



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Applying Arts for Education, Creativity and Innovativeness

Sanat ve Edebiyatın eğitim, yaratıcılık ve yenilikçilik için nasıl kullanılacağına metodolojisi

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



İçindekiler

A. Giriş	3
B. Metodolojinin Öğrenme Çerçevesi	5
a) Öğrenme Amaçları	5
b) Doğrudan ve dolaylı hedef gruplar	6
c) Bilgi, beceri ve yeterlilikler açısından öğrenme çıktıları	8
C. Part I: Neden yetişkin eğitiminde sanatı ve edebiyatı kullanmalıyız?	9
a) Sanat ve edebiyat teorisi ve tarihinin yaygın ve informal eğitim ilkeleri ile birleştirilmesi	9
b) Günümüz öğretiminde yaratıcılık ve yenilikçilik ile öğrencilerin 21. yüzyılda iş ve yaşamda başarılı olmaları gereken 3 beceri ve bilgi kategorisi	19
c) Girişimcilik ve girişimcilik becerileri	25
d) Öğrencilerin yaratıcılığını ve yenilikçiliğini teşvik etmek için sanat ve edebiyatı kullanan örgün eğitimden eğitim programları, girişimler ve müfredat örnekleri	29
e) Yetişkin eğitiminde girişimcilik becerilerini öğretmek için sanat ve edebiyat kullanırsak beklenen sonuçlar neler olabilir?	32
D. Bölüm II: Sanat ve edebiyat yetişkin eğitiminde nasıl kullanılır?	33
1) Sanat Eğitiminin Esasları – 3 tamamlayıcı pedagojik öncül	33
2) Sanat terapisinin temel prensipleri ve renk teorisi	38
3) Yaratıcı yazma ve hikaye anlatımının esasları	43
E. BÖLÜM III: Ders / Oturum Planı	48
a. Yaygın ve informal yetişkin eğitiminde kullanılacak ilgili teknik ve yöntemler (grup dinamiği, koçluk teknikleri, öğrencilerin düşünüm ve özdeşleşimi)	48
b. Yaygın yetişkin eğitiminde sanat ve edebiyat uygulama etkinliklerinin nasıl geliştirileceğine dair yönergeler	51
c. Girişimcilik becerilerine ilişkin konularda yaratıcılığı ve yeniliği teşvik etmeye yönelik sanat ve edebiyat uygulamalarına dair ders/oturum planı şablonu	58
d. Etkinliklere uygun sanat ve edebiyat eserlerini sınıflandırma kriterleri	60



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

A. Giriş

Geçmişte, öğretmenlere ve eğitimcilere neyi, ne zaman ve nasıl öğretecekleri söylendi. Önceki nesillerle aynı yöntemleri kullanmaları bekleniyordu ve geleneksel uygulamalardan sapmalar önerilmiyordu.

Günümüzde, eğitimcilerin hem öğrenme sanatını hem de bilimini tanıyan yeni uygulamaları adapte etmeleri ve benimsemeleri teşvik edilmektedir. Eğitimciler, en önemli rollerinin her öğrenciyi kendine özgü ihtiyaçlarını, öğrenme tarzını, sosyal ve kültürel geçmişini, ilgi alanlarını ve yeteneklerini anlamak için bir birey olarak tanımak olduğunu kabul ederler. Bunu yapabilmek için eğitimcilerin ve eğitim profesyonellerinin yeni öğrenme araçlarına ve yenilikçi uygulamalara ihtiyacı vardır. Sanat ve edebiyat onlara bu yeni yaklaşımı verebilir.

“Applying Arts for Education, Creativity and Innovativeness” (AA4ECI) örgün ve yaygın eğitim alanında farklı deneyimlere ve uzamanlığa sahip 6 kuruluşun ortak bir projesidir. Ortaklıkta, iki sivil toplum örgütü (STK), iki özel eğitim sağlayıcısı, bir üniversite ve bir kamu kurumu bulunmaktadır:

	İNSAN KAYNAKLARI İZLEME VE GELİŞTİRME BÜROSU, Litvanya www.zispb.lt
	NIKANOR LTD, Bulgaristan www.nikanor.bg
	OPENEUROPE, İspanya www.openeurope.es
	AVRUPA HİBELERİ ULUSLARARASI AKADEMİ SRL, İtalya www.egina.eu
	UŞAK ÜNİVERSİTESİ, Türkiye www.usak.edu.tr
	'S-HERTOGENBOSCH BELEDİYESİ, Hollanda www.weenerxl.nl

Proje, Litvanya Ulusal Ajansı aracılığıyla Avrupa Birliği Erasmus + Programının mali desteği ile gerçekleştirilmektedir.(proje # 2019-1-LT01-KA204-060488).

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Yaratıcı öğrenmenin yaratıcı öğretime ihtiyaç duyması ilkesini benimseyerek, proje, **edebiyat ve güzel sanatların yaygın ve informal eğitimde yaratıcı kullanımını teşvik etmeyi ve yetişkin eğitimcilerini ve eğitim profesyonellerini uygulamalı metodoloji ve bu metodolojiyi eğitim sürecine dahil etmelerini sağlayacak araçlar ile donatmayı** amaçlamaktadır.

Özel proje hedefleri:

1. Yaygın ve informal yetişkin eğitiminde sanatın yaratıcı kullanımı için ve liderlerin, karar vericilerin ve girişimcilerin yaratıcı potansiyelini ortaya çıkarmak için bir metodoloji ve bir ToT el kitabı geliştirmek;
2. Sanatın; yaratıcılığı ve yenilikçiliği arttırmak, kendini geliştirmeyi ve yaratıcı düşünmeyi desteklemek için nasıl kullanılacağına dair yetişkin eğitimcilerinin, eğitimcilerin, insan kaynakları profesyonellerinin, girişimcilerin ve yetişkin öğrencilerin genel anlamda bilgisini ve becerilerini geliştirmek;
3. Günlük iş çözümleri ve karar verme süreçlerinde duygusal zekayı artırma, yeni fırsatları keşfetme ve girişimcilik ruhunu destekleme konusunda eğitim profesyonellerinin ve yetişkin öğrencilerin eğitim yeteneklerinin artırılması;
4. Uluslararası ve kuşaklar arası desteği ve bu alanda öğrenilen deneyimin, en iyi uygulamaların ve derslerin değiş tokuşunu geliştirmek için yaygın ve informal eğitim alanında yaygın bir profesyonel ağ oluşturmak;
5. Örgün, yaygın ve informal eğitimden eğitim ve öğretim merkezleri ile ortak ülkeler arasında en iyi uygulamaların alışverişinin ve sektörler arası ve ulusötesi işbirliğinin teşvik edilmesidir.

Yaklaşımın yenilikçiliği, profesyonel sanatçı veya güzel sanatlar ve edebiyat uzmanı olmayan eğitimcilere ve eğitim uzmanlarına, bu eserleri eğitim sürecinde kullanmalarına olanak verecek olmasıdır.

Önerilen Metodoloji, öğrenci merkezli eğitim modeline ve “Yap – Test et - Yanıtlı” döngüsünün LEAN ilkelerine dayanmaktadır.

Projeden beklenen etki çeşitli yönlerdedir. **Bir taraftan** eğitimcilerin ve eğitim profesyonellerinin örgün, yaygın ve informal yetişkin eğitiminde güzel sanatlar ve edebiyatın nasıl uygulanacağı bilgisini ve bunları öğrenenlerin duygusal zekasını arttırmak, eleştirel ve farklı düşüncelerini, yaratıcı potansiyellerini ve yenilikçi anlayışlarını geliştirmek amacıyla kullanmaktır. **İkinci yönden**, bu kişilerin ulusal ve Avrupa kültürel mirası hakkındaki bilgilerini ve bunun eğitim amaçlı nasıl kullanılacağına yönelik farkındalıklarını arttırmaktır.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Üçüncü yönden etkisi ise, proje sonuçlarının başarılı bir şekilde kullanılmasını teşvik etmek ve her ortak ülkedeki eğitim sürecinin kalitesini artırmak için ulusal ve uluslararası düzeyde yetişkin eğitim kurumları, eğitim sağlayıcıları, STK'lar ve kamu kurumları arasında ağ oluşturmaya yönelik proje faaliyetleri yoluyla desteklemektir.

B. Metodolojinin Öğrenme Çerçevesi

a) Öğrenme Amaçları

Metodolojinin temel amacı, AA4ECI projesi kapsamında geliştirilen ToT El Kitabının ortak bir yapısını oluşturmak, ortaklara ve hedef gruplara yeni yöntemi tanıtmak ve bu yöntemi eğitim faaliyetlerinde uygulamalarına yardımcı olmaktır.

Metodoloji aşağıdaki öğrenme hedeflerine sahiptir:

- Yetişkin eğitimcilerinin ve diğer eğitim profesyonellerinin, öğrenenlerinin yaratıcılığını ve yenilikçiliğini artırmak için eğitim sürecinde sanat ve edebiyatın nasıl uygulanacağı konusunda bilgi, beceri ve yeterliliklerini geliştirmelerine yardımcı olmak;
- Yetişkin eğitiminde sanat ve edebiyat uygulama dersleri, oturumları ve faaliyetlerinin nasıl geliştirilmesi gerektiği konusunda rehberlik sağlamak;
- Girişimcilik becerileri ile ilgili konularda yaratıcılığı ve yeniliği teşvik etmek için sanat ve edebiyatın uygulanmasına dair ortak bir ders / oturum planı, şablonu sağlamak;
- Geliştirilen etkinliklere ve derslere / oturumlara uygun sanat ve edebiyat eserlerini haritalamak için kriterler sağlamak.

b) Doğrudan ve dolaylı hedef gruplar

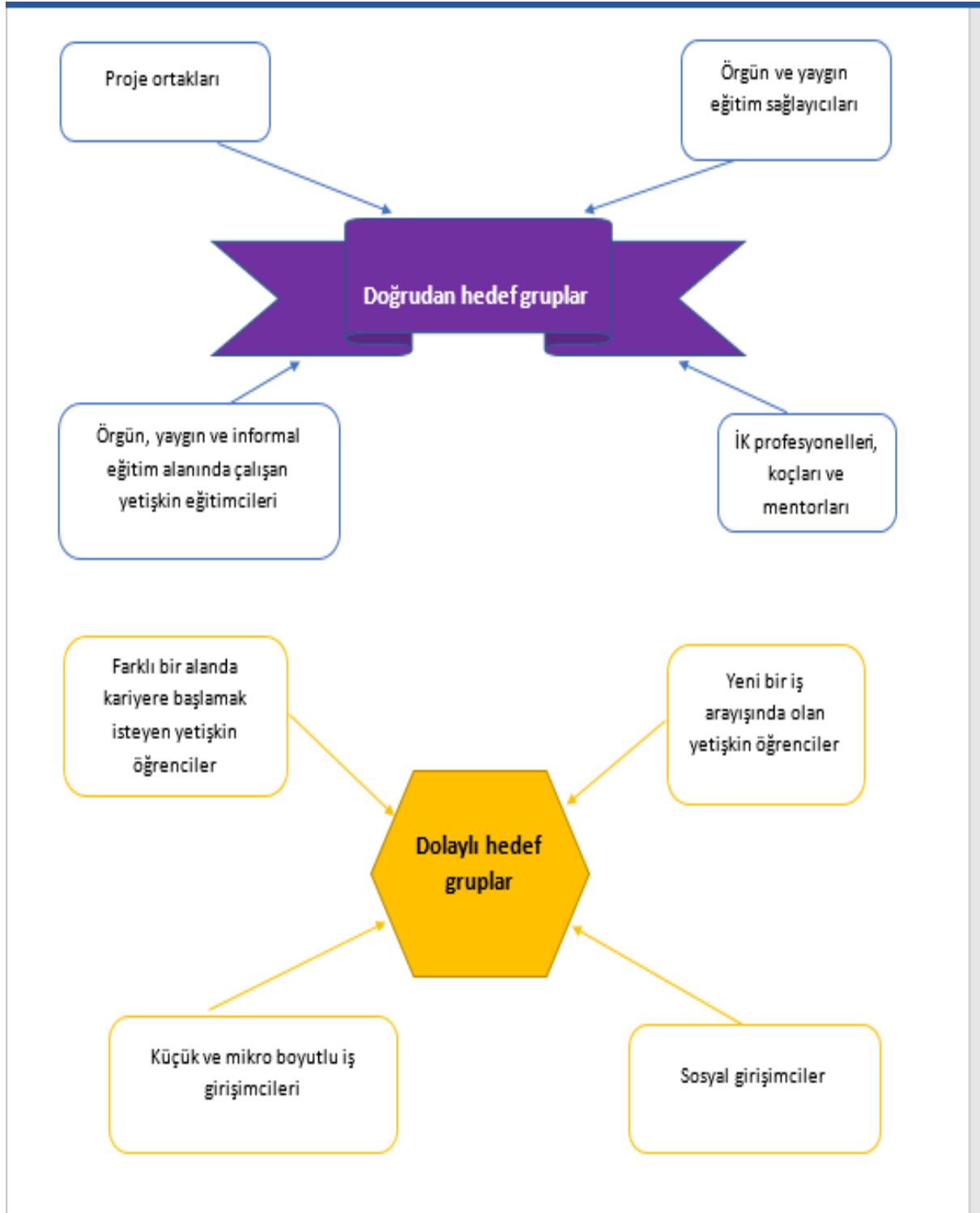
Metodolojinin hedef grupları AA4ECI projesindekilerle uyumludur ve aşağıdaki şekilde gruplanır:

- Sanat ve edebiyatın eğitim, yaratıcılık ve yenilikçilik için nasıl uygulanacağı ile ilgili geliştirilmiş Metodolojiden doğrudan faydalananacak olan **doğrudan hedef gruplar**;
- Güzel sanatlar ve edebiyatı yetişkin eğitime dahil etmek için yenilikçi öğrenme yaklaşımıyla dolaylı olarak desteklenecek olan **dolaylı hedef gruplar**.

Aşağıdaki şemalarda farklı tipte hedef gruplar gösterilmektedir:

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



c) Bilgi, beceri ve yeterlilikler açısından öğrenme çıktıları

Metodolojinin Öğrenme Çıktıları üç yöndedir:

- Bilgi;
- Beceriler;
- Yeterlilikler.

Bunlar aşağıda sunulmuştur:

BİLGİ
Yetişkin eğitimcileri(ne) ve proje ortakları(na); • Sanat eğitiminin temel ilkeleri tanıtılacaktır; • Sanat teorisi ve renk terapisinin temel ilkelerine aşina olacaklardır; • Yaratıcı yazma ve hikaye anlatımının temellerini öğreneceklerdir; • Öğrenenlerin yaratıcılığını ve yenilikçiliğini teşvik etmek için sanat ve edebiyatı kullanan örgün eğitimden eğitim programları, girişimler ve müfredatlar hakkında bilgi sahibi olacaklardır;
BECERİLER
Yetişkin eğitimcileri ve proje ortakları: • Sanat ve edebiyat teorisi ile tarihini yaygın ve informal eğitim ilkeleriyle birleştirebilecek; • Yaygın yetişkin eğitiminde sanat ve edebiyatın uygulanması için kendi faaliyetlerini geliştirebilecek; • Girişimcilik becerileri ile ilgili konularda yaratıcılığı ve yeniliği teşvik etmek amacıyla sanat ve edebiyatın uygulanmasına dair bir ders/oturum planı hazırlayabilecek; • Girişimcilik konularıyla ilgili etkinliklere uygun sanat ve edebiyat eserlerini kendileri seçebileceklerdir;
YETERLİLİKLER
Yetişkin eğitimcileri ve proje ortakları: • STEM'den STEAM'a geçişi kavrayabilecek - Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik Bilimi,  Fen, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematik; • Günümüzde, öğretme ve öğrenme sürecindeki yaratıcılığa ve yenilikçiliğe değer verebilecek; • Öğrencilerin 21. yüzyılda başarılı olmaları için ihtiyaç duydukları 3 bilgi ve beceri kategorisi hakkında diğerlerine ilham verebilecek; • Grup dinamikleri, koçluk teknikleri, öğrencilerin düşünümü ve özdeşleşümü gibi yaygın ve informal yetişkin eğitiminden uygulama tekniklerini ve yöntemlerini başarıyla uygulayabileceklerdir.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



C. Part I: Neden yetişkin eğitiminde sanatı ve edebiyatı kullanmalıyız?

a) Sanat ve edebiyat teorisi ve tarihinin yaygın ve informal eğitim ilkeleri ile birleştirilmesi

21. yüzyılda iş dünyası, kamu kurumları, kar amacı gütmeyen kuruluşlar ve genel olarak toplumlar giderek daha yaratıcı, esnek, uyumlu ve yenilikçi insanlar talep etmektedir. Bazı araştırmalara göre, iş liderlerinin% 72'si yaratıcılığın işe alım¹ sırasında aradıkları bir numaralı beceri olduğunu söylüyor. Ne yazık ki, hem özel sektör hem de kamu sektörü, günümüz mezunlarının birçoğunun kendilerini ifade etmelerini, çevrelerindeki dünyayı eleştirel olarak değerlendirmelerini ve insan varlığının çeşitli yönlerine aktif olarak katılmalarını sağlayacak yeterli becerilere sahip olmadığını bildirmektedir.

Bu durum, değişen koşullara ayak uyduracak şekilde gelişmesi gereken örgün ve informal eğitim sistemlerinin önünde yeni zorluklar ortaya çıkarmaktadır. Bu kurumların teorik ve pratik bilgileri, eleştirel düşünme ve problem çözme, yaratıcılık ve yenilikçilik, iletişim, işbirliği ve girişimcilik gibi doğrudan uygulanabilir becerilerin geliştirilmesi ile birleştirmeleri gerekecektir ki bu, bugünün ve yarının öğrencilerinin, çalışanlarının, iş adamlarının ve girişimcilerin başarılı bir şekilde kişisel ve mesleki gelişimi için gereklidir.

Tüm insanların bazen kilidinin açılması gereken yaratıcı potansiyeli vardır.

Sanat ve edebiyat, öğrencilerin yaratıcı deneyimlere ve yenilikçi öğrenme uygulamalarına aktif olarak katıldığı uygun ortam ve uygulamalar sağlar. UNESCO² tarafından geliştirilen bir Politika raporu, "öğrencileri sanatsal süreçlerle tanıştırmamanın, kendi kültürlerinin unsurlarını eğitime dahil ederken, her bireyde yaratıcılık ve inisiyatif duygusunu, bereketli bir hayal gücünü, duygusal zeka ve ahlaki bir "pusulayı", eleştirel düşünme kapasitesini, özerklik duygusunu, düşünce ve hareket özgürlüğünü geliştirdiğini gösterir. Sanat içindeki ve sanat yoluyla eğitim, bilişsel gelişimi teşvik eder ve öğrencilerin nasıl ve ne öğrendiklerini içinde yaşadıkları modern toplumların ihtiyaçları ile daha alakalı hale getirebilir. Kapsamlı eğitim literatürünün gösterdiği gibi, sanatın takdirini ve bilgisini deneyimlemek ve geliştirmek, çok çeşitli konularda diğer eğitim araçlarıyla keşfedilemeyen bakış açılarının,

¹ <https://www.americansforthearts.org/by-topic/arts-education>

² http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

benzersiz perspektiflerin geliştirilmesini sağlar.”

Güzel sanatlar ve edebiyatın eğitim sürecinde uygulanması, bütünsel eğitimin temel ilkelerine karşılık gelir, ve öncülerinden biri olan Ron Miller tarafından şöyle³ tanımlanmıştır:

“Bütüncül eğitim

her bireyin topluma, doğal dünyaya, şefkat ve barış gibi insani değerlere olan bağlantıları yoluyla yaşamda kimlik, anlam ve amaç bulduğu öncülüne dayanan bir eğitim felsefesidir. Bütünsel eğitim, insanların yaşama içten bir saygı duymaları ve tutkulu bir öğrenme sevgisi ortaya koymalarını amaçlamaktadır. ”

Bu yolla, bütünsel yaklaşıma dayanan ve sanat ve edebiyatı öğrenme sürecine dahil eden eğitim; öğretilecek konular hakkında daraltıcı bilgi tanımlamaktan ve sağlamaktan çok, anlam, keşif ve deneyim katmanlarını birleştirmeyi amaçlamaktadır.

Diğer bir deyişle:

Eğitimciler, gerçek hayattaki deneyimleri, güncel olayları, farklı görsel & edebi sanat formlarını ve saf ders kitabı bilgisi yerine diğer canlı bilgi kaynaklarını kullanarak, öğrencileri arasında öğrenme tutumlarını geliştirebilirler. Gerçeklerin pasif ezberlenmesi yerine yansıma ve sorgulama uygulamalarını teşvik ederek,

Bütünsel Eğitim

Merak duygusunu besler.

³ <http://www.schoolaroundus.org/holisticeducation>

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Gerçeklerin pasif ezberlenmesi yerine yansıma ve sorgulama uygulamalarını teşvik ederek, eğitimciler ve öğretmenler, öğrencilerinin soyut problem çözme⁴ becerisinden çok daha fazla olan "zeka ateşini" canlı tutarlar.

Bütünsel eğitim bu nedenle bir kişinin entelektüel, duygusal, sanatsal, yaratıcı ve manevi yeteneklerinin gelişimi ile daha çok ilgilidir. **Öğrencinin varsayımlarını değiştirmek ve eleştirel ve “norm dışı” düşüncelerini harekete geçirmek için çalışır.** Ayrıca **öğrencileri, eylemlerinin diğerlerini ve çevrelerindeki dünyayı nasıl etkilediğini düşünmeye** teşvik eder.

Gerçek vaka çalışmaları üzerinde çalışarak, öğrenciler gelecekteki akademik veya mesleki deneyimleri için önemli olan çok sayıda beceri kazanırlar. Ama en önemlisi, **sorunları nasıl derinlemesine irdeleyeceklerini ve sorunlar hakkında eleştirel düşünmeyi öğrenirler**, ki bunlar birden fazla durumda⁵ kolayca aktarılabilen ve kullanılabilen becerilerdir.

Eğitime bütünsel yaklaşımın ve öğrenme ortamlarında sanat ve edebiyatın uygulanmasının diğer yönleri arasında aşağıdaki fikirler yer alır:

- Birbiriyle ilişkili, bütünleşmiş ve bağlantılı yaşam ve yaşamın farklı yönleri arasındaki **bağlantılar fikri**;

- Konunun onlar için önemli olduğu zamanlarda insanlar daha iyi öğrenme eğiliminde oldukları için **anlamlılık fikri**. Bu şekilde, öğrenme süreci, öğrenenin deneyimleri ve bakış açısına dair bildikleri veya anlayabilecekleri ve başkalarının kendileri için neyin anlamlı olduğunu düşündüğü veya hissettiği şeyden ziyade onlar için ne anlama geldiği ile başlamalıdır.

Çoğu durumda, **sanat temelli pedagoji** çocuklara odaklanırken, yetişkin eğitimi sanat ve edebiyatında genellikle “mola” -aktivite veya terapi ya da neşe ve sakinlik duygusu getirmesi gereken aktiviteler olarak kabul edilir. Bu yolla yaratıcılığı, yenilikçiliği ve norm dışı düşünmeyi artırma potansiyeli tam olarak araştırılmamıştır.

⁴ http://www.holisticeducationinitiative.org/wp-content/uploads/documents/ron_miller-holistic_education_a_brief_introduction.pdf

⁵ <https://www.educationcorner.com/holistic-education.html>



Hindistan - Mumbai, Tata Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde (TISS) Sosyal ve Örgütsel Liderlik Merkezi (CSOL) Başkanı **Profesör P. Vijayakumar**, **Kurum Geliştirme ve Değişim kursunda Sanatı, yüksek lisans öğrencileri için bir öğretim aracı olarak kullanır.**

Şöyle der;

"Sanat derinlemesine düşünmeyi kolaylaştırır. Derinlemesine düşünme uygulamasının herhangi bir yönetim eğitiminin ayrılmaz bir parçası olması gerekir"

Neden Sanat ve Edebiyat eğitim sürecinde bu kadar güçlü bir araçtır?

- **İnsan ilerlemesini yansıtır**lar ve yüzyıllar ve kültürler boyunca insanlık tarihindeki en büyük başarıları ayna tutarlar;
- **İnsanlara duygusal açıdan dokunurlar**, bir kişi güçlü bir resim, baskı, fotoğraf, heykel, şiir ya da roman gördüğü zaman, basit gerçekleri ya da figürleri okumaktan ziyade psikolojik düzeyde çok derinden etkilenir;
- Sanat eserleri kültürden kültüre ve geçmişten günümüze evrensel ve aktarılabilir değerlere dayandığından **insanlar ve kültürler arasında farkındalık yaratırlar**;
- **Görsel veya sözlü öyküler** anlatır ve bu şekilde bilgileri daha az eğitilmiş insanlara bile kolayca anlaşılabilir bir şekilde sunarlar;
- Sanat eserleri ve edebiyat insanların duyguları ve deneyimleriyle ilgili olduğu için **farklı uluslar ile etnik ve dini gruplar arasındaki kültürel, sosyal ve ekonomik engelleri aşmaktadırlar**. Bu nedenle, sosyal geçmişi, cinsiyeti, dini, ekonomik durumu veya siyasi ilişkileri ne olursa olsun herkes sanatı ve edebiyatı takdir edecektir;
- Sanat eserleri, öğrencilere sadece bilgiyi özümsettirmek ile kalmaz, aynı zamanda onların **kendi deneyimleri ve uygulamaları hakkında düşüncelerine yardımcı olur ve yeni fikirler geliştirmelerine teşvik ederler**.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Sanat ve edebiyat, öğrencilerin potansiyelini ortaya çıkarır ve kendi keşiflerini yapmalarına ilham verir ve onları mevcut bilgi ve yeterlilikleriyle yaratıcı bir şekilde ilişkilendirir.

Günümüzde işler karmaşık ve disiplinler arasıdır ve insanların sadece mükemmel teknik becerileri geliştirmekle kalmayıp, aynı zamanda **Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik'in (STEM)** farklı yönlerini eğitim ve işleriyle nasıl birleştireceklerini öğrenmeleri gerekmektedir. Farklı konuların nasıl entegre olduğunu ve birlikte çalıştığını bilmeleri gerekir. Ama aynı zamanda keşif ve büyüme için bir tutku geliştirmeleri de gerekir.

Bu şekilde, örgün ve informal eğitim artık gerçeklerin basit bir şekilde ezberlenmesi değil, verilerin nasıl okunacağını, bilginin nasıl değerlendirileceğini, soru sorulmasının, eleştirel düşünmenin ve problemlerin nasıl çözüleceğini öğrenmekle ilgilidir. Uygulamalı beceri ve inovasyon ihtiyacı eğitime olan gereksinimi değiştirir ve gerçek yaşama benzeyen entegre öğrenme biçiminin önemini artırır.

STEM'den STEAM'a geçiş ve A eklemenin faydaları

STEM (FeTeMM) Nedir?

STEM, **Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik'i** birleştiren bir eğitim müfredatıdır. Kapsamlı bir yaklaşımdır ve her konuyu ayrı ayrı öğretmek yerine, eğitimciler STEM'in bir kısmını veya tamamını her bir projeye dahil etmeyi amaçlamaktadır⁶. STEM tabanlı öğrenme programları okul öncesi eğitimden yüksek lisans programlarına kadar uzanabilir ve günümüzde birçok ülkede mevcuttur.

Kaynak: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

STEAM Nedir?

⁶ <https://www.niche.com/blog/stem-vs-steam-vs-stream/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

STEM öğelerini içerir, ancak karışıma SANAT (ART) ekler. Projeler yine bilim tabanlıdır, ancak sanatsal ifadeyi de içerir ve dersler yaratıcı düşüncüyü ve uygulamalı sanatları gerçek durumlara dahil eder.



Science

Bilim



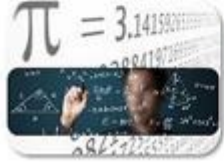
Technology

Teknoloji



Engineering

Mühendislik



Mathematics

Matematik

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BİLİM

TEKNOLOJİ

MÜHENDİSLİK

SANAT

MATEMATİK



SCIENCE



TECHNOLOGY



ENGINEERING



ARTS



MATHEMATICS



Visit www.differencebetween.com

Kaynak: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

STEAM (Fen-Teknoloji-Mühendislik-Sanat-Matematik) yaklaşımı, sanatın sadece bir stüdyoda çalışmakla ilgili değil, aynı zamanda olaylara yeni yaklaşımlar keşfetmek ve yeni problem çözme yolları yaratmakla ilgilidir. Beşeri bilimler, dil sanatları, dans, drama, müzik, görsel sanatlar, tasarım ve yeni medya gibi her türlü sanatı kapsar ve öğrencileri olağan durumlarda ve günlük problemlerde bile norm dışı düşünmeye teşvik etmenin bir yoludur.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

STEAM girişiminin kurucusu Georgette Yakman bunu şu şekilde tanımlar⁷:

"Mühendislik ve Sanat
aracılığıyla yorumlanan,
hepsi Matematik unsurlarına
dayanan bilim ve teknoloji"

STEM ve STEAM eğitim modelleri entegrasyon, kapsamlı yaklaşım ve disiplinlerarası öğrenmeye dayanmaktadır. Bu modeller, günümüzde insanların çalışma ve sorunları çözme biçimleri ile uyumludur ve eğitimcilerin 21. yüzyılın inovasyon ekonomisinde başarılı bir şekilde rekabet etmeye hazırlanmalarına yardımcı olmaktadır. Dersler sorgulamalara, keşiflere, düşüncelere dayanır ve gerçek vakalar ile uygulamalı projeler etrafında toplanır.

"Bilimi referans alan okul" girişimi STEAM Education'ın 6 faydasını tanımlar⁸:

1. Bağımsız ve eleştirel düşünmeyi teşvik eder;
2. Disiplinlerarası bir yaklaşım sunar ve dersler arasında ve dersler süresince işbirliğine ve yeniliğe dayanır;
3. Hedefe yönelik öğrenmeyi kullanır;
4. Mevcut iş piyasası için gerekli olan yaratıcı problem çözme becerilerini geliştirir;
5. Gerçek dünyadaki uygulamaları devreye sokar ve öğrencileri sınıf dışında düşünmeye ve daha büyük resme bakmaya teşvik eder;
6. Anlamlı işbirliğini destekler, ekip çalışması ve iletişim becerilerini teşvik eder.

Sanat ve edebiyat teorisini ve tarihini eğitim süreciyle birleştirmek, öğrencilerin empatisini ve duygusal zekasını da harekete geçirir. Bunlar, diğer kişilerin yanı sıra öğrencilerin kendilerini de daha iyi anlamalarına yardımcı olur ve bu durum 21. yüzyılın çalışma ortamı ve başarılı kariyer gelişimi için hayati önem taşır.

Sanat ve edebiyata dayalı etkinlikler öğrencilerin bağlantı ve bağlantı kurma ve anlamları anlama kapasitelerinin artmasına katkıda bulunur. Bu şekilde sanatsal çabalar, çevremizdeki

⁷ <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

⁸ <https://schooledbyscience.com/6-benefits-of-steam-education/>

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



dünyayı anlamış olduğumuz bir prizma olarak kullanılabilir. Winston Churchill Memorial Güven Raporu'nda - "Gençlerde Duygusal Zekayı Artırmanın Bir Aracı Olarak Sanat" ⁹ adlı eserinde Jeanine Whalley, sanat temelli programlar sonucunda ortaya çıkan olumlu etkileri aşağıdaki şekilde özetliyor:

- Özgünlük duygusunu geliştirmek;
- Gerçek değişimi tasarlayan tutarlılık yaratmak;
- Öğrencileri etkinliklere güvenmeye ve faaliyetlerde bulunmaya teşvik eden bir aidiyet duygusu geliştirmek;
- Gurur duyulacak sanatsal bir ürün yaratarak bir amaç duygusu geliştirmek. Ayrıca öğrencilere ödüllerin çaba, azim ve disiplinle geldiğini gösterir;
- Sanat ve edebiyat terapi olarak veya öğrencilerin yeni bir topluluğa entegre olmalarına yardımcı olmak için kullanılabilir (özellikle mülteciler, göçmenler ve sosyal açıdan savunmasız diğer gruplar için). Bu etkinliklerde neyi paylaşmak istediklerine ve bunu ne kadar almak istediklerine karar vermek tamamen katılımcılara bağlıdır;
- Bir sanat eseri ya da edebiyatın yaratılmasında yer alarak bir kimlik inşa eden öğrenciler kendilerini ve dünyadaki yerlerini anlamlandırabileceklerdir. Bazen bu durum, paylaşımlı bir kimlik oluşturma biçimini alabilir. Diğer zamanlarda, bu daha çok statükoya meydan okumakla ilgili olabilmektedir.

Birçok eğitimci, literatürü, öğrencilerin empati becerilerini güçlendirmek için aşağıdakileri müzakere ederek kullanır¹⁰:

- hemen beğenilemeyen insanlar hakkında hikayeler;
- benzer fakat aynı zamanda çok farklı olan insanlar hakkında hikayeler;
- diğer yerlerden insanlar hakkında hikayeler;
- öğrencilere kendi varsayımlarını sorgulayan herhangi bir şey.

Bu yolla, sanat ve edebiyatı eğitim sürecine dahil ederek, eğitimciler öğrencilerin diğer insanlar için şefkat, anlayış ve sabır hissetmelerine, kendilerini sorgulamalarına ve irdelemelerine ve etraflarındaki dünya hakkındaki kendi bakış açılarına meydan okumalarına yardımcı olurlar.

⁹ https://www.wcmt.org.uk/sites/default/files/migrated-reports/738_1.pdf

¹⁰ <https://www.edutopia.org/discussion/teach-empathy-literature>



b) **Günümüz öğretiminde yaratıcılık ve yenilikçilik ile öğrencilerin 21. yüzyılda iş ve yaşamda başarılı olmaları gereken 3 beceri ve bilgi kategorisi**

Günümüzde gerçekler “bir tık” kadar uzaktadır ve çeşitli mobil ve masaüstü cihazlarla kolayca taranıp internette bulunabilir. Bu durum, öğrencilerin bilgi parçalarını ezberlemesini, gerçekler arasında bağlantı kurmaktan, eleştirel düşünmekten ve sorunlara yaratıcı çözümler keşfetmeyi öğretmekten daha az önemli hale getirir.

Böylece, 21. yüzyılda öğretim, öğrenciler arasında araştırmayı teşvik eder, meraklarını ve sorgulama becerilerini geliştirir.

Günümüz öğretiminde Yaratıcılık ve Yenilik

Küresel Eğilimler ve İnovasyonda Dünya Lideri Fütürist Daniel Burrus¹¹ **yaratıcılığı bilgi, merak, hayal gücü ve değerlendirmenin bir fonksiyonu** olarak tanımlıyor.

Birinin bilgi tabanı ve merak düzeyi ne kadar büyük olursa, o kadar çok fikir, desen ve kombinasyon elde edebilir ve bu da daha sonra yeni ve yenilikçi ürün ve hizmetler yaratmayı sağlar.

Fakat, yaratıcılık ve yenilik farklıdır.

Yaratıcılık, yeni ve özgün fikirler üretmeyi ifade eder. Yenilik, bir fikrin uygulanmasını anlamına gelir ve birçok durumda işbirlikçi bir girişimdir.

¹¹ https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation_b_4149993?guccounter=2



Bu şekilde, **inovasyon, uygulamalı yaratıcılık olarak görülebilir.**

Daniel Burrus, yetişkin eğitimcilerin öğretim uygulamalarında kullanabilecekleri ve öğrencilerini takip etmeye teşvik edebilecekleri **Yaratıcılığı ve Yeniliği Arttırmaya yönelik 10 Strateji**¹² önermektedir:

1. Gerçekten yaratıcı özelliği olan insanlar, zamanla donuklaşması beklenen duyularını kullanma ve gözlemlleme yeteneklerinin tümünü geliştirdiler. Bu beceriyi öğrenmek için zaman ayırın;
2. İnovasyon bilgiye dayanır. Bu nedenle, öğrencilerin bilgi tabanlarını sürekli olarak genişletmeleri gerekir. Bu, kişinin normalde okumadığı veya bakmadığı şeyleri okuması veya gözlemlemesiyle yapılabilir;
3. Kişinin algıları muhakemesini sınırlandırabilir. Bu nedenle, nesneleri nasıl algıladıkları ve yarğıladıkları konusunda dikkatli olmaları gerekir;
4. Öğrencilerin, bir kavramın hayata geçirilmesini “görebilmeleri” için güdümlenmiş görsellik uygulayın;
5. Bir mola vererek, fikirlerin “kuluçkaya yatmasına” izin verin. Bu, beyni başka bir yere kaydırır ve öğrencinin daha yenilikçi ve yaratıcı olmasına yardımcı olur;
6. Mümkün olduğu kadar çok deneyim yaşayın. Maruz kalma, birinin bilinçaltına daha fazla fikir verir. Aktif olarak yeni deneyimler aramak öğrencinin deneyim portföyünü genişletir;
7. Modelleri sorunun bir parçası olarak ele alın. Yeni bir model tanımak çok faydalıdır, ancak onun bir parçası olmamaya dikkat etmek gerekir;
8. Sorunu tamamiyle yeniden tanımlayın. Öğrenciler gerçek problemi tanımladıklarında, onu çözebilirler ve devam edebilirler;
9. Diğerlerinin görmediği şeyleri görmek için bakmadığı yerlere bakın;
10. İnovasyon sürecinin başında fikirlerle gelin ... ve sonra durun. Birçok kez birkaç fikir buluruz ve yenilik yapmaya başlarız ve daha sonra daha fazla fikir buluruz ama bu fikirlerden hiçbirini gerçekleştiremeyiz. Bir noktada sürecin fikir üretme kısmını kapatmalı ve bir projeyi hayata geçirmek için gerçekten inovasyon ve yürütme kısmında çalışmalısınız.

OSCD “Eğitimi Yenileştirme ve Yenilik Eğitimi - DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN VE BECERİLERİN GÜCÜ”¹³ raporunda, **yenilikçilik becerilerini** aşağıdaki üç geniş kategoriye ayırıyor:

- ❖ Belirli bir alanda bilgi ve bilgi birikimini temsil eden konuya dayalı beceriler;

¹² https://www.huffpost.com/entry/creativity-and-innovation_b_4149993?guccounter=2

¹³ <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf> , s. 24



- ❖ Hem üst düzey becerileri hem de yaratıcı bilişsel alışkanlıkları içeren düşünme ve yaratıcılık. Bu yetkinliklere, kritik fakülteler, hayal gücü ve merak dahildir;
- ❖ Kendine güven, liderlik ve yönetim, işbirliği ve ikna gibi beceriler dahil olmak üzere davranışsal ve sosyal beceriler.

Böylece OSCD, **eğitimin inovasyondaki rolünü**¹⁴ şu şekilde tanımlar:

Konuya dayalı mükemmel bilgi geliştirmek, yenilikçi bir toplum için kuşkusuz önemlidir, ancak tek başına yeterli değildir. Tüm eğitim düzeylerinde akademik başarıyı artırmanın yanı sıra, inovasyon politikaları gençlerin hangi becerileri kazandığına daha fazla dikkat etmelidir.

Eleştirel düşünme, yaratıcılık, davranışsal ve sosyal becerileri teşvik etmek okulların, kolejlerin ve üniversitelerin görevlerinin merkezi bir unsuru olarak görülmelidir.

Avrupa Yaratıcılık ve Yenilik Yılı Manifestosu, 2009, insanları öğrenme toplumuna hazırlamak ve kültürlerarası diyalog, eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcı projeler için gerekli bilgi, beceri ve tutumları geliştirmek için aşağıdaki adımları sıraladı:

1. Teori ve pratiğin el ele gittiği yaşam boyu öğrenme sürecinde yaratıcılığı geliştirmek;
2. Okulları ve üniversiteleri, öğrencilerin ve öğretmenlerin yaparak yaratıcı düşünme ve öğrenme ile iç içe oldukları yerler haline getirmek;
3. İş Yerlerini öğrenme alanlarına dönüştürmek;
4. Kültürlerarası diyalogu sürdürebilecek güçlü, bağımsız ve çeşitli bir kültürel sektör geliştirmek;
5. Dünyayı anlamak, insanların yaşamlarını iyileştirmek ve yeniliği teşvik etmek için bilimsel araştırmaları desteklemek;
6. Kullanıcıların ihtiyaçlarını, duygularını, isteklerini ve yeteneklerini anlayarak tasarım süreçlerini, düşünmeyi ve araç gereçleri organize etmek;
7. Refah ve sürdürülebilirliğe katkıda bulunan iş inovasyonunu desteklemek.

¹⁴ <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, s. 24

¹⁶ <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf> , p. 29



Öğrencilerin 21. yüzyılda iş ve yaşamda başarılı olmaları için gereken 3 beceri ve bilgi kategorisi

Öğretmenler, eğitim uzmanları ve iş liderleri ile işbirliği içinde 21. Yüzyıl Öğrenim Ortaklığı (P21) ¹⁶ tarafından geliştirilen **21. Yüzyıl Öğrenim Çerçevesi**, 21. Yüzyılda genel olarak öğrencilerin ve insanların yaşamda ve işte başarılı olmaları için aşağıdaki 3 beceri ve bilgi kategorisini tanımlar:

- Yaşam ve Kariyer Becerileri;
- Öğrenme ve İnovasyon Becerileri - Eleştirel Düşünme, İletişim, İşbirliği, Yaratıcılık;
- Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri.

Çerçeve aşağıdaki şemada sunulmaktadır:



Kaynak: http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

BECERİ KATEGORİSİ

¹⁶ <http://www.battelleforkids.org/networks/p21>



ÖĞRENME VE İNOVASYON BECERİLERİ	BİLGİ, MEDYA & TEKNOLOJİ BECERİLERİ	YAŞAM VE KARIYER BECERİLERİ
<i>Öğrenme ve inovasyon becerileri, günümüz dünyasında giderek karmaşıklaşan yaşam ve çalışma ortamları içindir. Bu beceriler şunları içerir:</i>	<i>Günümüzde, bol miktarda bilgiye erişim, teknoloji araçlarındaki hızlı değişiklikler ve daha önce benzeri görülmemiş bir ölçekte işbirliği yapma ve bireysel katkılar sunma yeteneği ile göze çarpan teknoloji ve medya odaklı bir ortamda yaşıyoruz.</i>	<i>Günümüz öğrencileri, karmaşık yaşam ve çalışma ortamlarında kendilerine yön belirleyebilmek için düşünme becerileri, içerik bilgisi ve sosyal ve duygusal yeterlilikler geliştirmelidir.</i>
• Yaratıcılık ve İnovasyon	• Bilgi okuryazarlığı	• Esneklik ve uyarlanabilirlik
• Eleştirel düşünme ve Problem çözme	• Medya okuryazarlığı	• Girişkenlik ve Öz yönlendirme
• İletişim	• BİT (Bilgi, İletişim ve Teknoloji) okuryazarlığı	• Sosyal ve Kültürlerarası Beceriler
• İşbirliği		• Verimlilik ve Hesap Verebilirlik • Liderlik ve Sorumluluk

Kaynak: http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

İş dünyası ve toplumsal gerekliliklerle örtüşmek için 21. yüzyılda öğretimin, öğrencilerin **Yaratıcılık, İşbirliği, Eleştirel Düşünme ve İletişim** yeterliliklerini beslemesi ve aşağıdaki yetkinlikleri geliştirmesi gerekir:

- Öğrenciler arasında artan öğrenme sevgisi,
- Günlük durumlara ve olgulara bakmak için yaratıcı yaklaşımlar ve
- Sorunlara yenilikçi çözümler bulmak.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

c) Giriřimcilik ve giriřimcilik becerileri

Birçok **giriřimcilik tanımı** vardır, bazıları řunlardır:

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Kâr elde etmek için herhangi bir riskiyle birlikte bir iş girişimini geliştirme, organize etme ve yönetme kapasitesi ve istekliliği. Girişimciliğin en açık örneği yeni işlerin başlamasıdır... **Girişimci ruh**, inovasyon ve risk alma ile karakterize edilir.

İş Sözlüğü

(<http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html>)

Girişimcilik hem yeni işletmelerin nasıl yaratıldığının hem de yeni bir iş kurmanın gerçek sürecidir - terim birbirinin yerine geçecek şekilde kullanılır. Girişimci, bir fikri olan ve satışlarını destekleyecek bir kuruluş kurarak insanların satın alacakları bir ürün veya hizmet yaratmak için çalışan kişidir.

Shopify İş Ansiklopedisi

(<https://www.shopify.com/encyclopedia/entrepreneurship>)

Investopedia, Girişimciyi¹⁷ şöyle tanımlar

"Yeni bir iş kuran, risklerin çoğunu sırtlayan ve ödüllerin çoğundan zevk alan bir birey. **Girişimci genellikle bir yenilikçi; yeni fikirlerin, malların, hizmetlerin ve iş / veya prosedürlerin kaynağı olarak görülür.**"

"Büyüme Odaklı İşletmeler için Girişimcilik Becerileri" ¹⁷ raporunda OECD, **girişimcilerin büyümek ve başarılı olmak için sahip olması ya da geliştirmesi gereken 4 temel beceri boyutunu** tanımlamaktadır:

¹⁷ http://www.oecd.org/cfe/leed/Cooney_entrepreneurship_skills_HGF.pdf, s.7



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- **Teknik Beceriler** - işletmenin ürün veya hizmetini üretmek için gerekli olan becerilerdir. Bu beceriler şunları içerir: Sektöre Özgü Operasyonlar; İletişim; Tasarım; Araştırma ve Geliştirme; Çevresel Gözlem;
- **Yönetim Becerileri** - şirketin günlük yönetimi ve idaresi için gereklidir. Bu beceriler şunları içerir: Planlama; Karar verme; Motivasyon Sağlama; Pazarlama; Finans; Satış;
- **Girişimcilik Becerileri** - ekonomik fırsatların tanınmasını ve bunlar üzerinde etkili bir şekilde rol alınmasını içerir. Bu beceriler şunları içerir: İç Disiplin; Risk Alma Yeteneği; Yenilikçi Olma; Değişim Odaklı Olma; Süreklilik;
- **Kişisel Olgunluk Becerileri** - kişisel farkındalık, hesap verebilirlik, duygusal beceriler ve yaratıcı beceriler.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



“The Balance Careers”¹⁸ adlı web sitesi **Girişimcilik becerisini** 4 ana kategoriye ve her biri aşağıdaki yeteneklerle ilişkili bir dizi ek beceriye ayırır:

Yaratıcı Düşünme	Yenilik, Duygusal Zeka, Problemlerin Özünü Anlama, Sebepleri Belirleme, Beyin Fırtınası, Teknoloji, Norm Dışı Düşünme, Takım Kurma
Liderlik	İkna, Satış, Kararlılık, Azim, İşbirliği, Girişim, Güven, Rekabetçi
Risk Alma	Risk Yönetimi, Satış Tahminleri, Başabaş Analizi, Deneyimleme, Sürekli Gelişim, Öz-Yeterlik, Büyüme Zihniyeti, Müzakere, Analitik Düşünme, Stres Toleransı
Güçlü İş Etiği	İş Planları Oluşturma, Tutarlılık, Çalışkanlık, Proje Yönetimi, Odaklanma, Hedef Odaklı Olmak, Sonuç Odaklı Olma, Bağımsız Çalışabilme
Ek Beceriler	İş Hikayesi Anlatma, Başarı için Dürtü, Bilgisayar Becerileri, Eleştirel Düşünme, Karar Verme, Sürme, Esneklik, Çevreyle Uyum, Mantıksal Düşünme, Sözsüz İletişim, İyimserlik, Organizasyon, Tutku, Planlama, Pozitiflik, Önceliklendirme, Problem Çözme, İlişki Kurma, Sosyal Medya, Dayanıklılık, Stratejik Planlama, Başarıya Dayalı, Zaman Yönetimi, Dönüşüm, Trend Belirleme, Vizyon

¹⁸ <https://www.thebalancecareers.com/list-of-skills-entrepreneurs-need-2062391>



d) Öğrencilerin yaratıcılığını ve yenilikçiliğini teşvik etmek için sanat ve edebiyatı kullanan örgün eğitimden eğitim programları, girişimler ve müfredat örnekleri

Ülke:	Projenin / Kurumun adı:	İnternet Linkleri	Yaklaşım:
Erasmus + destekli proje	e-ARTinED / çevrimiçi kaynak	http://www.eulib.eu	Her ilkokul dersinde sanatı kullanarak eğitime yeni bir yaklaşım
Erasmus + destekli proje	Müzeler Sanat ve Alzheimer / çevrimiçi kaynak	http://www.maaproject.eu/moodle/	Müze öğretmenleri ve geriatrik aktivite koordinatörleri için demans hastaları ve bakıcıları için müze programlarının nasıl oluşturulacağı veya uygulanacağı ile ilgili eğitim materyalleri ve kaynaklar; ve demans hastaları ile sanat yoluyla, nasıl iletişim kuracağına dair aile ve profesyonel bakıcılara adanmış bir el kitabı (araç seti)

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus + destekli proje	Sanat odaklı etkinlikler yoluyla İngilizce yeterliliklerini geliştirme/ çevrimiçi kaynak	http://arteducation.eu/	Artırılmış gerçeklik kitabı "Sanat yoluyla İngilizce" de dahil olmak üzere, Sanat odaklı etkinliklerle ilk, ortaokul ve lise öğrencilerinin İngilizce iletişim becerilerini geliştirmek için beceri merkezli bir öğretim yaklaşımı için ders müfredatı
Grundtvig tarafından finanse edilen proje	Opera-Q Projesi	https://www.operaq.eu/	Zayıf sosyal geçmişe sahip savunmasız insanların (yani göçmenlerin) sosyal entegrasyonunu desteklemek için müzik sanatlarına ve operaya dayalı bir öğrenme yaklaşımı geliştirme

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Hollanda	ESF projesi MOVE (2017-2019)	https://www.youtube.com/watch?v=MxcbiK_BsqE	Proje, sanat ve sporda uzman olmayan, gençlere olumlu farkındalık sağlama ve yeteneklerini yaratıcı bir şekilde geliştirmede onları nasıl destekleyecekleri konusunda yeterli birikime sahip olmayan eğitimciler, öğretmenler, antrenörler ve eğitimciler için yaygın bir eğitim sağlamayı amaçlıyor.
----------	------------------------------------	---	---

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



İtalya	Europass Öğretmen Akademisi, ERASMUS + ART.1 THERA aracılığıyla.	https://www.teacheracademy.eu/course/art-as-therapy-self-expression-special-needs-in-art-education/	“Terapi Olarak Sanat: Sanat Eğitiminde Kendini İfade Etme ve Özel İhtiyaçlar” - Görsel Sanatlar'ın terapatik gücünü resim, 3D, kolaj, karışık medya ve fotoğrafçılık gibi çeşitli sanat teknikleri ile ilk elden deneylerle sunmayı amaçlayan bir haftalık kurs.
Birleşik Krallık	Cambridge Üniversitesi	https://www.repository.cam.ac.uk/bitstream/handle/1810/274063/Rivers_Publication_STEAM_chapter_9788793609372C11.pdf?sequence=1	İlköğretimde STE (A) M Uygulamalarını Geliştirmek İçin Sanat Temelli Olasılık Alanlarını Birlikte Oluşturma Sanatı

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



ABD	Wolf Trap Sanatla Erken Öğrenme Enstitüsü / Wolf Trap Sahne Sanatları Vakfı	https://www.wolftrap.org/about.aspx https://www.wolftrap.org/education/arts-integration-early-childhood/institute-early-learning-arts.aspx	Öğretmenleri eğitir ve okul öncesi ve anaokulu sınıflarına yerleştirir. Sanatçılar, matematik ve bilimi sanata entegre etmek için öğretmenlerle işbirliği yaparlar.
ABD	ARTSEEDGE - The Kennedy Center	http://artsedge.kennedy-center.org/educators.aspx http://artsedge.kennedy-center.org/educators/lessons	Ortaöğretim öğrencileri için sanat eğitimi programları ve materyalleri
İrlanda	Eğitimde Sanat	http://artsineducation.ie/en/home/	İrlanda Eğitim uygulamalarında dijital sanat kaynakları ile Eğitimde Sanat Portalı
Hindistan	Sosyal ve Örgütsel Liderlik Merkezi (C SOL), Tata Sosyal Bilimler Enstitüsü (TISS)	https://www.tiss.edu/view/6/mumbai-campus/school-of-management-and-labour-studies/centre-for-social-and-organisational-leadership/about-24/	Yüksek lisans programları için Kurum Gelişim ve Değişim kursunda sanatın bir öğretim aracı olarak kullanımı

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ABD	Ulusal Sanat Vakfı	https://www.arts.gov/artistic-fields/arts-education	Okul öncesinden 12. sınıf öğrencilerine kadar aradaki sürece odaklanan sanat eğitimi programı
Yeni Zelanda	Eğitim Bakanlığı, Yeni Zelanda Müfredatı	https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Valued-knowledge-in-the-arts https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Pedagogy/Exploration-and-innovation	Öğretmenler için kıdemli orta öğretim derslerinde sanatın nasıl kullanılacağını öğrenme kaynakları

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



e) Yetişkin eğitiminde girişimcilik becerilerini öğretmek için sanat ve edebiyat kullanırsak beklenen sonuçlar neler olabilir?

Eğitimciler, eğitim uygulayıcıları, mentorlar ve koçlar girişimcilik konuları ve becerileri ile ilgili yaygın ve informal yetişkin eğitiminde sanat ve edebiyatı uygulayarak aşağıdaki sonuçları bekleyebilirler:

- ❖ Girişimcilik becerileri ve işle ilgili temalara ilişkin eğitim yöntemlerini zenginleştirmek;
- ❖ Kişisel gelişim becerileri ile iş ve girişimcilikle ilgili konular dahil olmak üzere günlük uygulamalarında kullandıkları yaklaşımları çeşitlendirmek;
- ❖ Sanat ve edebiyat temelli eğitimde doğru ya da yanlış cevap olmadığı gibi, cevaba ulaşmanın da bir yolu olmadığından, her bir öğrencinin görüşünün benzersizliğine değer verme yeteneklerini geliştirmek;
- ❖ Duygusal zekalarını ve kültürel farkındalıklarını daha da geliştirmek;
- ❖ Avrupa ve dünyanın kültürel mirasını tanımak.

Yaygın ve informal yetişkin eğitiminde sanat ve edebiyatı kullanmanın bir sonucu olarak, **öğrenciler** aşağıdaki faydaları sağlayabilir:

- Meraklarını, hayal güçlerini ve özgünlüklerini güçlendirmek, genişletmek ve onlara meydan okumak;
- Yaratıcılıklarını ve inovasyonlarını geliştirmek;
- Eleştirel ve derinlemesine düşünmeyi öğrenirler. Sanat çalışmalarını¹⁹ yaratmak, icra etmek ve değerlendirmek için hem bağımsız hem de birlikte çalışmaktan zevk almalarını sağlayacak anlayışlar geliştirmek;
- “Norm dışı” düşünmeyi, beklenmedik sonuçlarla nasıl etkileşime gireceklerini ve zorlu sorunlara²⁰ birden fazla çözüm keşfetmeyi öğrenmek;
- 21. yüzyıldaki başarılı kariyer gelişimleri ve giderek artan teknoloji odaklı dünyamız için hayati öneme sahip olan eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini teşvik etmek;
- Duygusal zekalarını ve kültürel farkındalıklarını daha da geliştirmek;
- Avrupa ve dünyanın kültürel mirasıyla tanışmak ve sanat ve edebiyata yaşam boyu sürecek bir ilgi geliştirmek.

¹⁹ <https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for>

²⁰ <https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

D. Bölüm II: Sanat ve edebiyat yetişkin eğitiminde nasıl kullanılır?

1) Sanat Eğitiminin Esasları – 3 tamamlayıcı pedagojik öncül

Sanat Eğitimi ile ilgili birçok tanım vardır, bunlardan bazıları:

Sanat eğitimi, görsel ve somut sanatlara dayalı öğrenme, öğretme ve programlama anlamına gelir.

USLegal Ink

(<https://definitions.uslegal.com/a/art-education/>)

Görsel sanatlar eğitimi, yalnızca kişinin görebileceği sanat türüne dayanan öğrenme alanıdır... **Sanat eğitimi**, sanatı eleştirmeyi veya takdir etmeyi ya da ikisinin bir kombinasyonunu öğrenme üzerine sanat yaratan öğrencilere odaklanabilir.

www.definitions.net

(<https://www.definitions.net/definition/visual+arts+education>)

Sanat-Kültür Müfredatı - sanatın çocuğun kültürünü veya dünya görüşünü yakın çevresindeki kültürlere (mahalle, okul ve / veya aile), ulus kültürlerine, geniş anlamda insanlıkla ilişkili görülen kültüre bağladığı bir müfredat.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Sanat Dahil Müfredat - temel müfredatın yanında sanatın öğretildiği bir müfredat; sanat, öğretilen diğer temel konular kadar önemli olarak kabul edilir.

Grantmakers in the Arts

[/https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms\)](https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms)

Sanat İnfüzyonu - yaratıcı çözümler arayarak üst düzey düşünme becerilerini geliştirmek için sanatı, temel müfredata aşılama. Ayrıca, bir bilgiyi bir sanat formuna çevirmek ve analiz etmek için yaratıcı yeteneği teşvik eden çocuk güdümlü bir süreç olarak da tanımlanır. Aynı zamanda müfredat etkinliklerini misafir sanatçılarla donatmak olarak da tanımlanmaktadır.

Sanat Entegrasyonu, ("sanat müfredatı entegrasyonu" olarak da bilinir) sanatı çekirdek müfredata dahil eden bir yaklaşımdır. Öğrenciler bir sanat formu ile başka bir konu alanını (örneğin; İngiliz Dili Sanatı) birleştiren yaratıcı bir sürece müdahil olurlar ve her ikisinde de derinlemesine hedeflere ulaşırlar.

Grantmakers in the Arts

[/https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms\)](https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms)

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Daha fazla tanım ve terim, *Grantmakers in the Arts*²¹ adlı web sitesinde bulunabilir.

“Sanat Eğitimi için Yol Haritası” na göre (UNESCO, *The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century* Lisbon, 6-9 Mart 2006), **Sanat temelli pedagoji, 3 tamamlayıcı öncüle dayanmaktadır**²². Bunlar:

1. Sanat eserlerinin incelenmesi;
2. Sanat eserleriyle doğrudan temas (konserler, sergiler, kitaplar ve filmler gibi);
3. Sanat uygulamalarına katılma.

Bu nedenle, **Sanat Eğitimi aşağıdaki üç boyutu birleştirir**²³:

- (1) öğrenci sanatsal nesne veya performans ile etkileşim halinde, sanatçıyla ve öğretmeniyle birlikte bilgi edinir;
- (2) öğrenci kendi sanatsal pratiği yoluyla bilgi edinir; ve
- (3) öğrenci araştırma ve çalışma yoluyla bilgi edinir (bir sanat formunun ve sanatın tarihle ilişkisinin araştırılması ve çalışılması gibi).

Sanatsal eserlerin incelenmesi

Cambridge Öğrenci Nitelikleri kılavuzunun geliştirilmesi²⁴, eğitimcilerin herhangi bir konuda eleştirel düşünmeyi gayretlendirmek için öğrencileri sanat eserlerine bakmaya ve bu eserler üzerinde tartışmaya teşvik etmelerini ileri sürer. Sanat eserlerinin incelenmesi, sanat ya da sanat tarihi dersleriyle sınırlı değildir. Özenle seçilmiş sanat eserleri detaylı irdelemelere yöneltir ve her yaştan öğrencinin görsel okuryazarlık, yaratıcı düşünme ve iletişim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

Süreci desteklemek için uygun yöntemler şunlardır: farklı Görsel Düşünme Stratejilerinin (GDS) kullanımı / sanatla ilgili açık sorular içeren, algı, eleştirel düşünme ve (görsel) okuryazarlık gibi becerilerin rehberli grup tartışmaları yoluyla geliştirildiği bir öğrenme yöntemi/ öğrencileri dergiler, defterler ve eskiz defterleri tutmaya teşvik edilmesi , öğrenciler

²¹ <https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>

²² http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf, s.8

²³ http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf, s.8

²⁴ <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>



arasındaki deneylerin yanı sıra akran değerlendirmesi ve geri bildirim etkinlikleri için bir ortam yaratılması²⁵. Bunların avantajları arasında şunlar yer alır²⁶:

- Tüm yaratıcı beceriler bir öğrencinin gözlemlerinin, fikirlerinin, düşüncelerinin ve koleksiyonlarının bir kaydını tutarak uygulanabilir;
- Çok çeşitli bilgileri kaydedip toplayarak, bir öğrenci daha sonra farklı unsurlar arasında yaratıcı bağlantılar geliştirmeye başlayabilir ve daha benzersiz ve orijinal fikirler ortaya çıkarabilir;
- Akran incelemeleri ve geri bildirimler öğrencilerin bağımsızlık kazanmasına, akranlarının çalışma ve düşünme süreçleri hakkında fikir sahibi olmalarına ve yaratıcı bireyler olarak kendilerine güven geliştirmelerine yardımcı olur;
- Deneyler, Boden'in "birleştirici yaratıcılık" dediği kavramı güçlendirir - mevcut fikirleri birleştirerek veya ilişkilendirerek yeni fikirlerin üretilmesi.

Bu aşamada, aşağıdaki sanat eserleri türleri incelenebilir (listeler ayrıntılı ve kapsamlı değildir):

Sanat eseri kategorisi	Dahil edilen sanat eseri türleri
Görsel	Resim, heykel, enstalasyon, el işi, fotoğraf, film / video, kolaj, duvar paneli, grafik, çizgi film, baskı, çizgi roman
Edebi	Şiirler, romanlar, oyun senaryoları, denemeler, masallar, mitler, çizgi romanlar
İşitsel*	Klasik müzik, halk müziği, şarkılar, opera, enstrümanlar
Somut*	Halk ve modern danslar, bale, tiyatro, pandomim, sanat gösterileri, müzikaller

* Not: AA4ECI projesinin kapsamı nedeniyle, bu iki kategori sadece Metodolojide belirtilmiştir, ancak tam olarak araştırılmayacaktır.

Sanatsal eserlerle doğrudan temas

Sanat Eğitiminin 2. öncülü, öğrenme sürecinin bir parçası olarak incelenecek olan sanat eserleri ile pratik deneyim kazanmaya dayanır. Bu, şu şekilde yapılabilir:

- **Doğrudan gözlem** - sergi, galeri, sanat atölyesi, müze, film izleme, kitap okuma, konsere katılma, tiyatro, opera veya baleye gitme vb.
- **Sanat eser(ler)i ile dolaylı temas** – Sanat eserleri resimleri, konser ve performans fotoğrafları ile PowerPoint sunumları hazırlamak ve projelendirmek, konserlerin,

²⁵ <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>, s.69

²⁶ <https://www.cambridgeinternational.org/Images/417069-developing-the-cambridge-learner-attributes-.pdf>, s.69



oyunların ve performansların video kayıtlarını izlemek, anlatıların çalışma kağıtlarını hazırlamak ve dağıtmak

Sanat uygulamalarında yer almak

Sanat temelli pedagojinin 3. öncülü, öğrencileri kendi keşiflerini ve sanat eserlerini denemeye ve yapmaya teşvik eder. Bu, tartışılan konunun yanı sıra sanat ile Avrupa ve dünyanın kültürel mirasında da yaratıcılıklarını ve katılımlarını daha da artırabilir.

Art of Education Üniversitesi, **öğretmenlerin, eğitimcilerin ve eğitim profesyonellerinin sanat dersleri öğretebileceği ve öğrencilerini verimli sanat takdir tartışmalarına dahil edebilecekleri 3 yararlı unsur ve ilke²⁷ geliştirmiştir.** Bunlar:

- Sanat yapmanın yapı taşları olan **Sanat Öğeleri** - çizgi, şekil, renk, değer, doku, mekan ve biçim;
- Bir sanat eserini düzenlemenin araçları ve planları olan **Tasarım İlkeleri** - denge, zıtlık, vurgu, örüntü, birlik, hareket ve ritim;
- *Günümüzde sanatçıların eserlerinde geleneksel öğelere ve ilkelere ek olarak kullandıkları* **Çağdaş Sanat Elemanları (Postmodern İlkeler)** - benimseme, zaman, performans, melezlik, perspektif, yıkım ve metin

Her bir öğenin ve ilkenin tam açıklaması Üniversitenin web sitesinde, Kaynaklar bölümünde²⁸ ve ayrıca "3 Helpful Elements and Principles Downloads"²⁹ makalesinde bulunabilir.

Bu nedenle, **Sanat Eğitimi** aşağıdakilere etkili bir şekilde katkıda bulunabilir³⁰:

- ❖ Küreselleşmenin yarattığı kültürel çeşitlilikteki zorlukları ve toplumlar daha bilgiye dayalı hale geldikçe artan hayal gücü, yaratıcılık ve işbirliği ihtiyacını anlamaya;
- ❖ 21. yüzyılın en önemli zorlukları arasında, - Sanat Eğitiminin etkili bir şekilde ele alabileceği - çok kültürlü toplumlarda yaratıcılığa ve hayal gücüne artan bir ihtiyaç olduğunu belirtmeye;
- ❖ Sanatın öğrenme sürecindeki değerini ve uygulanabilirliğini ve bilişsel ve sosyal becerileri geliştirmedeki rolünü anlamaya, yenilikçi düşünceyi ve yaratıcılığı teşvik

²⁷ <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

²⁸ <https://theartofeducation.edu/resources/>

²⁹ <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

³⁰

http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_en.pdf

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

etmeyi ve sosyal hoşgörü ile çeşitliliğin kutlanmasını destekleyen davranışları ve değerleri teşvik etmeye.

(Sanat Eğitimi için Yol Haritası, UNESCO, The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century Lisbon, 6-9 Mart 2006)

2) Sanat terapisinin temel prensipleri ve renk teorisi

İngiliz Sanat Terapistleri Derneği sanat terapisini “sanat ortamını birincil ifade ve iletişim biçimi olarak kullanan bir psikoterapi biçimi” **olarak tanımlıyor.** Bu bağlamda sanat, *bir teşhis aracı olarak değil, kafa karıştırıcı ve üzücü olabilecek duygusal sorunları ele almak için bir araç olarak kullanılmaktadır.* ”³¹

Amerikan Sanat Terapisi Derneği'nden Dr.Sarah Deaver, Sanat Terapisini şöyle tanımlıyor³²:

Sanat terapisi, insanların bilişsel ve duysal motor fonksiyonlarını, benlik saygısını, öz farkındalığını, duygusal esnekliğini geliştirmelerine yardımcı olmak ya da çatışmaları çözme ve sıkıntıyı azaltmalarına yardımcı olmak için kullanılabilir. Hastanın ihtiyaçlarına ve hedeflerine bağlı olarak bireysel veya grup halinde yapılabilir.

“Bir sanat terapistinin, hastanın sanat medyasını ve yaratıcı sürecini kullanmasını, duyguları keşfetme, çatışmaları uzlaştırma, öz farkındalığı geliştirme, davranış yönetimi, sosyal beceriler gibi bir dizi tedavi hedefine veya kişisel hedefe ulaşmak için kolaylaştırdığı bir akıl sağlığı mesleği.”

Sanat terapisi, eğitimciler ve eğitim profesyonelleri tarafından sanat temelli eğitim faaliyetlerine uyarlanabilecek bazı özdeşünümsel, sözlü iletişim, rahatlama ve stres giderme tekniklerini önerebilir.

³¹ <https://www.baat.org/About-Art-Therapy>

³² https://www.huffpost.com/entry/art-therapy-guide_n_6755178

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Renk teorisi Renk Çarkına (Renk Çemberi) dayanmaktadır:

- **Ana Renkler** - kırmızı, sarı ve mavi;
- **İkincil Renkler** - yeşil, turuncu ve mor; ve
- **Tertiary Üçüncül Renkler** - sarı-turuncu, kırmızı-turuncu, kırmızı-mor, mavi-mor, mavi-yeşil & sarı-yeşil;

Ana renkler, diğer renklerin herhangi bir kombinasyonu ile karıştırılamayan veya oluşturulamayan 3 pigment renktir. Diğer tüm renkler bu 3 renkten meydana gelir.

İkincil renkler iki ana renk karıştırılarak oluşturulur.

Üçüncül Renkler, ikincil bir rengin birincil renkle karıştırılmasıyla oluşturulur.

Renk tayfı 22 renk ve renk tonu içerir. Üç renk kategorisine sahip Renk Çarkı (Renk Çemberi) aşağıda gösterilmiştir:



Ana Renkler



İkincil Renkler



Üçüncül Renkler

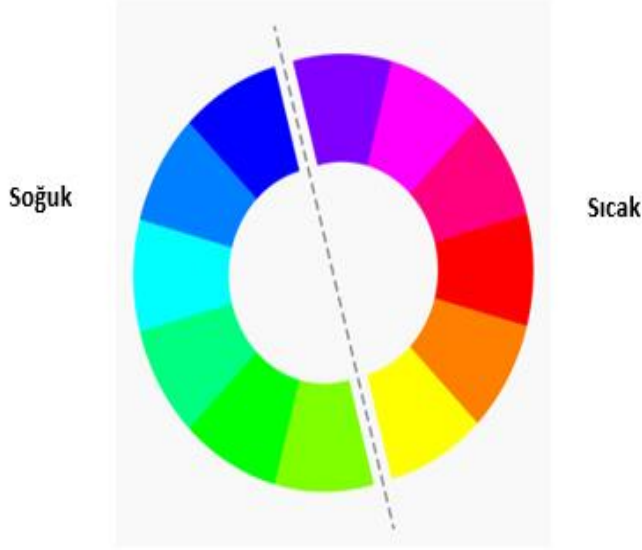
Kaynak: <https://colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>

Renkler ayrıca şu kategorilere ayrılmıştır:

- **Sıcak** - kırmızıdan sarıya spektrum için;
- **Soğuk** - maviden yeşile ve mora spektrum için;

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Kaynak: <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

Ayrıca, renkler şu özelliklere göre ayrılır³³:

- ❖ **Gölge**, temel renk tonuna siyah ekleyerek yapılır. Bu onu koyulaştırır ve dramatizm veren daha derin, daha zengin bir renk oluşturur;
- ❖ **Soluk renk**, bir renk tonuna beyaz ekleyerek oluşturulan renk tonu. Bu, bir rengi daha az yoğun hale getirebilir ve daha canlı renk kombinasyonlarını dengelerken yararlıdır;
- ❖ **Tonlar**, temel bir renk tonuna siyah ve beyaz - veya gri - ile birleştirilerek oluşturulur. Orijinal rengin daha ince versiyonlarıdır, pastel görünme olasılığı daha düşüktür ve temel renkte görünmeyen karmaşıklıkları ortaya çıkarabilir.

❖ Renkler ayrıca şu özelliklerine göre ayrılır³⁴:

- **Renk tonu**, temelde renk tekerleğinde olan herhangi bir renk;
- **Doygunluk**, rengin yoğunluğunu veya saflığını verir;
- **Parlaklık**, bir renkteki parlaklık veya ışık miktarını gösterir.

³³ <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

³⁴ <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Renk teorisine göre, birbirine yerleştirilen bazı renkler etkilerini artırır veya azaltır, örneğin yeşile kırmızı, maviye turuncu vb. Bu, izleyicinin gözünde kontrast renklerin eşzamanlı algısını oluşturur ve modern sanatçılar tarafından çokça kullanılır.

Eğitimcilerin, öğretmenlerin, eğitimcilerin ve eğitim profesyonellerinin görsel bir sanat eserini analiz ederken dikkate alması gereken temel unsurlar:

("Orchestrating Collaboration at Work, Using Music, Improv, Storytelling and Other Arts to Improve Teamwork", Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007 adlı eserden ve Art of Education Üniversitesi'nin "3 Helpful Elements and Principles Downloads"³⁵ adlı makalesinden uyarlanmıştır.)



Renk – ışığın bir nesnenin yüzeyine yansıma şeklini içerir; Renklerin 3 özelliği vardır: ton, doygunluk ve parlaklık;



³⁵



<https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."





Form – düz veya üç boyutlu olabilir (uzunluk, genişlik ve yükseklik ve üçgen, kare, piramit, küp veya küre oluşturabilir)

Çizgi – uzayda hareket eden bir nokta tarafından yapılan yol; genişlik, yön ve uzunluk olarak değişebilir

Şekil – bir nesnenin veya vücudun dış yüzeyi; yüksekliği ve uzunluğu değişebilir ve geometrik veya organik olabilir

Boşluk – görüntüler veya öğelerin etrafındaki, içindeki veya arasındaki alan; sanat eserinde bir derinlik yanılsaması yaratmak için kullanılabilir

Figür/ Zemin - ön plan ve arka plan veya özne ve nesne arasındaki ilişkidir

Denge – bir sanat eserindeki görsel ağırlığın dağılımı; simetrik, asimetrik ve radyal olabilir

Kompozisyon - elemanların bir bütün oluşturmak için nasıl düzenlendiğini veya birleştirildiğini içerir

Kontrast - resimde bir efekt oluşturmak için karşıt öğelerin yan yana yerleşimini gösterir; bu boyut veya renk farkı veya değer değişimi ile elde edilebilir

Hareket – tasarım öğelerinin organize edilme şeklidir, böylece izleyicinin gözü sanat eseri boyunca ve kompozisyonun bir yönünden diğerine geçer

Oran - boyut veya sayıya göre nesneler arasındaki ilişkidir



Tekrarlama - sanatta bir tutarlılık ve süreklilik duygusu yaratmak için bir öğenin (renk, şekil, nesne, vb.) tekrarlanan kullanımudur



Sembol – ilişkilendirme, benzerlik veya konvansiyon ile başka bir şeyi temsil eden bir işaret, simge veya resimdir

3) Yaratıcı yazma ve hikaye anlatımının esasları

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Yaratıcı yazma, hikaye ve hikaye anlatımının bazı tanımları:

Yaratıcı yazma, yazarın bilinçli veya bilinçaltı düzeyde elde edilen duygularını, hislerini, deneyimlerini, fikirlerini veya düşüncelerini ifade eden bir yazı türüdür. Daha çok yazarın "ifade etme" ihtiyacı tarafından yönlendirilir ve genellikle en eşsiz, yaratıcı ve şiirsel şekilde ifade edilir.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

Yaratıcı yazma, normal profesyonel, gazetecilik, akademik ve teknik edebiyat biçimlerinin sınırlarının dışına çıkan herhangi bir yazı, kurgu, şiir veya kurgu dışı olarak kabul edilir.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

Hikaye, dinleyicinin olayları, karakterleri, fikirleri ya da her şeyi oluşturan duygusal yönelimini düzeltebilen tek dil biçimidir. Hikayeler, temel olarak, duygularımızı yönlendirmek için küçük araçlardır.

(<http://www.educ.sfu.ca/kegan/ArtsBasics.html>)

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Hikaye anlatımı, dinleyicinin hayal gücünü teşvik ederken öykünün öğelerini ve görüntülerini ortaya çıkarmak için kelimeleri ve eylemleri kullanan etkileşimli sanattır.

(<https://storynet.org/what-is-storytelling/>)

Ulusal Hikaye Anlatma Ağı (UHAA), öykü anlatımının aşağıdaki unsurlarını açıklar ³⁶:

a. Hikaye anlatımı etkileşimlidir.

Bir hikaye anlatıcısı ile bir veya daha fazla dinleyici arasında iki yönlü bir etkileşim içerir. Dinleyicilerin tepkileri öykünün anlatılmasını etkiler. Aslında, öykü anlatımı, anlatıcının ve izleyicinin etkileşimi, işbirliği ve koordineli çabalarından ortaya çıkar.

b. Hikaye anlatımı kelimeleri kullanır.

İster sözlü dil, ister işaret dili olsun, dili kullanır ve bu hikaye anlatımını çoğu dans ve mim biçiminden ayırır.

c. Hikaye anlatımı seslendirme, fiziksel hareket ve / veya jest gibi eylemleri kullanır.

Bu eylemler, sözlü veya işaret dilinin sözcükler dışındaki kısımlarıdır. Kullanımları hikaye anlatımını yazma ve metin tabanlı bilgisayar etkileşimlerinden ayırır.

d. Hikaye anlatımı bir hikaye sunar.

Her zaman bir hikayenin- bir anlatının sunumunu içerir.

e. Hikaye anlatımı dinleyicilerin aktif hayal gücünü teşvik eder.

Hikaye anlatımında dinleyici hikayeyi hayal eder. Çoğu geleneksel tiyatrodan veya tipik bir dramatik filmde dinleyici, aslında hikayede anlatılan karaktere veya olaylara tanık olduğu yanılsamasından hoşlanır.

³⁶ <https://storynet.org/what-is-storytelling/>



Ulusal Hikaye Anlatma Ağı³⁷ 'na
göre:

Hikaye anlatımında dinleyicinin rolü, anlatıcının performansına ve dinleyicinin kendi geçmiş deneyimlerine, inançlarına ve anlayışlarına dayanarak, aklındaki hikayenin canlı, çok duyusal görüntülerini, eylemlerini, karakterlerini ve olaylarını - gerçekliğini - aktif olarak yaratmaktır. Tamamlanan hikaye, eşsiz ve kişisel bir birey olan dinleyicinin zihninde gerçekleşir. Dinleyici, böylece, deneyimledikçe hikayenin bir eş yaratıcısı olur.

Film yapım şirketi Pixar, şirketin Hikaye Sanatçısı Emma Coats tarafından belirtildiği gibi **22 hikaye anlatımı ve senaryo yazım kuralı** geliştirdi. Bunlar ³⁷:

1. Başarıları için elinden gelenin daha fazlasına çaba gösteren bir karaktere hayran olursun.
2. Bir dinleyici olarak size neyin ilginç geldiğini aklınızda bulundurmalısınız, bir yazar olarak yapması eğlenceli olanı değil. Çok farklı olabilirler.
3. Temayı denemek önemlidir, ancak hikayenin sonuna gelene kadar aslında ne hakkında olduğunu göremezsiniz. Şimdi yeniden yazın.
4. Bir Zamanlar vardı _____. Her gün, _____. Bir gün _____. Bu yüzden, _____. Sonuna kadar _____.
5. Basitleştirin. Odaklanın. Karakterleri birleştirin. Dolambaçlı yolları atlayın. Değerli şeyleri kaybediyor gibi hissedeceksiniz ama bu sizi özgür bırakır.
6. Karakterinizin nesi iyi, ne konuda rahat?. Dünyalarını ters düz edin. Onlara meydan okuyun. Nasıl başa çıkıyorlar?
7. Ortayı halletmeden önce hikayenin sonu bitmiş olsun. Cidden. Sonlar zordur, seninki önceden çalışır olsun.
8. Hikayeni bitir, mükemmel olmasa bile bırak. İdeal bir dünyada her ikisine de sahipsiniz, ama devam edin. Bir dahaki sefere daha iyisini yapın.
9. Sıkıştığınız zaman, bir sonrakinde ne OLMAYACAĞININ bir listesini yapın. Sizi bir çok kez kurtaracak materyal elinize geçmiş olacak.

³⁷ <https://nofilmschool.com/2012/06/22-rules-storytelling-pixar>



10. Beğendiğiniz hikayeleri ayırın. Onlarda sevdiğiniz şey sizin bir parçanızdır; kullanmadan önce onu tanımalısınız.
11. Fikrinizi kağıda dökmek, onu düzeltmeye başlamanıza izin verir. Mükemmel bir fikir kafanızda kalırsa, asla kimseyle paylaşmayacaksınız.
12. Akla gelen ilk şeyi göz ardı edin ve 2., 3., 4., 5. şeyi de - bariz olanı yolun dışına itin. Kendinizi şaşırtın.
13. Karakterlerinize fikir verin. Yazarken pasif / şekillendirilebilir olması göze hoş görünebilir, ancak bu dinleyici için zehirlidir.
14. Neden BU hikayeyi anlatmalısınız? İçinizde hikayenizin beslendiği inancı nedir? Eserinizin Kalbi işte bu.
15. Eğer karakteriniz olsaydınız, bu durumda nasıl hissederdiniz? Dürüstlük, inanılmaz durumlara güvenilirlik kazandırır.
16. Dayanakları nelerdir? Bizim karakteri temellendirmemizi sağlayın. Başarılı olmazlarsa ne olur? Olasılıkları düşünün.
17. Hiç bir iş boşa gitmez. Eğer işe yaramazsa, bırakın ve devam edin - daha sonra faydalı olmak için geri dönecektir.
18. Kendinizi tanımalısınız: elinizden gelenin en iyisini yapmak ile titizlenmek arasındaki farkı bilmelisiniz. Hikaye denemedir, düzeltme değil.
19. Tesadüfler karakterleri belaya sokmak için harikadır; tesadüfler onları oradan kurtarmak için ise hiledir.
20. Alıştırma: sevmediğiniz bir filmin yapı taşlarını alın. Onları istediğiniz gibi nasıl yeniden düzenlersiniz?
21. Durumunuzla / karakterlerinize özdeşleşmeniz gerekir, sadece 'havalı' yazamazsınız. Sizi bu şekilde hareket ettiren nedir?
22. Hikayenizin özü nedir? En ekonomik anlatımı? Bunu biliyorsanız, oradan inşa edebilirsiniz.

Ayrıca, **Pixar'ın Hikâye Anlatımının 5 Sırrı** vardır³⁸:

1. Bildiğiniz duygular hakkında yazın.

³⁸ <https://nofilmschool.com/2017/02/pixar-storytelling-story>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Etkili hikaye anlatımı evrensel duyguları almak ve onu eşsiz bir duruma aktarmakla ilgilidir.

2. *Parlak fikirler günlük mekanlardan gelir.*

3. *"Farzedelim" ifadelerini kullanın.*

"Farzedelim..." başlıklı bir bölümde, hikaye anlatıcıları kendinizi merak etmeye teşvik eder. Patel "[Bir "farzet ki "sorusu] gerçekten beyninizin mantık kısmını kapatır ve hayal kısmına geçmenizi sağlar." der. " Bu hayal gücünün kapılarını açar."

4. *İyi bir öykü duygusaldır.*

5. *Dünya veya karakterle başlayın.*

Dünya: bir çevre ya da bir dizi kural. **Karakter:** takip ettiğiniz konu. Hikayenizin her ikisine de ihtiyacı vardır, ancak herhangi biriyle başlayabilirsiniz.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Eğitimcilerin, öğretmenlerin, eğitimcilerin ve eğitim profesyonellerinin bir hikayeyi analiz ederken dikkate alması gereken temel unsurlar ³⁹:

- ★ **Sahne:** Hikaye nerede ve ne zaman geçer? Sahne hem fiziksel konumu hem de karakterlerin içinde bulunduğu zamanı (yani geçmiş, şimdiki, gelecek) ve sosyal ve kültürel koşulları temsil eder.
- ★ **Karakter:** Bir insan, hayvan ya da gerçekten kişiselleştirilmiş herhangi bir şey. Bir veya çok sayıda ana karakter olabilir ve genellikle ikincil karakterler vardır, ancak her zaman değil.
- ★ **Olay örgüsü:** Bir hikayede meydana gelen olaylara olay örgüsü denir. Bir olay örgüsünde genellikle bir giriş, tırmanan olaylar zinciri, düğüm ve bir çözüm bulunur. Olay örgüsü genellikle bir yay olarak temsil edilir.
- ★ **Çatışma:** Her hikayede bir çatışma olmalıdır, yani olay örgüsünün dayandığı bir meydan okuma veya sorun. Çatışma olmadan, hikayenin hiçbir amacı veya gidişatı olmayacaktır.
- ★ **Tema:** Fikir, inanç, ahlak, ders ya da içgörü. Yazarın okuyucunun anlamasını sağlamaya çalıştığı temel argüman. Tema hikayenin "nedeni" dir.
- ★ **Bakış açısı:** Hikayeyi "kim" anlatıyor? Birinci kişi ("Ben") mi üçüncü kişi ("O") mi? Kahraman bakış açısı mı (bir karakterin perspektifi), çoğulcu mu (birçok karakterin perspektifi) veya ilahi bakış açısı mı (her şeyi bilen anlatıcı) etkin? İkinci kişi ("siz") genellikle hikaye yazmak için kullanılmaz.
- ★ **Ton:** Hikayenin genel duygusal "tonu" veya anlamı. Mutlu, komik, üzgün veya depresif mi? Ton çeşitli şekillerde tasvir edilebilir, kelime ve dilbilgisi seçenekleri, tema seçimi, tasvir ve açıklama, sembolizm ve kelimelerin birleşimindeki seslerle (yani kafiye, ritim, müzikalite).
- ★ **Stil:** Öykünün nasıl söylendiğidir. Kelime seçenekleri, cümle yapısı, diyalog, metafor, benzetme, abartma. Stil tona önemli ölçüde katkıda bulunur.

E. BÖLÜM III: Ders / Oturum Planı

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

a. Yaygın ve informal yetişkin eğitiminde kullanılacak ilgili teknik ve yöntemler (grup dinamiği, koçluk teknikleri, öğrencilerin düşünüm ve özdeşleşimi)

Etkili yetişkin eğitimi, öğrencilerin **aktif katılımını** ve bilgi, deneyim ve düşüncelerin **karşılıklı paylaşımının teşvik edilmesini** gerektirir.

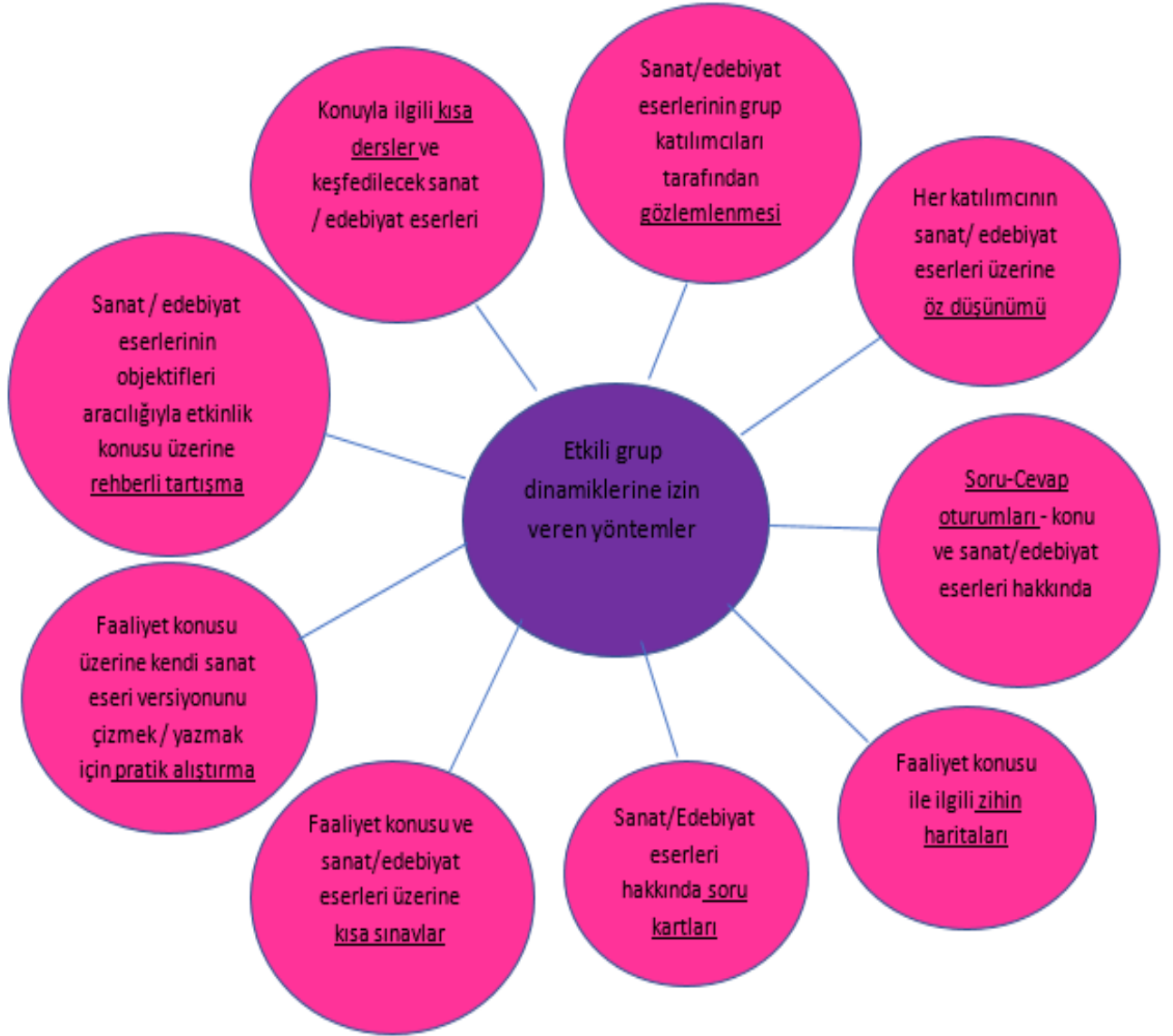
Aynı zamanda, sanat ve edebiyattan bahsederken, insanların farklı yorumları vardır ve görsel ve edebi eserleri farklı şekillerde hissederler. Bu nedenle, grup dinamiklerinin uyarılması ve kişisel görüşlerin, duyguların ve düşüncelerin öğrenciler arasında paylaşılması, yaratıcılığın kilidini açmak, norm dışı düşünmek ve yenilikçi yaklaşımla bir şeyleri görmek ve çözüm aramak için hayati öneme sahiptir.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Sanat ve edebiyata dayalı etkinliklerde kullanılabilecek etkili grup iletişimini destekleyen eğitim yöntemleri



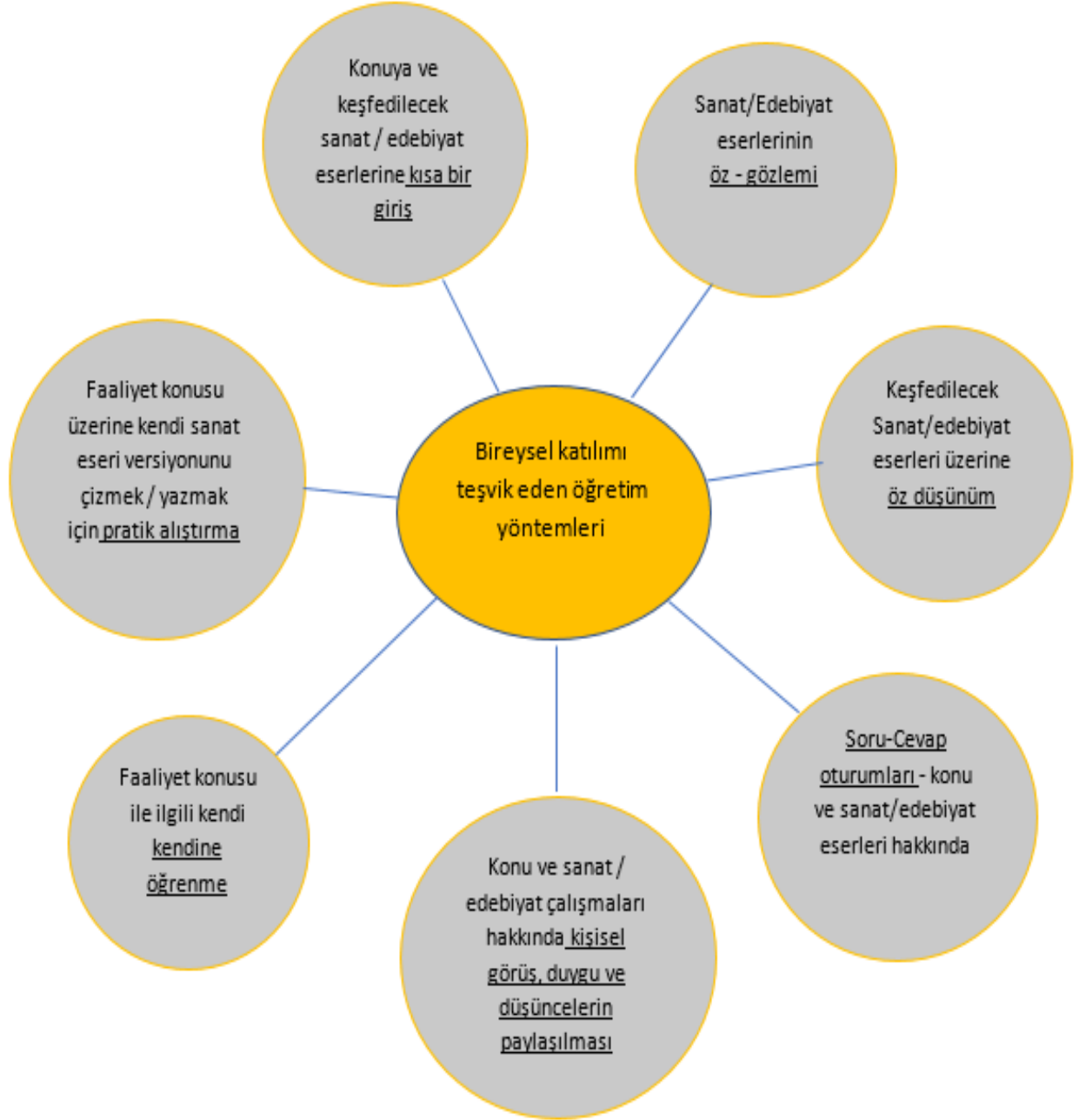
2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sanat ve edebiyata dayalı etkinliklerde kullanılabilecek bireysel paylaşımı ve öğrenmeyi teşvik eden eğitim teknikleri



2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



b. Yaygın yetişkin eğitiminde sanat ve edebiyat uygulama etkinliklerinin nasıl geliştirileceğine dair yönergeler

Örnek 1-3; eğitimcilerin, eğitim profesyonellerinin, antrenörlerin ve mentorların eğitim sürecinde sanat ve edebiyat uygulayarak girişimcilikle ilgili konuları öğretebileceği ders / oturum akış şemalarının üç model versiyonunu sunmaktadır.

Grafikler, öğretmenlerin ve eğitimcilerin öğrenme hedeflerine, öğrencilerin profiline, konularına ve alt konularına, dersin / oturumun süresine ve öğrenme ortamına bağlı olarak yaygın yetişkin eğitimi ve sanat temelli pedagojiden farklı etkinlikleri ve yöntemleri birleştirmelerine olanak tanır.

Adım 2 - 5, eğitimcilere ve eğitim uzmanlarına seçilen sanat eserlerinin analizine nasıl yaklaşılabileceği ve ilgili etkinlik sırasında dikkatlerinin nereye odaklanacağı konusunda rehberlik eder.

Eğitimcilerin, öğretmenlerin, eğitim profesyonellerinin ve antrenörlerin sanat eserlerini nasıl analiz edeceklerini gösteren adım adım ipuçları

(Arthur B. VanGundy / Linda Naiman'ın "Orchestrating Collaboration at Work, Using Music, Improv, Storytelling and Other Arts to Improve Teamwork" (2007) adlı eserinden ve "Steps to Text Analysis" den uyarlanmıştır.³⁹⁾

Adım 1 - Belirleme (Genellikle bu hazırlık aşamasının bir parçasıdır ve ders / oturum planının gelişimi sırasında gerçekleşir.)

Konu için görsel ve / veya edebi tarzda en uygun sanat çalışmalarının seçimidir. Edebi çalışmalar durumunda, tüm çalışmanın mı yoksa sadece bir kısmının mı öğrenme faaliyetine dahil edileceğine karar verilmesi gerekir.

Adım 2 - Tanımlama

Öğrencilerden seçilen sanat eserlerinden gördüklerini / anladıklarını açıklamalarını isteyin. Olası sorular şunları içerebilir:

- Sanat çalışmasının ne hakkında olduğunu düşünüyorsunuz?
- Sizce sanatçının / yazarın dikkatinin odağı nedir?
- Sizce çalışmada konunun / sorunun hangi yönlerine değiniliyor?

Tartışmanın odak noktası, katılımcıların sanat eserleri hakkındaki kişisel görüşlerini, duygularını ve düşüncelerini paylaşmaktır. Amaç, yanlış cevap olmadığını belirterek katılımcıları görüşlerini paylaşmaya teşvik etmektir.

Adım 3 - Analiz

³⁹ <https://hubpages.com/education/Steps-to-Text-Analysis>



Öğrencilerden, eserleri öğeler ve sanat ilkeleri (estetik, denge, kontrast, benzerlik, ritim, vurgu, tekrar, vb.) açısından analiz ederek tartışılan girişimci konu hakkındaki açıklamalarını hazırlamalarını isteyin. Bu aşamada, renkler, çizgiler, şekiller, semboller ve benzetmeler, organizasyonun kompozisyonu ve olay örgüsü, ana karakterler, dilin unsurları ve metnin üslup özellikleri, sözel kompozisyonlar vb. odak noktasında olmalıdır.

Adım 4 - Yorumlama

Öğrencilerden yorumlarını diğer katılımcılarla paylaşmalarını ve bu eserin bağlantılarını kendi geçmişleri, deneyimleri ve bakış açıları ile paylaşmalarını isteyin. Olası sorular şunları içerebilir:

- Bu çalışmanın sizin için anlamı nedir?
- Esere duygusal tepkiniz nedir?

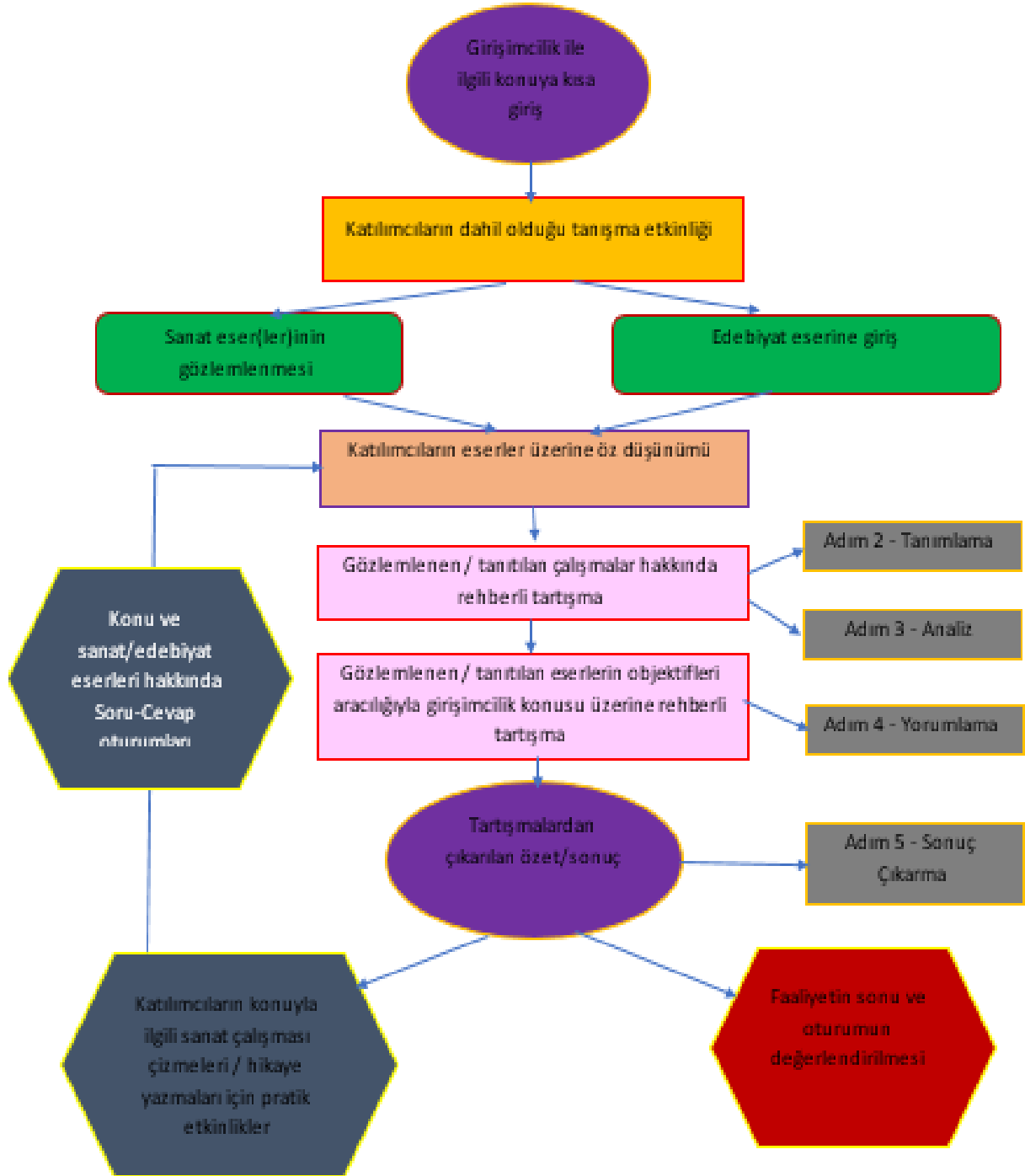
Adım 5 - Sonuç Çıkarma

Öğrencilere sorulabilecek olası sorular şunları içerebilir:

- Bu parçanın sizin ve girişimci fikirleriniz için ne önemi var?
 - Bu sanat eseri düşünme biçiminizi, yaşam biçiminizi değiştiriyor mu?
 - Bu sanat eseri hayatınızdaki bazı sorunlarla başa çıkmanıza veya gelecek planları yapmanıza yardımcı oluyor mu?
 - Sanat eserindeki ana mesajı değerlendirmek için hangi kriterleri kullandınız?
 - İlk gördüğünüz andan itibaren bu sanat eseri hakkındaki algınız nasıl değişti?
 - Bu sanat eserinde kendinizi ya da kendi yaşamınızdaki sorunları tanıyor musunuz?
- Vb.



Örnek 1

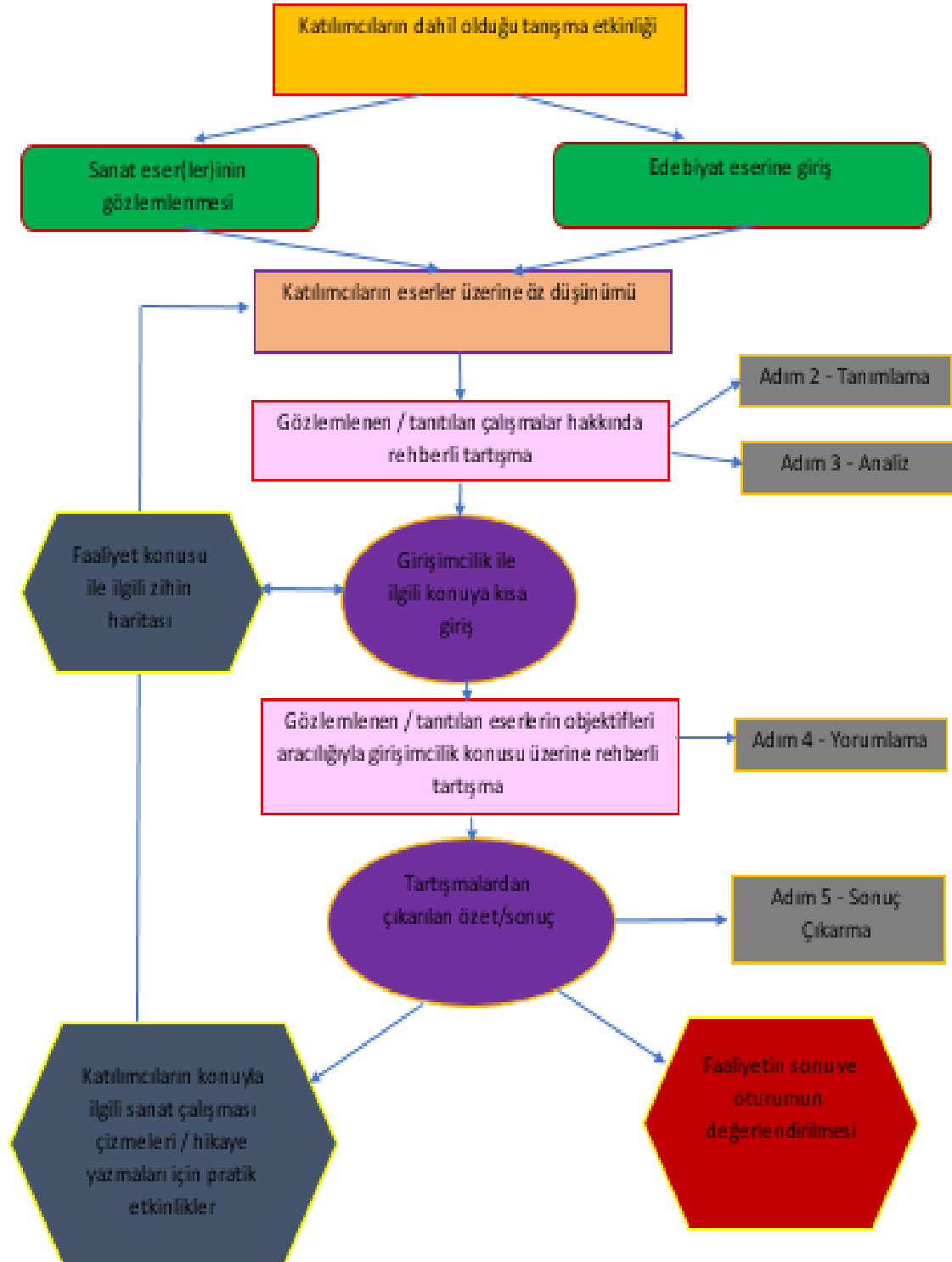


2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Örnek 2

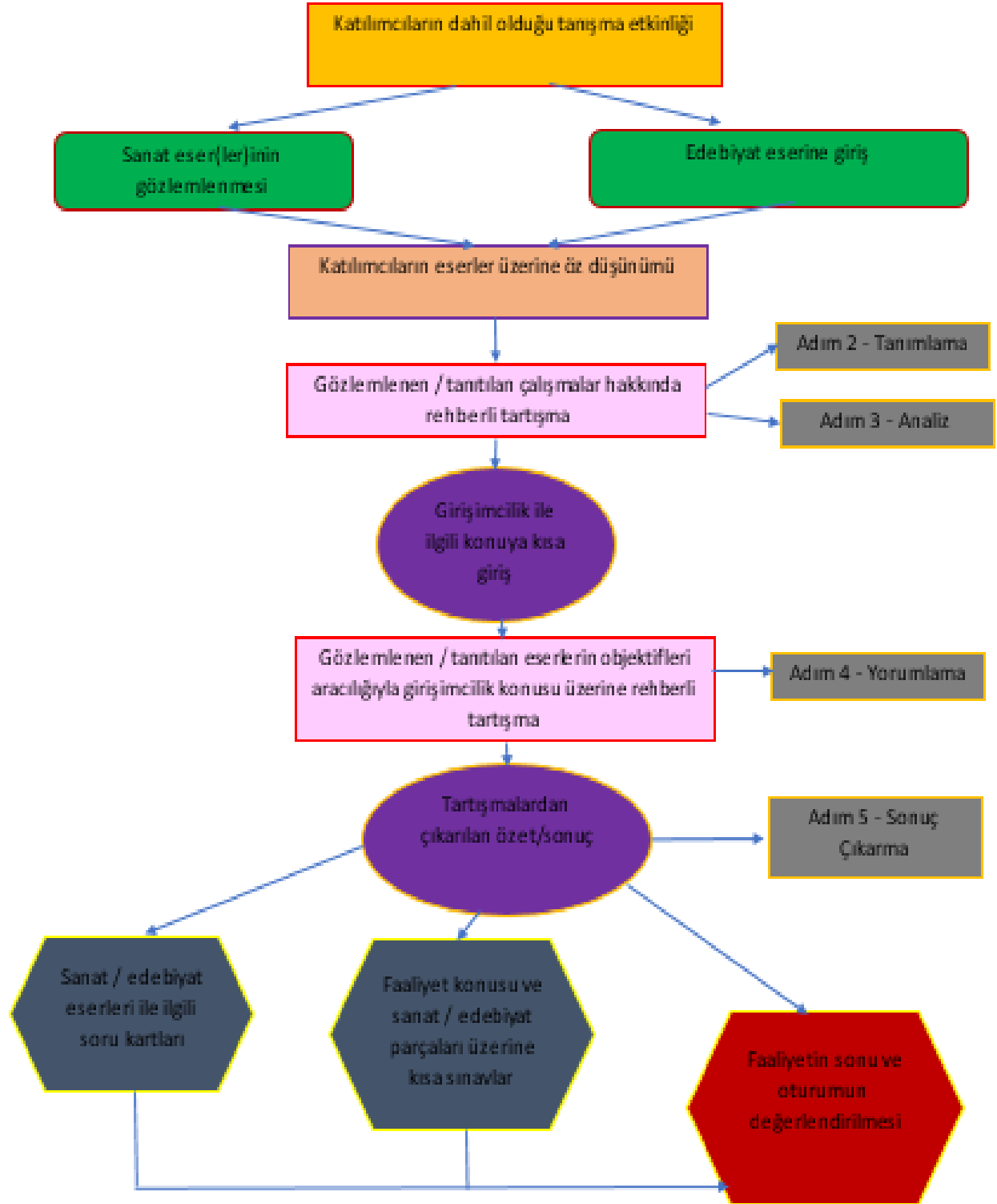


2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Örnek 3



2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



c. Giriřimcilik becerilerine iliřkin konularda yaratıcılıęı ve yenilięi teřvik etmeye
yönelik sanat ve edebiyat uygulamalarına dair ders/oturum planı řablonu

GİRİřİMCİLİK BECERİLERİNE İLİřKİN KONULARDA YARATICILIęI TEřVİK ETMEYE YÖNELİK SANAT VE EDEBİYAT UYGULAMALARI DERS / OTURUM PLANI	
Ders / oturumda tartıřılacak Genel Giriřimcilik becerisi	
Ders / oturum kapsamında ele alınacak seçilmiş Giriřimcilik becerisinin alt kategorileri	• • •
Dersin / oturumun öęrenme hedefleri	1. 2. 3.
Ders / oturum süresi *	
Dersin / oturumun hedef kitlesi	

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Ders / oturumdan öğrenim çıktıları	Bilgi: • • •	Beceriler: • • •	Yeterlilikler: • • •
Kullanılacak öğretim / eğitim / koçluk yöntemleri	Yüz yüze etkinlikler için: 1. 2. 3.	Grup temelli etkinlikler için: 1. 2. 3.	
Kullanılacak sanat formu (<i>lütfen ilgili olan(lar)ı işaretleyiniz</i>)	Görsel sanatlar	Sözel sanatlar	
Dahil edilen sanat eserleri türleri (<i>lütfen ilgili olan(lar)ı belirtiniz</i>)	Görsel sanatlar 1. 2. 3.	Sözel sanatlar 1. 2. 3.	
Ders notları dahil gerekli ekipman ve malzemeler	• • • • •		
Prosedür / sıralamanın adımları	Yüz yüze etkinlikler için: 1. 2. 3.	Grup temelli etkinlikler için: 1. 2. 3.	

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Tartışma için örnek sorular	• • • •
Öğretmen / eğitmen / koç tarafından ihtiyaç duyulan özel bilgi veya beceriler (varsa)	
Ders / oturum sırasında gözlemlenec ek kültürel unsurlar / özellikler (varsa)	
Faaliyetlerin değerlendiril mesi (lütfen uygun olanı işaretleyiniz)	• Mutlu yüzler • Test • Ödev

Not: AA4ECI projesinin kapsamı nedeniyle, önerilen ders / oturum süresi, bir saatlik koçluk oturumları ve yarım günlük (4 saat) grup temelli aktiviteler için uygun yöntem ve yaklaşımları içerecektir.

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



d. Etkinliklere uygun sanat ve edebiyat eserlerini sınıflandı kriterleri

Görsel ve Edebi eserlere yönelik genel kriterler:

1. Tüm haritalanmış görsel ve edebi sanat eserlerinin açık bir yazarı ve kaynağı olmalıdır;
2. Görsel sanat eserleri durumunda, bu eserler kamu galerilerinde veya web siteleri ve tercihen e-galeri bölümleri olan ulusal, bölgesel veya yerel müzelerde gösterilmeli / sergilenmelidir.;
3. Edebi eser çalışmaları durumunda, resmi eğitim müfredatına dahil olmalı, halk kütüphanelerinde kolayca bulunmalı veya yasal e-kitap pazarları da dahil olmak üzere resmi kitapçılarda satılmalıdır.;
4. “Evrensel sanat eseri” “yazarının uluslararası koleksiyonların bir parçası olarak sanat galerilerinde veya müzelerde evrensel olarak tanındığı ve sergilendiği tanınmış bir sanat eseri” olarak tanımlanmaktadır.;
5. “Evrensel edebiyat eseri” “okul veya üniversite düzeyinde eğitim müfredatına dahil olan ve ilgili ülkeyi temsil eden ve yazarının evrensel olarak tanındığı tanınmış bir edebiyat parçası” olarak tanımlanır;
6. “Ülkeye özgü sanat eseri”, “yazarının ilgili ülkede ulusal düzeyde tanınabildiği ve iyi kabul gördüğü ve ulusal koleksiyonlarının bir parçası olarak sanat galerilerinde veya müzelerde sergilenen bir sanat eseri” olarak tanımlanmaktadır.;
7. “Ülkeye özgü edebiyat eseri”, “okulda veya üniversite düzeyinde ulusal eğitim müfredatında yer alan ve yazarının ilgili ülkede ulusal düzeyde iyi tanındığı tanınmış bir edebiyat eseri” olarak tanımlanmaktadır.;
8. Oluşturulduklarından farklı bir dilde olan edebi çalışmaları tercihen resmi çevirileriyle kullanılmalıdır. Resmi çevirileri yoksa, eğitim amaçlı resmi olmayan çevirisi de yapılabilir.

Görsel sanat eserleri nasıl belirlenir:

"L...dir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Sanat türü (boyama, heykel, kurulum, el işi, fotoğraf, film / video, kolaj, duvar paneli, grafik, çizgi film, baskı vb.)	
Yazar, Uyruk	
Başlık	
Yapılış yılı	
Boyut	
Kullanılan sanatsal yöntem	
Kaynak (nerede bulunabilir)	

Edebi eserler nasıl belirlenir:

Eserin türü (şiir, roman, oyun senaryosu, deneme, peri masalı, efsane, vb.)	
Yazar, Uyruk	
Başlık	
Yapılış yılı	
Eserin yaratıldığı orijinal dil	
Kaynak (eserin orijinal dilde bulunduğu yer)	
Kaynak (çeviriyle ilgili bir bağlantının bulunabileceği yer)	

2019-1-LT01-KA204-060488

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."