



HİKAYE ANLATIYORUM

Yaratıcılık

Yaratıcılığı, yani kalıpların dışında düşünme, beyin fırtınası yapma, yeni fikirler oluşturma ve mevcut fikirleri geliştirmeyi beslemek, 21. yüzyılın en temel ve en çok ilgi gören becerilerinden biridir[16]. Genç zihinlerin "böyle olsa ne olur" ve "ne olabilirdi"[17] diye hayal kurması, yaratıcı düşüncenin temelini oluşturur. Yaratıcı düşüncüyü çocuğunuza talimat vermek yerine ona rehberlik ederek destekleyebilirsiniz. Yeni fikirler keşfedip üretirken daha esnek düşünmesine yardımcı olabilirsiniz.[18]



İHTİYACINIZ OLANLAR

PLAY-DOH OYUN HAMURU



PLASTİK HAYVAN VEYA TAŞIT GİBİ BİRKAÇ KÜÇÜK OYUNCAK



DÜZ ÇALIŞMA ALANI

YAPILACAKLAR

1. ADIM

Play-Doh kutularını ve oyuncakları bir masaya koyun



2. ADIM

Çocuğunuzdan birkaç oyuncak seçmesini, ardından bu oyuncakları için Play-Doh oyun hamurundan bir çevre ya da bu oyuncaklarla ilgili başka şeyler yapmasını isteyin.



3. ADIM

Çocukları, çok az açıklama veya yardımla hayal ettikleri herhangi bir sahneyi yaratmaya teşvik edin. Buldukları diyalog, hikâye ve fikirleri görünce hayret edeceksiniz!

Çoğu çocuk talimat verilmeden sezgisel olarak ne yapacağını bilir; ancak başlamak için biraz yardıma ihtiyacı varsa da bu hiç sorun değil. İlham vermek için Play-Doh mağarası veya hikayeyi başlatacak başka şeyler yaparak etkinliğe devam edebilirsiniz. Maceranın başladıktan sonra nereye gideceğine onların karar vermesini sağlamayı unutmayın!





EĞLENCELİ ÖNERİLER

Çocuğunuzun "kalıpların dışında düşünmesine" yardımcı olan ve yeni fikirler üretmesini sağlayan açık uçlu etkinliklere destek verin ve onun yaratıcılığını kullanmasını sağlayın. En çok sevdiğini bulana kadar yeni fikirleri denemesi için onu teşvik edin. Şunu unutmayın ki; konu yaratıcı genç zihinler olduğunda, gerçeklik askıya alınabilir, yani her şey olabilir!

Örneğin:

Aşağıdaki gibi cümleler kullanarak keşfetmesini, ilham almasını ve oyunu daha uzun süre oynamasını destekleyin:

- "Başka ne yapabilirsin bakalım!"
- "Orası sıcak mı, yoksa soğuk mu? Kim yaşıyor orada?"
- "Yaptığın o ağaç düşüp duruyor mu? Ayakta durması için başka ne yapabilirsin?"

Aşağıdaki gibi cümleler kullanarak oyunu yönetmekten kaçınin:

- "Bence kutup ayısının su içmesi için buraya bir göl yapmalısın."
- "Ağaca pek benzemiyor."

BU ETKİNLİĞİN YARDIMCI OLDUĞU KAZANIMLAR

Katılımınız ve "Eğlenceli Öneriler"i kullanmanızla birlikte bu etkinlik, çocuğunuzun aşağıda sıralananlar dahil pek çok önemli beceriyi kazanmasına yardımcı olacaktır:

Yaratıcılık

- Yeni durumlara önceki bilgi ve deneyimleri uygulama
- Keşif yapma ve yeni şeyler yaratma

Hayali Oyun

- Kurgu ve gerçeklik anlayışını destekleme
- Açık uçlu, "böyle olursa ne olur" düşüncesini kavrama
- Yeni fikirler ve problemlere çözümler bulduğu keyifli anları ona yaşatma

Kaynaklar

- [16] T Wagner. 2012. Creating Innovators: The Making of Young People Who Will Change the World. New York: Scribner.
- [17] D S Weisberg & A Gopnik. 2013. Pretense, Counterfactuals, and Bayesian Causal Models: Why What Is Not Real Really Matters. Cognitive Science, 37, 1368-1381.
- [18] C Cook et al. 2011. Where Science Starts: Spontaneous Experiments in Preschoolers' Exploratory Play. Cognition, 120, 341-349.