



## Normatif Olmayan Cinsiyet Eğitiminin Temelleri

<b>BAŞLIK</b>	<b>Herkes Kahraman Olabilir!</b>
<b>ARACIN TANIMI</b>	Herkes Kahraman Olabilir! aracı, öğrencileri kahramanlık kavramını keşfetmeye ve geleneksel cinsiyet kalıplarını sorgulamaya teşvik eder. Öğrenciler tartışmalara, grup çalışmalarına ve yaratıcı sunumlara katılarak bir kahramanın herkes olabileceğini öğrenirler.
<b>ARACIN AMAÇLARI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kahramanlığın anlamını keşfedin ve birini kahraman yapan nitelikleri belirlemek.</li><li>• Yetenekler ve ilgi alanları ile ilgili cinsiyet kalıplarına meydan okumak.</li><li>• Grup aktiviteleri aracılığıyla ekip çalışmasını ve iş birliğini teşvik etmek.</li><li>• Yaratıcılığı ve kendini ifade etmeyi teşvik etmek</li></ul>
<b>HEDEF GRUP</b>	İlkokul öğrencileri (6-12 yaş).
<b>ARACIN SÜRESİ</b>	<b>Toplam süre: Yaklaşık 45-50 dakika</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Giriş ve Tartışma: 10 dakika</li><li>• Grup Etkinliği (Kahraman Yaratma): 25 dakika</li><li>• Sunumlar: 15 dakika</li></ul>
<b>KAYNAKLAR&amp; MATERYALLER</b>	<b>Tüm bilgilerin yer aldığı yazdırılabilir kartlarla sunum</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Erkek ve kız çocuklarının neler yapabileceğine dair ifadeler. (gerekirse yazdırın)</li><li>• Her grup için farklı kahramanların olduğu kartlar.</li><li>• Çizim malzemeleri: Kahramanları çizmek için kağıt, kalem, işaretleyici veya boya kalemleri.</li></ul>



<p style="text-align: center;"><b>ARACIN UYGULANMASI</b></p>	<p><b>1. Etkinliğe Giriş:</b> Kahraman olmanın ne anlama geldiğiyle ilgili bir tartışmayla başlayın. "Hem erkekler hem de kızlar kahraman olabilir mi?" gibi sorular sorun.</p> <p><b>2. Kontrol Listesi Tartışması:</b> Erkek ve kızların yetenekleri ve ilgi alanlarıyla ilgili kontrol listesi ifadelerini dağıtın. Öğrencilerin her ifade için "Evet" veya "Hayır" yanıtını vermelerini sağlayın. Yanıtları hakkında bir tartışmayı kolaylaştırın.</p> <p><b>3. Grup Bölme ve Kahraman Yaratma:</b> Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve her gruba özel kahraman kartlarını dağıtın. Gruplara kahramanları hakkında yazmalarını, onlara isim vermelerini, özel güçlerini belirlemelerini ve maceraları hakkında kısa bir hikaye oluşturmalarını söyleyin.</p> <p><b>4. Çizim ve Hikaye Anlatma:</b> Gruplara kahramanlarını çizmeleri ve hikayelerini geliştirmeleri için 20-30 dakika verin.</p> <p><b>5. Grup Sunumları:</b> Her grup kahramanlarını sınıfa tanıtır, kahramanın adını, özel güçlerini, hikayesini, kişilik özelliklerini ve güçlü yanlarını paylaşır.</p> <p><b>6. Sınıf Yansıması:</b> Tüm sunumlardan sonra, sorularla bir yansıma tartışması kolaylaştırın.</p>
<p style="text-align: center;"><b>İPUÇLARI&amp; EK BİLGİ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bu etkinliği cinsiyet kapsayıcılığı ve cinsiyetten bağımsız olarak duygu ve ilgi alanlarını ifade etmenin önemi hakkında olumlu mesajları güçlendirmek için kullanın.</li><li>• Bireylerin gerçek hayatta kahraman olabilecekleri çeşitli yolları vurgulayın.</li></ul>



Co-funded by  
the European Union



Istituto d'Istruzione Superiore  
*Margherita Hack*



Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmiřtir. Ancak ifade edilen grřler ve fikirler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliđi veya Avrupa Eđitim ve Kltr Yrtme Ajansı'nın (EACEA) grřlerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliđi ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

# AGDISTIS