

Problem Çözme üzerine sanat odaklı ders

Yetişkin eğitimcileri için grup dersi kılavuzu

Bu dersin öğrenme hedefleri ve kazanımları:

HEDEFLER	KAZANIMLAR
Yetişkinlerin problem çözme becerilerinin yaratıcı bir şekilde nasıl geliştirileceğini ve bir sanat eserinin gözlem ve analizinden ilham alarak liderlik becerilerini öğretmek	Öğrenenler, daha önceden öğrendikleri ve bildikleri olağan yöntemleri kullanarak kendilerini en iyiye yönlendirebilecek yeni stratejileri belirlemeyi amaçlayan «yaratıcı bir çaba» ortaya koyarak, yeni ve görünüşte yönetilemez bir durumla daha iyi yüzleşebileceklerdir.
«Problem çözme» süreci üzerine eğitim almak için: bir problem belirleyin ve bir hedefi belirleyin, engelleri analiz edin, hipotezler oluşturun, çözümleri değerlendirin ve harekete geçin.	Öğrenenler, stratejik bir süreç uygulayarak bir problemi ele alacak ve çözeceklerdir.
Öğrenenlere, bir hedefe ulaşmayı kolaylaştırmak için davranış, görme ve hissetme biçimlerini değiştirme becerisi sağlamak.	Öğrenenler, bir soruna farklı bir ışık altında ve farklı açılardan bakarak analiz etmek ve çözüm bulmak için «alışılmıştın dışında düşünmek» stratejisinin nasıl kullanılacağını anlayacaklardır.

Oturumda kullanılacak yöntemler



Konu ve sanat eserinin kısa tanıtımları;



İnceleme



Yansıtma ve kendi kendine öğrenme



Kılavuzlu tartışma

Grup Dersi Planı:

Süre: 5 saat

Gerekli ekipman ve malzemeler :

- Bir dizüstü bilgisayar ve projektör
- İncelenecek sanat ve edebi eserlerin bulunduğu çalışma kağıtları
- Kağıt, kalem ve renkli kalemler
- Isınma etkinliklerini destekleyecek diğer unsurlar

DİJİTAL DESTEK (isteğe bağlı)

- Beyin fırtınası kılavuzlu tartışma için: **Miro**
- Öğrencilerin son değerlendirme aşamasına katılmaları için: **Mentimeter**

Grup dersi yapısı ve malzemeleri

*Seçilen konu:
Problem çözme*

YAPI

1. Problem çözme konusuyla ilgili ısınma etkinlikleri
2. Problem çözme becerisi tanıtımı: Bu beceri nedir, nasıl edinir ve kullanırız?
3. Seçilen sanat / edebi eserin tanıtımı ve ilgili bilgi materyallerinin analizi. .
4. Kılavuzlu tartışma:
 1. Sanat eserinin / edebi eserin yorumlanması
 2. Sanat eseri / edebi eserin unsurlarının analizi
 3. Sanat eseri / edebi eserin merceğinden konu
5. Sonuçlar
6. Problem çözme becerisi özeti

MALZEMELER

1. Grup dersi kılavuzu
2. Sanat eseri / edebi eser veri tabanı
3. Sanat eseri / edebi eser hakkında kaynaklara ve ek bilgi materyalleri ile ilgili bağlantılar
4. Eğitim, yaratıcılık ve yenilikçilik için sanat ve edebiyatın uygulanması proje Metodolojisi

Oturum için önerilen zaman çizelgesi

N.	Etkinlikler	Ayrılan süre
1	«Problem Çözme» konusuyla ilgili ısınma etkinlikleri	90 dakika
2	Problem çözme becerisi tanıtımı: Bu beceri nedir, nasıl edinir ve kullanırız?	30 dakika
3	Seçilen sanat / edebi eserin tanıtımı ve ilgili bilgi materyallerinin analizi.	45 dakika
4	Kılavuzlu tartışma: 1. Sanat eserin / edebi eserin yorumlanması 2. Sanat eseri / edebi eserin unsurlarının analizi 3. Sanat eseri / edebi eserin merceğinden konu	1.45 dakika
5	Sonuçlar	30 dakika
6	Problem çözme becerisi özeti	30 dakika
	TOPLAM OTURUM PLANI	5 saat

1. Isınma etkinliđi

Isınma etkinliđi «problem çözme» konusunda doğru yönlendirmeye hizmet edecektir. Öğrenenlere görüşlerini, deneyimlerini ve konu hakkındaki bilgilerini paylaşmak için sorular sormalısınız:

- Bir zorlukla karşılaştığınızda veya bir soruna çözüm bulmanız gerektiğinde duruma nasıl yaklaşırsınız?
- Problem çözme becerisini biliyor musunuz?
- İçinden çıkılamayacak bir durumda «problem çözme» becerisini uygulama deneyiminiz oldu mu?

Isınma etkinliđi, öğrenenlerin düşüncelerini paylaşma ve beyin fırtınası yapma konusunda özgür hissetmelerini sağlamak için oyunların kullanılmasıyla yönlendirilebilir. Burada sunulan Dixit kart oyunu, bu etkinlik için etkili bir araçtır, ancak eğitimciler kendilerini rahat hissettikleri diğer araçları özgürce yaratıcı bir şekilde kullanabilirler. .

Dixit kartları

Kartları, resimler yukarı bakacak şekilde masanın üzerine yayın. Gruptaki herkesin o anda nasıl hissettiğine veya eğitimin geri kalanı için beklentilerine uyan bir kart seçmesine izin verin. Öğrenenlere biraz zaman verin ve her bir katılımcı bir kart aldıktan sonra masanın etrafında ya da bir daire içinde oturmasını sağlayın. Masanın etrafında dolaşın, herkesin kendilerini tanıtmalarına izin verin ve bu kartı neden aldıklarını, bu görüntünün ne tür duygu veya duyguları harekete geçirdiğini açıklamalarına izin verin. Hikayelerini destekleyen bir görüntüye sahip oldukları için insanları konuşturmanın iyi bir yolu. Oyun, insanların güvenli bir ortamda birbirlerini dinlediđi ve kişisel duyguları hakkında konuştuđu bir atmosfer yaratır.

2. Konunun tanıtımı

PROBLEM ÇÖZME

Eğitmen konuyu kısaca öğrenenlere tanıtacaktır: Problem çözümede kişi, öğrendiği ve bildiği alışılmış yollara göre yeni ve yönetilemez bir durumla karşı karşıya kalır. Bu nedenle bu durumlarda gerekli olan şey, bizi en iyiye yönlendirebilecek yeni stratejiler belirlemeyi amaçlayan gerçek bir «yaratıcı çaba» uygulamaktır.

Bir çözüme varmak, hedeflere ulaşmamızı sağlamak için bir şeyleri görme ve hissetme tarzımızda veya davranışlarımızda bir değişiklik gereklidir.

“Herkes bir dahidir. Ama bir balığı ağaca tırmanma kabiliyetine göre değerlendirirseniz, tüm hayatını kendisinin aptal olduğuna inanarak geçirir. Aynı şeyleri yapmaya devam edersek, bir şeylerin değişmesini bekleyemeyiz. Yaratıcılık bulaşıcıdır. Aktarmak gerekir»
(Cit. Albert Einstein)

Problem çözme becerisinin süreçleri nedir?

1. Problemi tanımla
2. Hedefimizi belirle
3. Engelleri analiz et
4. Sorunu çözmek için hipotezler oluştur
5. Çözümleri değerlendir
6. Karar al
7. Harekete geç

3.1 Sanat eserinin kısa tanıtımı ve inceleme

TEKNİK / ÖZEL BİR YAKLAŞIM İÇİN SEÇİLEN SANAT ESERİ

SANAT ESERİ 1: Mimari

BAŞLIK: Santa Maria del Fiore Katedrali Kubbesi

SANATÇI: Filippo Brunelleschi (1420-1436)

TANIM:

Santa Maria del Fiore Kubbesi dünyada şimdiye kadar inşa edilmiş benzersiz bir kubbedir.

Kubbenin ana özelliği karmaşık çok yüzlü konfigürasyonudur. Tabanının yüksekliği ve sekizgen şekli Filippo Brunelleschi'yi yarım küre yerine sivri bir kemer şekli seçmeye zorlamıştır. Ayrıca yükü hafifletmek için Flippo Brunelleschi çift kubbe seçmiştir.



3.1 Sanat eserinin kısa tanıtımı ve inceleme

SOYUT / METAFORİK BİR YAKLAŞIM İÇİN SEÇİLEN ÇİZİM

SANAT ESERİ 2: Resim

BAŞLIK: "Oedipus and the Sphinx"

SANATÇI: Giorgio de Chirico (1864)

TANIM:

Resim, Oidipus ve Sfenks arasındaki karşılaşmanın mitolojik hikayesini temsil etmektedir. Oidipus, Sfenks'in yarattığı muammayı çözmeyi başarır.

-»Sabah dört ayakla, öğlen ikiyle ve akşam üç ayakla yürüyen hayvan nedir?»

-»Çocukken dört ayak üzerinde yürüyen, olgun döneminde iki ayak üzerinde yürüyen ve yaşlı bir adam olarak yürümeyi desteklemek için baston kullanması gereken bir adamdır.»



4.1 Kılavuzlu tartışma: Yorumlama

Sanat eserleri nasıl yorumlanır

Öğrenenlerden, seçilen sanat eseri / edebi eserde gördüklerini / hissettiklerini / anladıklarını açıklamalarını istemelisiniz. Tartışmanın odak noktası, katılımcıların sanat / edebi eserler hakkında kişisel görüşlerini, duygularını ve düşüncelerini paylaşmaktır. Amaç, yanlış bir cevap olmadığını vurgulayarak katılımcıları fikirlerini paylaşmaya teşvik etmektir.

Seçilen sanat / edebi esere göre seçilecek ve geliştirilecek olası sorular:

- Bu sanat eseri size ne düşündürüyor ve hissettiriyor?
- Sanat eserinin ne iletmek istediğini düşünüyorsunuz?
- Sizce sanatçının ilgisinin odak noktası nedir?
- Sanat eserinin / edebi eserin ortaya çıkmasında sanatçıların karşılaştıkları zorluklar nelerdir?

4.2 Kılavuzlu tartışma: Analiz

Sanat eserleri nasıl analiz edilir?

Sanat eseri / edebi eseri oluşturan ve / veya temsil eden unsurların analizine rehberlik etmelisiniz. Ardından, analiz edilen unsurlar aracılığıyla tartışılan girişimcilik konusuna götüren bir tartışmada öğrenenlere rehberlik edeceksiniz.

Gözlemlenen / tanıtılan eserlerle ilgili kılavuzlu tartışma için olası sorular:

1. Bu sanat eserinde size problem çözme becerisinin bazı özelliklerini düşündüren bir şey var mı?
2. Bu sanat eserinde problem çözme süreciyle ilişkilendirebileceğiniz unsurlar var mı? Bunlar hangileri ve onları nasıl / nerede bulabilirsiniz?
3. Problem çözme sürecini bu sanat eseri üzerinden anlatabilir misiniz?

Destek araçları

İsteğe bağlı olarak, konuyla ve incelenen sanat eseri / edebi esere göre seçilen destek analizi araçlarını araştırabilir ve öğrenenlere sağlayabilirsiniz. Bunlar, veri tabanındaki sanat eseri / edebi eser hakkında ek bilgi materyalleri ile birleştirilecektir.

SANAT VE EDEBİYAT ARAÇLARI

Bir sanat eseri / edebi eser analizi nasıl yapılır?

Öncelikle

- Bir sanat eseri / edebi eser aracılığıyla kendini yansıtmaya
- Bağlama göre ilgili renk ve şekil sembolizmi (sanatta)
- Örüntünün yapısı veya yazma teknikleri (edebiyatta)

İkinci olarak

- Tarihsel ve çevresel bağlam
- Sanat eseri ve / veya sanatçı geçmişi

İŞ KONULARI ANALİZ ARAÇLARI (teorik çerçeve)

Konu nasıl analiz edilir?

İşletme ve pazarlama stratejisinin kilit noktaları, girişimci beceri süreçleri ve uygulamalı örnekler

4.3 Kılavuzlu tartışma: Sanat eserinin merceğinden problem çözüme

Konuyla ilgili bir tartışmada öğrenenlere sanat eserlerinin merceklerinden kılavuzluk etmelisiniz.

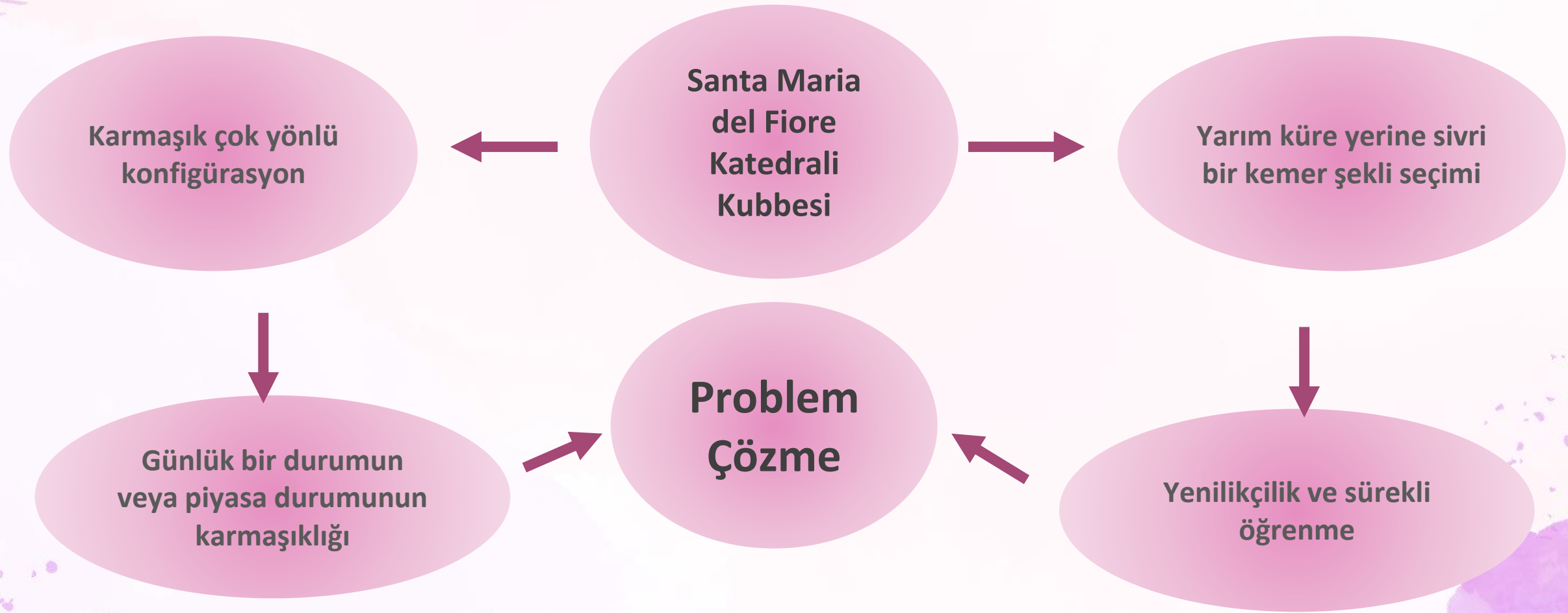
Açılış sorusu: Bu sanat eserinde problem çözüme özelliklerini veya süreçlerini nerede bulabiliriz?

Bu tartışmaya rehberlik etmek için, eğitimci tarafından seçilen aşağıdaki etkinliklerden bir veya daha fazlasının desteğini kullanabilirsiniz:

Konu ve sanat eseri / edebi eser hakkında Soru & Cevap oturumu
Etkinliklerin konusu ile ilgili zihin haritaları
Sanat / edebi eser ile ilgili soru kartları
Etkinlik konusu ve sanat eseri / edebi eser hakkında küçük sınavlar
Etkinlik konusu hakkında öğrenenlerin kendi sanat eserlerini çizmeleri / yazmaları için uygulamalı alıştırmalar

Öğrenenlerden cevaplar toplamalı ve onların konuyu nasıl farklı analiz ettiklerini ve verdikleri detayları dinlemelisiniz

Zihin Haritası Şablonu (Sanat eseri 1)



Sınav Kartları Şablonu (Sanat eseri 2)



5. 1 Sonular (Sanat eseri 1)

Ekinliđin sonunda, gruba sanat / edebi eserini yorumlamaları iin kılavuzluk etmeye bařlamalı, konuyu nasıl grdüklerini ve incelen sanat / edebi eserin merceđinden aıklamaya bařlamalısınız

Neden bu edebi eseri setik? (veri tabanındaki yorumun kullanımı isteđe bađlıdır ve eđitimcinin yorumu ile deđiřtirilebilir).

Problem özme unsurlarını kubbenin kendisinde bulabiliriz:

- 1. Yenilik ve sürekli ğrenme, girişimcilik ve problem özmenin anahtarıdır.**
- 2. Kubbenin ok yönlü konfigürasyonu, günlük bir durumun veya bir piyasa durumunun karmařıklıđı olarak görülebilir. Bir durumda, pazarda, hedefte bir yol bulmak zor görünse de, zorlukları aşabilir, üzerine inşa edebilir ve ondan yeni ve benzersiz bir şey elde edebilirsiniz.**

Problem özme becerisi özeti: Bir tür «düşünce, montaj hattı» gibi, tamamen rasyonel ve dođrusal bir süreçtir. Problem özme yeteneđi, özüme ulaşmak iin gerekli olan kaynaklarımızı, mantıksal kaynaklarımızı yaratıcı olanlarla mümkün olan en iyi şekilde bütünleřtirmekten ibarettir.

Yaratıcılık ve sezgi, Problem özme becerisinin kalbidir. Sorunu, hedeflerimizi ve gerçek engelleri belirledikten sonra, bildiđimiz ve nasıl yapacađımızı bildiđimiz şeylere dokunmalıyız, ancak daha sonra zihinlerimizi bađlantılar kurmak ve fikirler üretmek iin özgür bırakmalıyız.

5. 2 Sonular (Sanat eseri 2)

Ekinliđin sonunda, gruba sanat / edebi eserini yorumlamaları iin kılavuzluk etmeye bařlamalı, konuyu nasıl grdüklerini ve incelen sanat / edebi eserin merceđinden aıklamaya bařlamalısınız

Neden bu edebi eseri setik? (veri tabanındaki yorumun kullanımı isteđe bađlıdır ve eđitimcinin yorumu ile deđiřtirilebilir).

Esrarın kendisinin yanı sıra, üzerinde odaklanması gereken unsur, üzerine Sfenks'in ve Oidipus'un ayaklarından birinin yerleřtirildiđi kpler tarafından sunulmaktadır.

Sfenk'in altındaki kp, problemin boyutunu, problem řekillendirme srecini temsil eder; Oidipus'un ayađının dayandıđı daha kk kp, bir zm stratejisinin ilk oluřumunu temsil eder. .

Ayrıca, mankenin daha yksek seviyede olmasına rađmen «soruna dođru uzanan» konumuna da odaklanılmalıdır. Bu, i gzlem ve zm bulmak iin gereken tutuma aık bir referans olabilir. .

Problem zme becerisi zeti: Bir tr «dřnce, montaj hattı» gibi, tamamen rasyonel ve dođrusal bir sretir. Problem zme yeteneđi, zme ulařmak iin gerekli olan kaynaklarımızı, mantıksal kaynaklarımızı yaratıcı olanlarla mmkn olan en iyi řekilde btnleřtirmekten ibarettir.

Yaratıcılık ve sezgi, Problem zme becerisinin kalbidir. Sorunu, hedeflerimizi ve gerek engelleri belirledikten sonra, bildiđimiz ve nasıl yapacađımızı bildiđimiz řeylere dokunmalıyız, ancak daha sonra zihinlerimizi bađlantılar kurmak ve fikirler retmek iin zgr bırakmalıyız.

6. Problem Çözme becerisi özeti

Problem Çözme becerisi özeti: Bir tür «düşünce, montaj hattı» gibi, tamamen rasyonel ve doğrusal bir süreçtir. Problem Çözme yeteneği, çözüme ulaşmak için gerekli olan kaynaklarımızı, mantıksal kaynaklarımızı yaratıcı olanlarla mümkün olan en iyi şekilde bütünleştirmekten ibarettir.

Yaratıcılık ve sezgi, Problem Çözme becerisinin kalbidir. Sorunu, hedeflerimizi ve gerçek engelleri belirledikten sonra, bildiğimiz ve nasıl yapacağımızı bildiğimiz şeylere dokunmalıyız, ancak daha sonra zihinlerimizi bağlantılar kurmak ve fikirler üretmek için özgür bırakmalıyız.