder. Çocuklar hikayelerini bireysel olarak uydurabileceği gibi ikili veya üçlü gruplar olarak da kurgulayabilir. Çocuklar hikayelerini diledikleri bir dilde veya bildikleri dilleri birlikte kullanarak da üretebilir.
-  Kolaylaştırıcı, çocuklardan hikayelerinde geçen bir mekanın resmini çizmelerini ister. Resmi birlikte veya bireysel olarak çizebilirler. Söz konusu mekanda mevcut öğelerin (ağaç, çocuk, ev, kuş, dağ, vs.) farklı dillerdeki karşılıklarını da masala dahil edebilirler.
-  Kapanışta, bir kukla sahnesi kurulup masallar bir kukla gösterisi şeklinde anlatılır, az önce çizilen resimler de masallara fon oluşturur.



ETKİNLİK 8: KAĞIDA BAKMA BANA BAK



Amaç:

- Katılımcıların birbirlerine başka bir gözle ve dikkatle bakmasına vesile olmak ve konsantre olma becerilerinin artırmak
- Kağıda bakmadan karşıdaki kişinin “portresini” çizmek
- Yüzü oluşturan organları çalışmak ve farklı dillerde söylemek
- Çizim veya resim yapmaktan geri duran katılımcıları eğlenceli bir çalışmayla yüreklendirmek
- Portre nedir? Dünyada farklı resim geleneklerinde ne kadar çeşitli portre çizimleri bulunur? soruları üzerine birlikte düşünmek



Hedef Grup: 6 yaş ve üzeri



Grup Büyüklüğü: 2 kişi ve üzeri



Süre: 20 dakika



Malzemeler:

- Resim kağıdı
- Renkli kalemler
- Hafif ve küçük bez ya da kumaş parçaları



Ön Hazırlık: Kolaylaştırıcı, internet araması yaparak dünyanın farklı köşelerinden, farklı tarihlerden ve farklı resim geleneklerinden ve akımlardan portre örnekleri bulur.

NASIL UYGULANIR?



Katılımcılar çiftler halinde oturur. Her çift iki adet resim kağıdı ve çizim kalemi alır. Çiftler birbirinin gözlerine ve yüzüne bakarak, fakat önlerindeki kağıda asla bakmadan birbirinin portresini çizecektir.



Çizim yapacak kişi, ellerini, kalemini ve kağıdını, hafif bir örtüyle/bezle/kumaş parçasıyla örter. Bu kumaş ağırlık yapmayacak hafif bir kumaş olmalıdır. Çizimi yapan kişi, eşinin yüzüne bakarak ve kendi çizimini görmeden onun portresini çizer. Çizim bitince kağıdı ters çevirir, henüz sonucu kimse görmez.



Daha sonra sıra diğer eşe geçer. Diğer eş de aynı şekilde arkadaşının portresini çizer.



Çizimler bittiğinde sonuçlar “orjinali” ile karşılaştırılır. Çiftler kendi aralarında konuşur ve paylaşım yapar. İsterlerse kendi çizimlerine renkler ekleyebilir.

Kapanış:



Kolaylaştırıcı tahtaya veya büyük bir kağıda bir insan yüzü çizer. Yüzü oluşturan organlar tek tek sayılır. “Bu organların farklı dillerdeki karşılıklarını bilen var mı?” sorusu ile katılımcıların katılımı teşvik edilir. Söylenen farklı dillerdeki sözcükler, çizimi yapılan yüzün üzerine ve kenarlarına eklenir.



Katılımcılar, farklı dillerdeki sözcükleri birbiriyle karşılaştırır. Örneğin, (Türkçe) gözler, (İngilizce) the eyes, (Rusça) глаза, (Kürtçe Kurmanci) çavên, (Almanca) die Augen, (Arapça) العيون , (Fransızca) les yeux, (Farsça) چشمها , (Gürcüce) თვალები, (Ukraynaca) очі, (Lehçe) oczy, (Yunanca) μάτια , (Ermenice) Աչքեր vb.



Çiftler çizdikleri portreleri sahiplerine hediye eder. Daha sonra tüm katılımcılardan portrelerinde neyi beğendiklerini ifade etmeleri istenir. Örneğin, “Portremi beğendim çünkü...” cümlesini tamamlamaları istenir. Dilerlerse bunu istedikleri dilde ifade edebilirler.



Kolaylaştırıcıya Not:

- Bu yöntem resim yapamayacağını ifade eden çocuklar için de çok uygundur zira resimlerin güzel olması gerekmez. Amaç bakmadan yapılan bu resimlerin güzel olması değil, eğlenmek ve birbirinin yüzüne ve gözlerine dikkatle bakabilmektir.
- Herkes bir Picasso olabilir! Kolaylaştırıcı dilerse farklı ressamlardan farklı sanatsal tarzlarda portreler gösterebilir. Dünyanın farklı ülkelerinden ve coğrafyalarından veya farklı dönemlerden bir seçki yapılması önerilir. Burada çeşitliliğin görülür olması önemlidir.
- Bu çalışmada çizim süresinin bir ya da iki dakika gibi kısa bir süre ile sınırlandırılması tavsiye edilir.

ALTERNATİF / EK UYGULAMA:

- 1- Bu çalışma için portre yerine bir nesne seçilir ve herkesin görebileceği bir yere yerleştirilir. Herkes bir kağıt ve kalem alarak nesneyi elindeki kağıda bakmadan çizme çalışması yapar. Çalışma bittiğinde bu nesnenin farklı dillerdeki karşılıkları toplanır.
- 2- Çiftler oluşturulur. Herkes aklından bir nesne tutar ve elindeki kağıda o nesneyi, kağıda bakmadan çizer. Herkes eşinin hangi nesneyi çizdiğini tahmin etmeye çalışır. Sonra tüm nesnelerin farklı dillerdeki karşılıkları sınıfa sorularak çocukların sözlü katılımı sağlanır.

ETKİNLİK 9: FARKLI DİLLERDE HİKAYE TAMAMLAMA



Amaç:

- Yarım kalan bir hikayeyi tamamlamak ve doğaçlama yapmak
- Çocuklara kendilerini anadilleri veya tercih ettikleri dillerde ifade etme imkanı sağlamak
- Canlandırma, resimleme ve farklı dillerde sözlü anlatımı harmanlayan, çokdilli bir çalışma gerçekleştirmek



Hedef Grup: Çocuklar ve yetişkinler



Grup Büyüklüğü: 15 - 20 kişi



Süre: 30 dakika



Uygulama Yeri: Grupların birbirinden ayrı çalışabilmesine izin verecek ve sahne olarak kullanılabilir boş bir alana sahip bir mekan



Malzemeler:

- Seçilen hikayenin metni, çevirisi ve/veya ses kaydı
- Flipchart
- Renkli keçeli kalemler, boya kalemleri
- Seçilen hikayedeki karakterleri canlandırmaya destek olacak basit aksesuarlar



Ön Hazırlık: Anlatılacak kısa hikaye seçilir. Hikayenin nerede yarıda kesileceği belirlenir. Hikayenin başlangıç bölümü eğitim ortamındaki dillere çevrilir ve/veya ses kaydı hazırlanır. Etkinliği iki farklı dil konuşan iki kolaylaştırıcı veya bir kolaylaştırıcı ve bir tercümanla sürdürmek çalışmayı kolaylaştırır.

NASIL UYGULANIR?



Kolaylaştırıcı seçtiği hikayeyi anlatmaya başlar. Hikayenin çevirisi için varsa bir tercümandan destek alır ya da sınıfta mevcut diller için daha önceden hazırladığı ses kaydını kullanır. Bir diğer seçenek ise, eğitim ortamında ikidilli olan çocuklardan destek istemektir.

Çeviri yapılamayacağı düşünülüyorsa hikayenin başlangıç bölümü için resimler / çizimler kullanılabilir. Seçilen hikayenin resimli bir çocuk kitabı versiyonu varsa, o da kullanılabilir.



Kolaylaştırıcı, hikayeyi anlatırken hikayenin belirli bir yerinde durur ve çocuklara hikayenin devamını onların getireceğini söyler. Çocuklara hikayeyi devam ettirmek üzere grup olarak çalışacaklarını belirtir. Daha sonra her grup hazırladığı hikayeyi beden dili, hareket ve mimiklerle canlandırarak tüm gruba anlatacaktır.



Çocuklar hikayenin devamını kendilerini rahat hissettikleri dilde yazmak için tercih ettikleri dillere göre gruplara ayrılır. Her grup kendi içinde konuşup tartışarak hikayenin devamını uydurur. Her sahnesi için canlandırma hareketleri hazırlar.

Eğer çocuklardan tek kalan olursa, kolaylaştırıcıyla eşleşebilir veya o çocuk hikayeyi kendi başına tamamlayabilir. Ayrıca istediği şekilde çalışabilir, örneğin, hikayeyi resimler çizerek tamamlayabilir.



Tüm gruplar hazır olduğunda herkes bir çember şeklinde oturur. Gönüllü olan grup başlar ve hikayenin devamını canlandırır. Herkes izler ve hikayeyi anlamaya çalışır.



Canlandırma bittikten sonra, hikayeden ne anladıkları diğer çocuklara sorulur. Daha sonra grup, uydurdıkları hikayeye dair sözlü paylaşımda da bulunabilir.

Etkinliğin bu kısmında çeviri desteği de kullanılabilir. Ancak burada asıl amaç, herkesin hikayeden farklı bir şey anlayabileceğini veya hikayeyi farklı şekilde tamamlayabileceğini görmek, çocukların kendilerini rahat hissettikleri dil gruplarında çalışmalarına imkan vermek ve farklı dillerde konuşulsa da birbirini anlamamanın birçok yolu olabildiğini deneyimlemektir.

Tüm gruplar canlandırmalarını yaptıktan sonra etkinlik sonlandırılır.



Kolaylaştırıcıya Not:

1- İzleyici olan grup canlandırma sırasında veya sonrasında sorular sorabilir.

2- Canlandırma yapılırken, bir yandan da o grubun dilinde anlatım da yapılabilir.

İzleyiciler arasında sunum dilini anlamayan çocuklar canlandırmayı izleyerek tahminde bulunmaya çalışır. İzleyiciler arasında o dili bilen çocuklar ise canlandırma sırasında yorum yapmaz.

3- Gerekli olursa, canlandırmaya eşlik edecek şekilde flipcharta resimleme yapılarak da hikaye tamamlanabilir.

Tartışma Soruları

Etkinlik bitiminde çocuklarla bir çember oluşturularak deneyimleri üzerine konuşulabilir.

- Bir hikayeyi tercih ettiğiniz bir dilde ve grup olarak tamamladığınız bu çalışmayı nasıl buldunuz?
- Hikayenin her seferinde farklı şekile ilerleyip farklı sonlanması size nasıl hissettirdi?
- İzleyiciler hikayenizde olanları doğru veya yanlış tahmin ettiğinde ne hissettiniz?
- İzleyici olmak ve tahmin etmek nasıldı?
- En çok ne hoşunuza gitti?
- En çok nerede zorlandınız?
- Bu etkinlikte bir şeyi değiştirebilecek olsanız neyi değiştirdiniz?

ETKİNLİK 10: BEN NEREDEYİM? SESLERDEN BULMAYI DENE!



Amaç:

- Grup içerisindeki anadilleri görünür kılmak
- Katılımcıların gündelik hayatlarında sık karşılaştıkları nesnelere farklı dillerdeki karşılıklarına dair kulak dolduğunluğu kazandırmak



Hedef Grup: 3 yaş ve üzeri



Grup Büyüklüğü: 4 kişi ve üzeri



Süre: 10 dakika



Malzemeler:

- Büyük boyutlarda görsel çıktılar (örn. okyanus, orman, sokak, tavuk kümesi vb.)
- Görsellere ait olabilecek ses dosyaları (Ör. okyanus sesi, kuş sesleri vb.)
- Ses dosyalarının çalınabileceği bir araç (bilgisayar, akıllı telefon, cd çalar, vb.)



Ön Hazırlık: Kolaylaştırıcı manzara, hayvan, mekan, sokak vb. gibi belirli temalarda büyük boyutlu görseller hazırlar. Bu görseller, seslerinin hayal edilebileceği temalarda seçilir. Bu görsellere uygun ses dosyaları da hazır edilir.

NASIL UYGULANIR?



Kolaylaştırıcı getirdiği resimlerden birini seçer ve mekanda görülebilecek bir yere asar.



Çocuklar görseli diledikleri dillerde betimler. Herkesin birbirini anlaması gerekmez, burada amaç herkesin dilediği dili kullanabilmesidir.



Kolaylaştırıcı daha sonra bütün görselleri yere dağınık şekilde koyar. Çocuklar, görsellerin etrafında daire şeklinde durur.



Kolaylaştırıcı "Ben şu an yerde gördüğünüz bu yerlerden birindeyim. Bilin bakalım hangisindeyim? Hadi seslerden bulmayı deneyin!" der ve seçtiği ses dosyalarından ilkinin dinletir. Katılımcılar dinledikleri sesin hangi görsele ait olduğunu bulmaya çalışır.



Daha sonra o sesle eşleştirdikleri görselde bulunan öğelerin farklı dillerdeki karşılıklarını bilen olup olmadığı gruba sorulur. Örneğin, görselde bir sahil ve okyanus görünüyorsa, sahil, kumsal, dalga, kum, deniz, okyanus... gibi sözcükler ve bunların farklı dillerdeki karşılıkları gelebilir. Kolaylaştırıcı, bu sözcükleri görselin kenarlarına veya çevresine not alabilir.

Tüm seslerin görsellerle eşleştirilmesi ve ilgili unsurların çeşitli dillerdeki karşılıklarının söylenmesiyle etkinlik sona erer.

ETKİNLİK 11: DİLLER BİR ARADA

Bu oturumda eğitim ortamındaki anadillerini görünür kılmak, duyuşsal ve bedensel bir çalışma yoluyla çokdilliliğe dair bir farkındalık yaratmak hedeflenmiştir.

Katılımcılar, hareketli bir dizi oyun aracılığıyla yaşadıkları deneyim üzerinden eğitim ortamında anadilini kullanmak, dilsel çeşitliliği bir zenginlik olarak görmek, dil öğrenmenin tercih veya mecburiyet olduğu durumlar üzerine düşünmek, dile dair çeşitli ortaklıklar üzerinden farklı kişilerle bir araya gelmek ve yan yana olabilmek üzerine konuşur ve tartışır.



Amaç:

- Ortamdaki çokdilliliği duymak ve dilsel çoğulluğun farkına varmak
- Aynı ve farklı dillerin biraradalığını güçlendirmek
- Ses ve kelime duyarlılığını geliştirmek, dikkat ve konsantrasyonu artırmak



Hedef Grup: Bu etkinlik genel olarak gençler ve yetişkinler, özel olarak çocuk ve gençlerle çalışan kişiler için tasarlanmıştır. Bir kapasite geliştirme programı sırasında etkinliği bizzat deneyimleyen eğitim ve öğretmenlerin daha sonra birlikte çalıştıkları çocuk gruplarına göre etkinliği uyarlamaları hedeflenmiştir. Etkinlikte katılımcıların kendi aile dilinde okuma yazma bilmesi etkinliğin uygulanmasını kolaylaştırır.

Aşağıdaki versiyon 7-8 yaş ve üzeri çocuklarla, küçük uyarlamalar yapılarak uygulanabilir.



Grup Büyüklüğü: 10-15 kişi



Süre: 1 saat



Uygulama Yeri: Yüksek sesle konuşma ve serbest dolaşabilmeye uygun bir çalışma ortamı



Malzemeler:

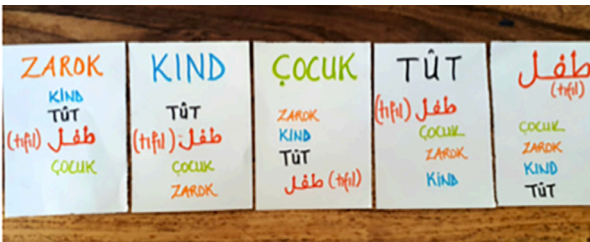
- Kalın kağıtlar
- Renkli kalem
- Gözlerin bağlanabilmesi için kumaş parçaları
- Flipchart sayfası



Ön Hazırlık: Kolaylaştırıcı bir sözcük seçer ve sınıfındaki çocukların anadillerinde bu sözcüğün karşılıklarını bulur. Bu bir nesne veya varlık adı, katılımcıların içinde buldukları bir ruh hali, bir hava durumu, her yerde bilinen bir yiyecek/içecek adı (dondurma, su, elma, ekme, çay, vs.) ya da ortak belirlenecek herhangi bir kelime olabilir.

Seçilen sözcük küçük kartlara, BÜYÜK VE OKUNAKLI HARFLERLE eğitim ortamındaki anadillerde yazılır (bkz. Görsel 1). En tepede büyük harflerle yer alan dilin altına, sözcüğün diğer mevcut dillerdeki karşılıkları küçük harflerle eklenir. Bunu yapmaktaki amaç çokdilli kelime kartları oluşturmak, eğitim ortamındaki diğer dillerdeki sözcüklere bir aşinalık kazandırmaktır.

Kolaylaştırıcı sınıfındaki çocukların kaç tanesinin hangi anadiline sahip olduğunu ve çocukların anadili olarak hangi dili seçeceğini bilemeyebileceği için, her karttan yeterli sayıda hazır eder.



NASIL UYGULANIR?



Serbest yürüyüşe ve yüksek sesle konuşmaya izin verecek geniş ve boş bir ortamda buluşulur.

Katılımcılara, gözleri kapalı şekilde, birbirinin seslerinden yola çıkarak çeşitli gruplar oluşturacakları dört aşamalı bir oyun oynayacakları söylenir fakat oyunun aşamaları açıklanmaz.



Kolaylaştırıcıya Not:

Oyun akışı aşağıdaki gibidir ama katılımcılara bu aşamalar önden açıklanmaz.

1. Oyun: Seçili sözcüğü anadilinde yüksek sesle söyle, sözcüğü aynı dilde söyleyen diğer kişilerle grup oluştur.
2. Oyun: Seçili sözcüğü anadilinde yüksek sesle söyle, sözcüğü farklı dillerde söyleyen diğer kişilerle grup oluştur.
3. Oyun: Seçili sözcüğü tercih ettiğin dilde yüksek sesle söyle, aynı dili tercih etmiş olanlarla grup oluştur.
4. Oyun: Seçili sözcüğü kutudan çektiğin dilde yüksek sesle söyle, aynı dili çekmiş olanlarla grup oluştur.



Kolaylaştırıcı, çocuklardan okul dışında, evde veya çeşitli aile bireyleriyle konuştukları dilleri düşünmelerini ister. İsteyen çocuklar söz alıp bu dillerin hangilerini olduğunu söyleyebilir.



Daha sonra kolaylaştırıcı, sınıfta mevcut olan adadillerine göre köşeler tayin eder ve çocuklardan kendi adadilleri olarak gördükleri dilin köşesine gitmesini ister. Grubun dil profiline bağlı olarak her adadili köşesinde farklı büyüklükte gruplar oluşur. Daha sonra kolaylaştırıcı her grubun yanına giderek, o grubun adadili olarak ifade ettiği dildeki sözcüğün BÜYÜK HARFLERLE yazılı olduğu kartlardan herkese birer tane verir.

Kartları dağıtmanın bir diğer yöntemi olarak, üzerinde sözcüğün farklı dillerde yazdığı kartların tümü bir masaya konur. Herkes, adadili olarak düşündüğü dildeki sözcüğün büyük harflerle yazıldığı kartlardan birini alır.



OYUN 1:

Çocuklardan alana dağılmaları ve serbestçe gezinmeleri istenir. Kolaylaştırıcı, kendi adadillerindeki sözcüğü söyleyerek alanda gezeceklerini, aynı sözcüğü aynı adadilinde söyleyenlerle bir araya gelmeye çalışacaklarını ama bunu gözü kapalı şekilde yapacaklarını belirtir. Yönerge anlaşıldıktan sonra, çocuklardan, gözlerini kapatmaları ve kendi dilindeki kelimeyi yüksek sesle söyleyerek alanda dolaşmaları istenir. Bir yandan sözcüğü tekrar ederek gözleri kapalı şekilde alanda dolaşan katılımcılar, kendisiyle aynı kelimeyi söyleyen/aynı adadiline sahip (aynı adadilini konuşan) arkadaşlarını duymaya ve onlarla yan yana gelmeye çalışır. Buluşan kişiler yan yana durur veya el ele tutuşur ve sözcüğü söylemeye ve birlikte hareket etmeye devam eder. Herkes kendisiyle aynı sözcüğü söyleyenlerle buluştuğunda gruplar oluşur ve oyun sonlanır.

Herkes gözlerini açar, kendi grubundaki kişileri görür ve ortamdaki gruplaşmaları inceler.

Kolaylaştırıcı aşağıdaki soruları tüm gruba yönelterek bir paylaşım alanı açar:

- Gözleriniz kapalı şekilde, kendi söylediğiniz sözcükle (adadilinizde söylediğiniz sözcükle) aynı sözcüğü söyleyenlerin (aynı adadiline sahip olanların) sesine doğru ilerlemek, yaklaşmak, birbirini bulmak, bu kişilerle yan yana gelmek size nasıl hissettirdi?
- Bu arayış sırasında başka sesler, sözcükler de duydunuz. Aralarında seçebildiğiniz sözcükler oldu mu? Duyduğunuz diğer sesler veya sözcüklerin arasında dolaşmak nasıl hissettirdi?

Çocuklar bu noktada söz alıp duydukları bazı sözcükleri söyleyebilir. Bu sözcükler çocukların ellerindeki kartlarda da yazmaktadır; dilerlerse, kartlarına da bakabilirler.

Kolaylaştırıcı, ilgili sözcüğü ifade eden bir temsil çizer ve söylenen kelimeleri, yani kelimenin o ortamdaki katılımcıların adadillerindeki karşılıklarını görselin içine veya çevresine yazar.



OYUN 2:

Çocuklardan yeniden alana dağılmaları ve serbestçe gezinmeleri istenir. Kolaylaştırıcı, yine kendi anadillerindeki sözcüğü söyleyerek alanda gezeceklerini ama bu defa aynı sözcüğü başka dillerde söyleyenlerle bir araya gelmeye çalışacaklarını belirtir. Gruplarda olabildiğince çeşitli dil bulunması amaçlanır ve mümkünse her dilden en az bir kişinin olmasına dikkat edilir. Yönerge anlaşıldıktan sonra çocuklardan, gözleri kapalı şekilde ve kendi dilindeki kelimeyi yüksek sesle söyleyerek alanda dolaşmaları istenir. Çocuklar bir yandan kelimelerini söylerken, bir yandan da kulaklarını dört açarak, diğer dil grubundan arkadaşlarının söylediği kelimeleri duymaya ve çokdilli gruplar kurmaya çalışır. Herkes grubunu kurduğunda oyun sona erer.

Herkes gözlerini açar, kendi grubundaki kişileri görür ve ortamdaki gruplaşmaları inceler.

Kolaylaştırıcı aşağıdaki soruları tüm gruba yönelterek bir paylaşım alanı açar:

- Gözleriniz kapalı şekilde, kendi söylediğinizden farklı sözcükler söyleyen kişilerle (farklı anadillerine sahip kişilerle) bir araya gelmeye çalışmak nasıl hissettirdi? Çeşitliliği, farklı olanı duymaya gayret etmek, ona yaklaşmak, onunla yan yana gelmeye çalışmak nasıl bir deneyimdi?
- Bu arayış sırasında başka sesler, sözcükler de duydunuz. Neler fark ettiniz? Daha gür çıkan sesler, daha az sayıda kişiden duyduğunuz sözcükler oldu mu? Bu size ne düşündürüyor?

Çocuklar söz alıp deneyim ve fikirlerini paylaşır.



OYUN 3:

Çocuklardan yeniden alana dağılmaları ve serbestçe yürümeleri istenir. Kolaylaştırıcı bu defa, daha önceki iki oyundan farklı olarak herkesin kendi anadilindeki sözcüğü değil, onun farklı bir dildeki karşılığını seçmesini ister. Herkes iki turda da sürekli duyduğu ve anadilinde olmayan sözcüklerden bir tanesini seçer.

Bu oyunda, herkes kendisiyle aynı sözcüğü seçmiş olan diğer arkadaşlarıyla grup oluşturacaktır. Yönerge anlaşıldıktan sonra çocuklardan, gözleri kapalı şekilde ve kendi seçtiği sözcüğü yüksek sesle söyleyerek alanda dolaşmaları istenir. Çocuklar bir yandan gezinip kelimelerini söylerken, aynı kelimeyi söyleyen diğer arkadaşlarını duymaya ve onlarla bir araya gelmeye çalışır. Bu turda, tercih ettikleri dil aynı olan kişilerden oluşan gruplar oluşmuş olur. Herkes grubunu bulduğunda oyun sona erer.

Herkes gözlerini açar, kendi grubundaki kişileri görür ve ortamdaki gruplaşmaları inceler.

Kolaylaştırıcı aşağıdaki soruları tüm gruba yönelterek bir paylaşım alanı açar:

- Gözleriniz kapalı şekilde, tercih ettiğiniz bir dildeki sözcüğü söylerken sizinle aynı tercihi yapan kişileri bulmaya çalışmak, aynı sözcüğü/sesi bulmaya doğru gitmek nasıl bir deneyimdi?
- Neden o dili seçtiniz?
- Sizden farklı nedenlerle o dili seçen kişilerle bir arada olduğunuzu fark etmek nasıl bir duygu?
- Grupları oluşturmaya çalışırken başka tecihleri olan arkadaşlarınızın da birbirlerini bulmaya çalıştığı bir ortamda geziniyordunuz. Bu size neler düşündürdü?

Çocuklar söz alıp deneyim ve fikirlerini paylaşır.



OYUN 4:

Kolaylaştırıcı bu son turda çocukların ellerindeki kartları onlardan toplar, hepsini katlayıp bir kutu veya kaseye koyar. Herkes kutudan bir kart çeker ve alanda serbestçe gezinmeye başlar. Kolaylaştırıcı, çektiği karta bakmalarını söyler. Bu oyunda herkes çektiği kartta en üstte büyük harfle yazan sözcüğü söyleyerek alanda gezecek ve kendisiyle aynı dildeki sözcüğü söyleyen diğer arkadaşlarıyla grup oluşturmaya çalışacaktır. Yönerge anlaşıldıktan sonra çocuklardan, gözleri kapalı şekilde ve kendi çektiği karttaki kelimeyi yüksek sesle söyleyerek alanda dolaşmaları istenir. Bu oyunda, çocuklar tercih ettikleri değil, mecburiyetten veya şartlar öyle gerektirdiği için o dili konuşmak durumunda kaldıkları bir ortamda, aynı dili konuşan kişileri duymaya çalışarak onlarla bir araya geldikleri gruplar kurmaya çalışır. Herkes grubunu bulduğunda oyun sona erer.

Herkes gözlerini açar, kendi grubundaki kişileri görür ve ortamdaki gruplaşmaları inceler.

Kolaylaştırıcı aşağıdaki soruları tüm gruba yönelterek bir paylaşım alanı açar:

- Gözleriniz kapalı şekilde, aslında seçimi size bırakılmamış ama koşulların önünüze getirdiği bir dildeki bir sözcüğü söylerken, aynı sözcüğü söyleyen diğer kişileri bulmaya çalışmak, aynı sese doğru yaklaşmaya çalışmak nasıl bir deneyimdi?
- Kimileri için rastgele çekilen kağıtta yazan dil onun anadiliydi veya bildiği bir dildi, kimileri için ise bilmediği bir dildi. Dolayısıyla, bu oyunda diğer dillerin arasında dolaşıp size verilen hedefe giderken yaşanan deneyimler birbirinden çok farklı olabilir. İsteyenler neler düşündüğünü veya hissettiğini paylaşabilir mi?
- Gündelik hayatta bu durumda kaldığımız yerler, anlar, durumlar oluyor mu? Nerelerde, nasıl? Bir dili konuşma durumunda kalmakla ilgili neler hissettiğimizi paylaşmak ister misiniz?

Çocuklar söz alıp deneyim ve fikirlerini paylaşır.

ALTERNATİF / EK UYGULAMA:

Gözler kapalı bir şekilde gerçekleştirilen bu etkinlik grubun dinamiklerine göre gözlerini kapatmadan yere bakarak yürüme, penguen gibi yürüme, buzda yürüme, tek ayak üzerinde sekerek birbirini bulma gibi alternatiflerle uygulanabilir. Etkinliğin tamamı tek bir yöntemle veya her oyunda farklı bir yöntem kullanılarak çoklu yöntemlerle de gerçekleştirilebilir.

Kapanış:

Çocuklar çemberde bir araya gelir. Hem çok hareketli ve eğlenceli hem de deneyim ve duyulara dayalı, hislerin ve düşüncelerin yoğun olduğu bu çalışmanın ardından küçük beden hareketleriyle kısa bir rahatlama çalışması yapılır.

Genel bir değerlendirme almak üzere aşağıdaki sorular eşliğinde bir tartışma yürütülür.

Tartışma soruları:

- Dört aşamalı bu oyunda genel olarak neler hissettiniz? Şu an nasıl hissediyorsunuz?
- Tüm aşamaları düşündüğünüzde, size verilen görev doğrultusunda arkadaşlarınızı bulma sürecinde ortamda neler gözlemlediniz? Arkadaşlarınızı nasıl bulmaya çalıştınız? (yüksek/alçak sesle kelimeyi tekrar etme, bir süre ortamı dinleme, hareket etme veya onların sizi bulmasını bekleme, sesi az çıkartmaya çalışma... vb.)
- Her 4 adımda oluşan farklı grup dinamiklerini nasıl değerlendiriyorsunuz?
- Bu etkinliği siz tasarlasaydınız, nasıl tasarlar nasıl uygulardınız?

ETKİNLİK 12: ÇOKDİLLİ SAYILAR



Amaç:

- Eğitim ortamındaki farklı anadillerine dair farkındalık yaratmak ve bu anadillerini görünür kılmak
- Sayıların farklı dillerdeki karşılıklarıyla tanışmak
- Oyun bağlamında ve eğlenceli bir rekabet eşliğinde dilsel çoğulluğu deneyimlemek



Hedef Grup: 5 yaş ve üzeri



Grup Büyüklüğü: 11-16 kişi



Süre: 30 dakika



Uygulama Yeri: Küçük gruplara uygun masa düzeni ya da yer minderleri kullanılabilir.



Malzemeler:










- Belirlenen dillerde 1'den 5'e rakamların söylenişinin ses kayıtları (Bkz. Ek Malzemeler)
- Bilgisayar ve hoparlör
- A4 kağıtlar ve Flipchart kağıtları
- Katılımcılar için birer karton bardak
- Renkli kalın keçeli kalemler



Ön Hazırlık:

- Etkinlikten önceki bir gün katılımcılara hangi dillerde 1'den 5'e kadar saymayı bildikleri veya rakamların söylenişini duyduklarında anlayabildikleri sorulur.
- Katılımcıların cevaplarına göre diller belirlenir ve ses kayıtları hazırlanır. Diller listesine katılımcıların bilmedikleri diller de dahil edilebilir.
- Ses kayıtları hazırlanırken her dilde sayılar 3 kere tekrar edilir. Örneğin, Arapça 1'den 5'e kadar olan sayılar önce geniş süre aralıklarıyla ve yavaş okunur. Aynı kayıt devam ederken bir kez daha, bu defa biraz daha hızlı ve son olarak üçüncü seferde biraz daha hızlı okunur ve o dile ait kayıt tamamlanmış olur.
 - Her kayıt alınırken önce hangi dilin kullanıldığı yükses sesle söylenir, ardından sayılar SIRALI bir şekilde okunur. Ses dosyaları dillerin isimleri verilerek isimlendirilir. (Örneğin, Almanca SIRALI, Kürtçe Kurmanci SIRALI, Rusça SIRALI ... gibi)
 - Aynı dillerde bu defa sayıların karışık olarak söylendiği kayıtlar hazırlanır. Her kayıt alınırken hangi dilin kullanıldığı söylenir ve sayılar KARIŞIK okunur. Ses dosyaları dillerin isimleri verilerek ve KARIŞIK diye belirtilerek isimlendirilir. (Örneğin, Almanca KARIŞIK, Kürtçe Kurmanci KARIŞIK, Rusça KARIŞIK... gibi)
 - Seçilen dillerden ikililer oluşturulur. Örneğin, Almanca ve Kürtçe, Ermenice ve Arapça gibi. Bu iki dilde, yine sayıların karışık olarak ve farklı dilde söylendiği kayıtlar hazırlanır. Örneğin, Almanca 3, Kürtçe 5, Almanca 2, Kürtçe 1, Almanca 4 şeklinde bir okuma yapılır. Ses dosyasına isim verilir. Örneğin, Almanca ve Kürtçe KARIŞIK.
 - Her uygulama için, eğitmen ihtiyacı olan iki dilde veya seçeceği dillerde yeni karışık ses dosyaları kaydedebilir.
- Sayıların karışık okunduğu ses kayıtları için, sayıların okunduğu sıraya göre yazıldığı bir cevap anahtarı oluşturulur. Bu cevap anahtarlarının yazılı olduğu kağıtlar hazırlanır veya çıktıları alınır.
- Bir A4 kağıda karton bardağın ağız kısmı ile 5 tane daire çizilir. 1'den 5'e kadar rakamlar dairelere karışık olarak yazılır. Her dairede bir tane rakam olmalıdır. Rakamların sıralı olmaması önemlidir.
- Bu A4 kağıttan katılımcı sayısı kadar yapılır ya da fotokopi çekilir.

NASIL UYGULANIR?

-  Kolaylaştırıcı iki dilde ses kayıtlarını hazırlar veya Ek Malzemeler içinde mevcut olan kayıtları kullanır.
-  Seçilen dillerden ilkinin SIRALI kaydı katılımcıların kolayca duyabileceği şekilde ve birkaç kez dinletilir. Bu sırada kolaylaştırıcı parmaklarıyla sayıları gösterir. Katılımcılar ses kaydına eşlik eder.
-  Katılımcılar 4 veya 5 kişilik gruplara ayrılır. Her grupta bir kişinin şaşıranları takip etme sorumluluğunu almak için gönüllü olması istenir. Her küçük grup bir masaya yerleşir. Her masaya, üzerine sayıların karışık olarak yazılmış olduğu kağıtlardan katılımcı sayısı kadar bırakılır.
-  Şaşıranları takip etme görevini üstlenenler dışında her katılımcı bir karton bardak alır.
-  Kolaylaştırıcı etkinliğin yönergelerini aktarır.
“Az önce dinlediğimiz kayıta sayılar sıralıydı. Şimdi oynayacağımız oyunda sayıları karışık şekilde duyacağız. Sizin amacınız duyduğunuz sayıya ait daireyi ellerinizdeki karton bardakla kapatmak olacak. Ses kaydında duyulan sayılar değiştikçe siz de karton bardakları kaydırarak yeni sayının üzerine getireceksiniz. Takipçi olan kişi ise, şaşıranları not alacak.”
-  Bu sırada gruplarda/masalarda takip görevini üstlenmiş olan kişilere ilgili cevap anahtarı verilir. Takipçi öncelikle flipchartta kendi grubundaki kişilerin isimlerini yazar. Etkinlik devam ederken şaşıranların isimlerinin yanına bir çizgi çeker.
-  Ses kaydında iki sayı arasında verilen aralar önce daha uzunken kayıt ilerledikçe sayılar arasındaki zaman kısalacak ve oyun hızlanacaktır. Etkinliğin ilk kısmı bu şekilde tamamlanır. Etkinliğin ilk kısmı tamamlandığında isminin yanında en az çizgi olan grubunun birincisi olur. (Burada önemli olan birinci olmak olmasa da etkinliğe heyecan katmak için bu yöntem etkili olabilir.)
-  Etkinliğin ikinci aşamasına geçilir. Seçilen ikinci dilin SIRALI ses kaydı dinlenir. Kayıt birkaç kere dinlenir. Bu sırada kolaylaştırıcı parmaklarıyla sayıları gösterir. Katılımcılar da eşlik eder. Tüm etkinlik bu dil için de aynen tekrarlanır. Her grupta ikinci aşamanın birincileri belli olur.
-  Etkinliğin 3. aşamasında bu iki farklı dilin yer aldığı, sayıların ve dillerin KARIŞIK olduğu kayıt kullanılacaktır. Öncelikle bu kayıt birkaç kere dinlenir. Bu sırada kolaylaştırıcı parmaklarıyla sayıları gösterir ve katılımcılar ona eşlik eder. Ardından aynı oyun son kez tekrarlanır. Bu aşamanın amacı, şaşırtmak ve eğlence düzeyini arttırmaktır. Her grupta bu oyunun da birincileri belli olur.

ALTERNATİF / EK UYGULAMA:

- Sayılar büyük kağıtlara yazılıp zemine yerleştirilerek oyun, masa başından ziyade ayakta oynanan daha hareketli bir oyuna dönüştürülebilir.
- Grup dinamiklerine göre 1'den 5'e kadar yerine 1'den 3'e ya da 10'a kadar sayılar da kullanılabilir. Burada esas etken kaç dille çalışılacağıdır; çok dil az sayı ve tersi uygulanabilir. Çocukların yaş grubu ve öğrenme hızları göz önünde bulundurularak, seçilen iki dilde sayıların karışık olarak okunduğu ses kaydı hiç kullanılmayabilir (3. aşama yapılmayabilir.)

Tartışma soruları:

- Sizin için genel olarak nasıl geçti? En çok zorlandığınız kısım neresi oldu?
- Hangi aşamada etkinliğin akışına alıştığınızı hissettiniz (Hangi noktada biraz daha rahatladınız veya eğlenmeye başladığınızı? (Örneğin; sayıları kendim tekrar tekrar söyledim))
- Etkinliğin farklı kısımlarında (yavaş kısmında ve hızlı kısmında) ne tür farklar gözlemlediniz?
- İki dilin karışık olduğu kayıtlarla çalışıldı ise, tek dilli kayıtlara göre iki dilin karışık olduğu kayıtlarla oyunu oynamak nasıldı sorusu sorulabilir.

ETKİNLİK 13: 1, 2, 3 HOŞÇA KAL!

Bu etkinlik çocuklarla farklı dillerde vedalaşmak üzere bir kapanış etkinliği olarak sunulmuştur.



Amaç:

- Etkinliklerin sonunda çocukların güzel bir duyguyla ayrılmasını sağlamak
- Farklı dillerde vedalaşma sözcüklerine aşinalık geliştirmek



Hedef Grup: 5-6 yaş ve üzeri



Grup Büyüklüğü: 4 kişi ve üzeri



Süre: 10 dakika

NASIL UYGULANIR?

- Etkinliğin veya günün sonunda sıra vedalaşmaya geldiğinde çocuklar ayakta bir çember oluşturur.
- Etkinliğin kolaylaştırıcısı, “Bugün hangi dilde vedalaşmak istersiniz?” diye sorar. Çocuklar ortak bir dile karar verir.
- Sonra bu dili konuşan bir kişi sesli ve analaşılır bir şekilde ilgili dilde ‘1, 2, 3, hoşça kal’ der; diğer katılımcılar koro halinde onun ardından birkaç kere tekrarlar.
- Daha sonra katılımcılar etkinlik mekanında serbestçe dolaşmaya başlar. Birbirlerine yaklaşıp o dilde fısıltı halinde ‘1, 2, 3, hoşça kal’ der; bu sırada parmaklarıyla sayıları sayar ve birbirlerine el sallarlar.
- Son olarak büyük çemberde buluşulur. Herkes hep bir ağızdan o dilde ‘1, 2, 3, hoşça kal’ der; yine parmaklarıyla sayıları sayar ve el sallarlar.



Kolaylaştırıcıya Not:

- Bu vedalaşma birkaç tur tekrarlanır ve her seferinde başka bir dil kullanılır. Ayrıca, hayali diller de uydurulabilir. Örneğin, balık dili: “blab, blob, blab” ya da gergedan dili: “şıkır şıkır” vs. gibi)
- Aynı etkinlik selamlaşma olarak da uygulanabilir: ‘1, 2, 3, merhaba!’

Notlarımız:

Notlarınız:

KÜNYE

Fikir Gelişme ve İçerik

Atalay Göçer

Aysel Fidan

Beril Sönmez

Birte Gooßes

Ekin Su Birinci

Katja Meybohm

Ortrud Schwirz

Şeyma Erdoğan

Kavramsal Metinler ve Uzmanlık Desteği

Yard. Doç. Carol Benson

Dr. Christoph Gantefort

Dr. Dilara Koçbaş

Prof. Dr. Lisa Rosen

Dr. Müge Ayan

Dr. Sandhya Veena Küsters

PD Dr. Yeşim Kasap Çetingök

Grafik Tasarım

Asiye Karabulut

Esra Göksu

Koordinasyon, İçerik ve Uygulama

Beril Sönmez

Birte Gooßes

Ekin Su Birinci

Çeviri

Bora Şahin

Mehmet Barış Albayrak

Ozan Ergenay

Özgür Bircan

Kitapçık Editörü

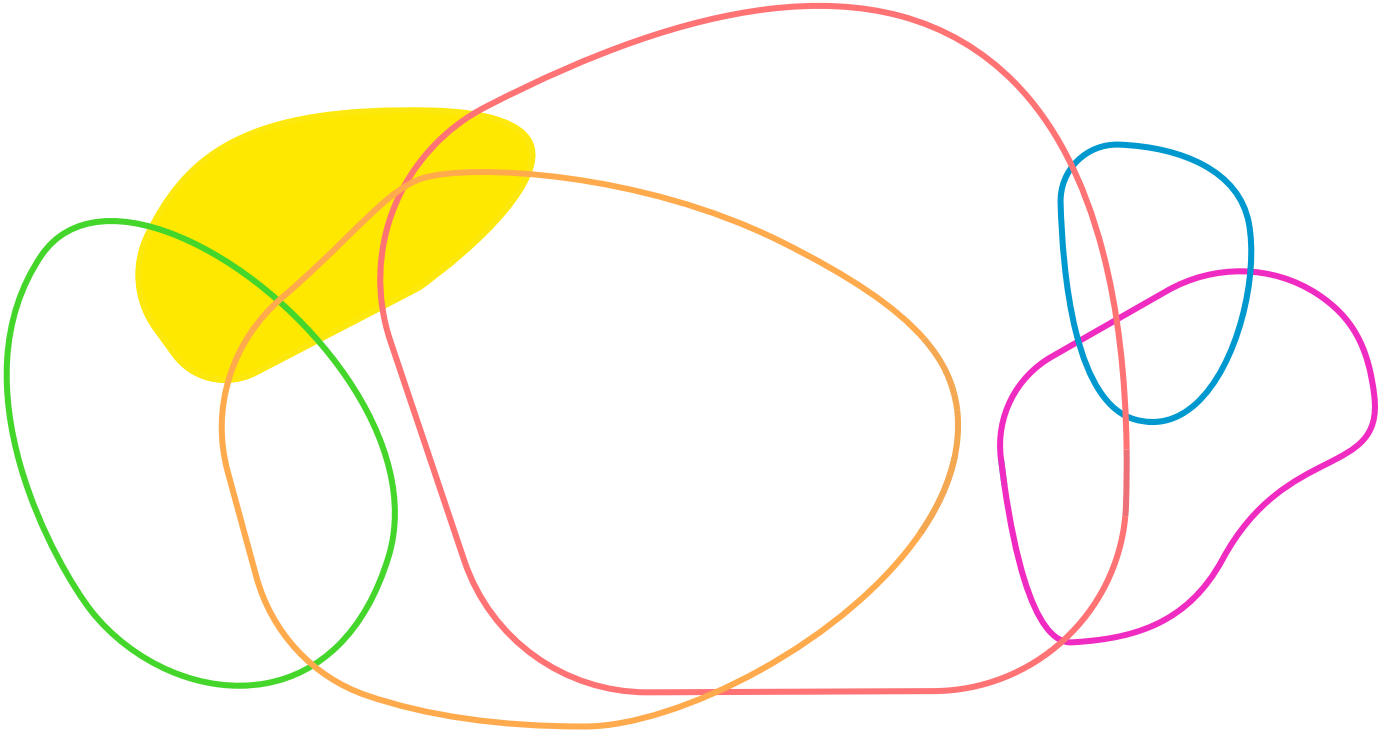
Özgür Bircan

ÇOKDİLLİ ÖĞRENME EĞİTİM PROGRAMI LİSANS VE TELİF HAKLARINA DAİR YASAL UYARI

Çokdilli Öğrenme Eğitim Programı CC BY-NC-ND 4.0 lisansına dahildir.

Çokdilli Öğrenme Eğitim Programı aşağıda belirtilen şartlar altında çoğaltılıp yayılabilir:

- a. Çokdilli Öğrenme Eğitim Programı içerikleri kullanılırken, çoğaltılırken, paylaşılırken künyede adı geçen kişi ve kurumlara, (lisansörlere) atıfta bulunulmalıdır.
- b. Çokdilli Öğrenme Eğitim Programının kullanımı sırasında künyeye atıfta bulunulmalı, program üzerinde değişiklik yapıp yapılmadığı mutlaka belirtilmelidir.
- c. Çokdilli Öğrenme Eğitim Programı hiçbir koşul altında ticari amaçlarla kullanılamaz, çoğaltılamaz ve paylaşılabilir.
- d. Çokdilli Öğrenme Eğitim Programı üzerinde değişiklik yapılır, değiştirilir, düzenlenirse programın değiştirilmiş hali çoğaltılamaz, dağıtılamaz ve yayılamaz.
- e. Lisansın izin verdiği herhangi bir uygulamayı başka bir kişiye yasal olarak yasaklayan ek hükümler veya teknik prosedürler kullanılamaz.
- f. Künyede adı geçen kişi ve kurumlar lisans şartlarına uyduğunuz sürece bu haklarınızı iptal edemez.
- g. Daha fazla bilgi için projenin internet sayfası üzerinden veya Anadolu Kültür internet sayfası üzerinden bizlerle iletişim kurabilirsiniz.



MÜLTECİ DESTEĞİ ALANINDA ALMANYA-TÜRKİYE ORTAKLIK İNİSİYATİFİ II
ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN