

worldroom

Her çocuk bir dünyayla gelir.

Tanıtım Dosyası

Dünya
ona bakmaya
başladığımız
yerden başlar.

İçindekiler

Bir dakika! Dikkatimiz nerede? 01

21.Yüzyıl Süpergüçleri 02

Worldroom nedir? 03

Worldroom'da arkaplanda ne çalışır? 04

Worldroom Deneyim Formatları 05

- Kurumunuz için Worldroom
- Çocuğunuz için Worldroom

Worldroom nasıl doğdu? 06



Çocuk yaratıcılığının soyu tükenme tehlikesi altında!

Bir dakika! Dikkatimiz nerede? 01

Çocuklarımızın dikkatini koruyabilmesinin ve dünyayla bağ kurabilmesinin ne kadar hayati olduğunu gerçekten farkında mıyız?

İçinde yaşadığımız çağ, hızla artan teknoloji, yapay zekâ sistemleri ve standartlaşmış eğitim modelleri nedeniyle insan düşüncesinin giderek daha homojen hale geldiği bir döneme işaret ediyor.

Bugünün çocukları, yarının dünyasında henüz tanımlanmamış problemlerle karşılaşacaklar. İklim krizi, teknolojik dönüşüm, yeni toplumsal ilişkiler ve karmaşık sistemler, yalnızca mevcut bilgiyle değil, yaratıcı düşünme, özgün problem çözme ve farklı perspektifler geliştirme becerileriyle ele alınabilecek.

Ancak içinde bulunduğumuz koşullarda çocuklar, zamanla en güçlü kaynaklarını — hayal güçlerini, sezgilerini ve özgün düşünme biçimlerini — kaybetme riskiyle karşı karşıyalar.

Bu durum, özellikle çocuklar için ciddi bir risk oluşturuyor: bireysel ifadelerinin erken yaşta daralması ve kendi özgünlüklerine temas etmeden büyümeleri.



Yaratıcı kapasitelerini koruyabilen ve desteklenen ortamlarda büyüyen çocuklar, üretecekleri özgün değerler ile geleceğin liderleri olacakken, kendi özgün ifadeleri ile bağ kuramayanlar, insanlık tarihinde muhtemelen ilk kez karşılaşılacak türden krizlerle yalnız kalacaklar.

“Geleceğin süpergücü, daha çok bilmek değil; **dünyayla derinlikli bir bağ kurabilme kapasitemiz** olacak.”

21.Yüzyıl Süpergüçleri

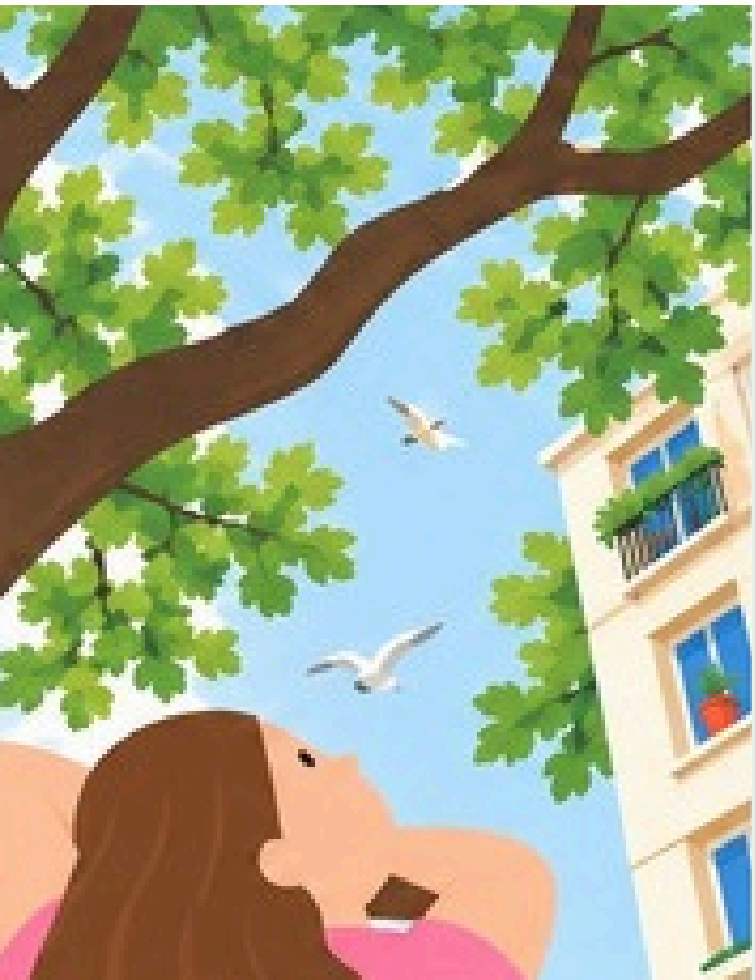
02

Çocuklarımız hiç olmadığı kadar fazla şey görüyor, duyuyor ve biliyor. Ama aynı anda, bir şeye uzun süre bakmak, kendi merakının peşinden gitmek, bulunduğu yeri fark etmek ve ne hissettiğini duymak giderek zorlaşıyor.

Hazır görüntüler çoğalıyor.
Cevaplara ulaşmak hızlanıyor.
Boşluklar azalıyor.

Ve tam da bu yüzden geleceğin en kıymetli becerileri bilgi biriktirmekten çok başka bir yerde olacak: dikkatini verebilmek, kendi bakışını kurabilmek, gerektiğinde başka bir açıya geçebilmek, bulunduğu yerle bağ kurabilmek ve kendisiyle bağlantıda kalabilmek.





Küçük bir test:

Çocuğunuzla yeni bir ortama girdiğinizde...

1. Siz söylemeden çevresinde ilgisini çeken bir şeyi fark edip onun peşinden gidiyor mu?

2. Bir nesneye, yere ya da ana birkaç dakikadan uzun süre dikkatini verebiliyor mu?

3. “Ne görüyorsun?” diye sorduğunuzda, yalnızca adını söylemek yerine kendi gözlemini ve yorumunu anlatabiliyor mu?

4. Yeni bir yerde ne yapacağını biri söylemeden kendi oyununu, sorusunu ya da keşfini başlatabiliyor mu?

5. Gördüğü bir şeyi kendi düşünceleri, duyguları ya da hayal gücüyle ilişkilendirip kendine özgü bir biçimde yeniden yorumlayabiliyor mu?

Kaçına rahatlıkla “evet” diyebildiniz?

~~içe dönük çocuk~~

~~dışa dönük çocuk~~

kendine dönük çocuk!

21.Yüzyıl Süpergüçleri

Burada bir doğru ya da yanlış yok. Hepimiz, dikkatin kolayca bölündüğü ve çocukların günlerinin giderek daha fazla yönlendirildiği bir dünyada yaşıyoruz.

Dikkat, merak, bağ kurma ve özgün bakış doğuştan gelen güçlü kapasitelerdir. Yetişkinlerin görevi, onları öğretmekten çok, **canlı kalabilecekleri koşulları korumak olmalı.**

Asıl soru şu:

> **Çocuklara merak etmeleri, oyalanmaları, kendi yollarını bulmaları ve dünyayla kendi biçimlerinde bağ kurmaları için ne kadar alan açabiliyoruz?**



Dikkat
— gerçekten görebilmek, fark edebilmek.

Merak
— dünyaya soru sorarak yaklaşmak.

Zihinsel Esneklik
— aynı şeye başka türlü bakabilmek.

Hayal Gücü
— var olanın yanında mümkün olanı da görebilmek.

Özgünlük
— kendi bakışını tanımak ve dünyaya katabilmek.

İçgörü
— gerçekten görebilmek, fark edebilmek.

Bağ Kurma
— insanlar, nesneler, mekânlar ve fikirler arasındaki ilişkileri görebilmek.

Yerle İlişki Kurma
— bulunduğu yere yalnızca "gitmek" değil, onu tanımak, anlamlandırmak ve kendine ait bir dünya hâline getirebilmek.

Bağlantıda Kalma
— kendisiyle, başkalarıyla ve çevresiyle ilişkiyi sürdürebilmek.

Belirsizlikle Kalabilme
— hemen cevap bulmadan bakmaya ve araştırmaya devam edebilmek.

Neyin içinde olursa olsun gitsin, dünyayla bağ kurabilen; kendi iç dünyasını tanıyan ve bulunduğu yere kendi bakışıyla dahil olabilen çocuklar.

Nerede olursan ol, orayı kendi dünyan haline getirebilirsin.

Worldroom, çocukların mekânı gözlemleyerek, çizerek ve farklı bakış biçimlerini deneyerek zihinsel esneklik, merak ve özgün düşünme becerilerini geliştiren bir mekânsal öğrenme sistemidir.

Worldroom nedir?

Worldroom, çocuklara çevrelerine dikkatle bakmalarını, kendi gördüklerini fark etmelerini ve bu bakışı çizim, hareket ve keşif yoluyla dünyaya katmalarını sağlayan bir mekânsal öğrenme sistemidir.



> **Çocuğun bulunduğu her yeri bir merak alanına dönüştüren esnek bir sistem.**

Bunu iki temel disiplini bir araya getirerek yapar:

Resim

Resim bize gördüğümüzü yeniden kurmayı öğretir.

Resim, gördüğünü çözümleme işlemidir. Kontrastı fark etmek ayrımları görmeyi; değer ve renk değişimlerini okumak küçük farklara dikkat etmeyi; kompozisyon kurmak parçalar arasında ilişki, ağırlık ve hiyerarşi oluşturmayı; gördüğünü çizgiye, lekeye ya da renge çevirmek ise gerçekliği seçerek yeniden kurmayı gerektirir. Çocuk böylece gördüğü her şeyi eşit ve verilmiş kabul etmek yerine seçmeyi, karşılaştırmayı, ilişkilendirmeyi, yorumlamayı ve başka bir dile çevirmeyi öğrenir. Resim yapmak dolayısıyla analitiktir; görmek ile anlamlandırmak arasındaki mesafeyi görünür kılar.

Mimarlık

Mimarlık bize ilişkileri görmeyi öğretir.

Mimarlık bu düşünme biçimini tek bir nesneden çıkarıp ilişkiler alanına taşır. Çocuk bir şeyin yalnızca nasıl göründüğüne değil; nerede olduğuna, neyin yanında ya da arasında bulunduğuna, bedenine göre ölçeğine, içinden–altından–etrafından nasıl deneyimlendiğine bakar. Böylece mekânı sabit bir arka plan olarak değil, ilişkilerden oluşan ve konuma göre değişen bir sistem olarak okumayı öğrenir.



Resim + Mimarlık x Yere Özgülük =

Bulunduğum her yer, benim dünyamın bir parçasıdır.

Worldroom, mimarlık ve resmin kesişiminde çalışır. Ancak bu ilişkiyi kâğıt üzerinde bırakmaz; çocuğun bulunduğu gerçek mekâna ve gerçek zamana taşır.

Worldroom'un benzersizliği burada yatar: Böylece her yer, suni bir çaba gerektirmeden kişisel ve yaşayan bir öğrenme malmzemesine dönüşebilir.



Worldroom nedir?



çizmek = düşünmek

Worldroom, çocuğun bulunduğu mekânı edilgen biçimde tüketmek yerine dikkatle okuyabildiği, anlamlandırabildiği ve kendi bakışıyla dönüştürebildiği bir öğrenme alanına çevirmesini destekler. Çocuk neye bakacağını, nerede duracağını, nasıl hareket edeceğini ve gördüğünü nasıl ifade edeceğini seçtikçe çevresi içinde daha etkin ve güvende hisseden bir özne hâline gelir.

Bu süreç; dikkatini yönlendirme, duyusal bilgiyi ayırt etme, kendi hızını belirleme ve çevresiyle arasındaki yakınlık-mesafe ilişkisini düzenleme becerilerini devreye sokar. **Böylece çocuk bulunduğu yer ile kişisel bir bağ kurarak orayı kendi dünyasının bir parçası hâline getirir.**

Worldroom, çocuğa hazır bir dünya vermez; bulunduğu her yerde kendi dikkatini yönlendirebileceği, kendi sorularını üretebileceği ve kendi dünyasını kurabileceği düşünme araçları sunar. Bu araçları çocuk kendi deneyimi içinde geliştirir; böylece öğrenme, yetişkinin bilgiyi aktardığı hiyerarşik bir ilişkiye ya da atölye içinde kalan kapalı devre bir deneyime dönüşmez. Çocuk, öğrendiğini gerçek hayatın içine taşıyarak kendisiyle, çevresiyle ve başkalarıyla kendi yollarıyla bağ kurmayı öğrenir.

Çocuklar için çizim neden bu kadar önemli?

Çocukların üretimleri birer dışavurumdan fazlasıdır. Çizmek; düşüncelerini, dikkatlerini, hayallerini ve bazen henüz kelimelere dökemedikleri deneyimleri görünür kılmanın ve başkalarıyla paylaşmanın yollarından biridir.

Worldroom'da resim bir performans, yetenek ya da yetişkin tarafından değerlendirilecek bir sonuç değildir; düşünmenin, ifade etmenin ve ilişki kurmanın bir aracıdır. Çocuk üretirken yalnızca bir şey ortaya çıkarmaz; neyi fark ettiğini, neyi seçtiğini, neyin onda karşılık bulduğunu da dünyaya açar. **Karşısında onu düzeltmekten önce görmeye ve dinlemeye hazır bir yetişkin bulduğunda, kendi bakışının değerli ve paylaşılabilir olduğunu deneyimler.**



Worldroom Değerleri

03

ÖZGÜNLÜK

Her çocuk bir dünyayla gelir.

Her çocuk, dünyayı görme, anlamlandırma ve onunla ilişki kurma biçimiyle bu ortak dünyaya benzersiz bir katkı sunar.

Amacımız bu dünyayı doldurmak değil; görünür kılmak, derinleştirmek ve başka dünyalarla bir araya getirmektir.



YAŞLAR ARASILIK

Çocuklar geleceğin yetişkinleri değil, bugünün dünya kurucularıdır.

Çocuklar, gelecekte bir gün katkı sunacak bireyler olmayı beklemezler.

Dünyayı bugün gözlemler, anlamlandırır, sorgular ve yeniden kurarlar. Kurdukları oyunlar, sordukları sorular, ürettikleri fikirler ve geliştirdikleri çözümler; yalnızca öğrenme süreçlerinin bir parçası değil, bugünün kültürüne, düşüncesine ve ortak yaşamına eklenen özgün dünyalardır.



Worldroom Değerleri

ÖZNEL BAKIŞ

Bakmak, düşünmenin başlangıcıdır.



"Bakmak" kulağa pasif bir eylem gibi gelir. Oysa her düşünce, önce gördüğümüz şeylerden doğar.

Düşünme biçimimiz, sahip olduğumuz veriler kadar geniştir. Dar bir görüş alanında, en güçlü düşünme becerisi bile sınırlı kalır. Bu yüzden Worldroom egzersizlerinde önce bakmaya odaklanırız: yavaşlamaya, ayrıntıları fark etmeye, görünmeyeni aramaya ve kendi bakışımızın sınırlarını keşfetmeye.



DÜNYALAR ARASI DIYALOGLARA YER AÇMAK

Birlikte, daha ötesini görürüz.

Hiçbir bakış tek başına bütünü görmekte yeterli değildir.
Farklı bakış açıları bir araya geldiğinde dünya genişler.

Bu nedenle öğrenmeyi bireysel bir performans olarak değil, ortak bir araştırma olarak görürüz. Sorularımızı, gözlemlerimizi ve fikirlerimizi paylaşır; birbirimizin bakış açılarını tanımayı, başka açılar arasında gezinmeyi öğreniriz.

Worldroom'un DNA'sı

Worldroom'un her deneyimi, farklı bir yerden aynı üç soruya geri döner:

- Dünyaya nasıl bakıyorum?
- Kendi dünyamı nasıl tanıyorum?
- Kendi dünyamı ortak dünyaya nasıl katıyorum?



01
Dünyaya Bakmak



Öğrenme, dikkatle bakmakla başlar.
Çocuklar dünyayı olduğu gibi kabul etmeye değil, yeniden okumaya davet edilir. Bir nesnenin, bir ağacın, bir ilişkinin ya da bir hikâyenin tek bir anlamı olmadığını deneyimlerler.

Amaç doğru cevabı bulmak değil; daha fazla ayrıntı görebilmek, farklı bakış açıları geliştirmek ve dünyayı merak etmeyi öğrenmektir.

Gelişen Kapasiteler
- Gözlem Yetisi
- Dikkat ve Odaklanma
- Merak Duygusu
- Perspektif Geliştirme
- Çoklu Bakış Geliştirme
- Olasılık Görebilme

02
Kendi Dünyana Bakmak



Gördüğün senin kimliğini taşır.
Çocuklar yalnızca dış dünyayı değil, kendi ürettikleri dünyaları da gözlemlemeye başlarlar. Çizimleri, hikâyeleri, oyunları ve nesneleri kendi düşünme biçimlerinin aynasına dönüşür.

İfade, dışa dönük bir performans değil, kendini tanıma aracıdır.

Gelişen Kapasiteler
- Kendini Gözlemleme
- Kendini İfade Etme
- Kimlik ve Öz Farkındalık
- Kendi Sesini Geliştirme
- Kendini Dünyada Konumlandırma

03
Dünyanı Ortak Dünyaya Katmak



Her dünya, başka bir dünyayla yaşamayı öğrendiğinde genişler.
Hiçbir dünya tek başına kurulmaz. Çocuklar kendi bakışlarını başkalarının bakışlarıyla karşılaştırır, müzakere eder, dönüştürür ve birlikte üretir.

Amaç aynı düşünmek değil; kendi sesini koruyarak ortak bir dünyanın kurulmasına katkıda bulunabilmektir.

Gelişen Kapasiteler
- Diyalog Kurma
- Birlikte Var Olabilme
- Katkı Sunma
- Ortak Dünya Kurma
- Dünya Kuruculuğu

Bulunduğum her yer, benim dünyamın bir parçasıdır.

Worldroom, sabit bir etkinlik seti değil; farklı mekânlara ve kurumlara uyarlanabilen, aynı pedagojik omurgayı farklı bağlamlarda yeniden üretebilen bir bakış sistemidir.

Worldroom'da arkaplanda ne çalışır?

- Worldroom'un esnek bakış sisteminin merkezinde Bakış Repertuarı yatar.
- Her bir Worldroom oturumu, repertuardaki bu farklı bakma biçimleri çerçevesinde tasarlanır. Temelde 16 tane bakış biçimi bulunur:

1. Bakış Repertuarı

Yavaş Bak | Kadrajla | Yakından Bak | Uzaktan Bak | Karşılaştır | Arasına Bak | Örüntüyü Bul | Ölçeği Değiştir | Yerini Değiştir | Merkezden Çık | İz Sür | Zamana Bak | Kural Değiştir | İçeri Bak | Başkasının Gözüyle Bak | İçeri Bak

Her bakış komutu, çocuğu küçük bir zihinsel geçiş yapmaya davet eder: ayrıntıdan bütüne, tek perspektiften çoklu perspektife, nesneden ilişkiye, gerçekten olasılığa.

Bir Örnek:

- **Bakış Repertuarı:** Kadrajla
- **Bakma Biçimi:** Bir alan seç; içeri al, dışarıda bırak, bütünden bir parça çıkar.
- **Gündelik Hayatta Karşılaştığı Durum:** Çok fazla uyaran, seçenek veya iş olması.
- **Hayata Taşıdığı Beceri:** Öncelik belirlemek, sınır koymak, problemi tarif etmek.



Bu geçişler tekrarlandıkça çocuk yalnızca daha fazla şey görmez; dikkatini yönlendirmeyi, düşünme biçimini değiştirmeyi ve aynı duruma farklı yollarla yaklaşmayı öğrenir.

Worldroom'da arkaplanda ne çalışır?

04

- Bakış Repertuarı'ndaki her bakma biçimi, çocuğun farklı zihinsel esnekliklerini harekete geçirir. Her bir bakışın desteklediği temel kazanımlar şunlardır:

Yavaş Bak	Durmak, bilgi toplamak, ilk tepkiyi ertelemek
Kadrajla	Öncelik belirlemek, sınır koymak, problemi tarif etmek
Yakından Bak	Problemi küçük ve yönetilebilir parçalara ayırmak
Uzaktan Bak	Bağlamı, amacı ve büyük resmi yeniden görmek
Karşılaştır	Ölçüt geliştirmek; benzerlikleri, farklılıkları ve ilişkileri tartmak
Arasına Bak	Eksik, söylenmemiş veya arada kalmış olanı fark etmek
Örüntüyü Bul	Düzeni, alışkanlığı, kuralı ve değişim noktasını görmek
Ölçeği Değiştir	Bir durumun etkisini farklı ölçeklerden değerlendirmek
Yerini Değiştir	Konum değiştirerek yeni bilgi toplamak; kendi görüşünü mutlaklaştırmamak
Merkezden Çık	İkincil görünen etkenleri, çevresel koşulları ve ilişkileri hesaba katmak
İz Sür	Veri toplamak; gözlem ile tahmini ayırmak
Zamana Bak	Süreci, geçmiş koşulları ve dönüşüm ihtimalini hesaba katmak
Kural Değiştir	Alternatif yöntem, açıklama ve olasılık üretmek
İçeri Bak	Duygunun veya geçmiş deneyimin algımız üzerindeki etkisini gözlemlemek
Başkasının Gözüyle Bak	Anlaşmazlık, farklı yorum veya ortak karar gerektiren durumlarla tanışmak, farklı tarafların yaklaşımlarını fark etmek
Kendi Bakışını Kat	Kendi sorunu başlatmak ve peşinden gitmek, özgün yaklaşım geliştirmek

Her komut, bakmayı düşünme biçimine dönüştüren küçük bir araç gibi çalışır.

Worldroom'da arkaplanda ne çalışır?

2. Resimsel düşünme araçları

Her bir egzersizin omurgasını oluşturan her bir bakma biçimine birer resim becerisi de eşlik eder.

Worldroom, çizgi, renk, doku, açık-koyu, kadraj, ölçek ve kompozisyon gibi resim araçlarını teknik birer becerinin ötesinde yeniden işlevlendirir. Bu araçlar, çocuğun bakışını yönlendirmesine, ayrıntıları ayırt etmesine, ilişkiler kurmasına ve gördüğünü kendi bakışıyla yorumlamasına yardımcı olan düşünme araçlarına dönüşür.

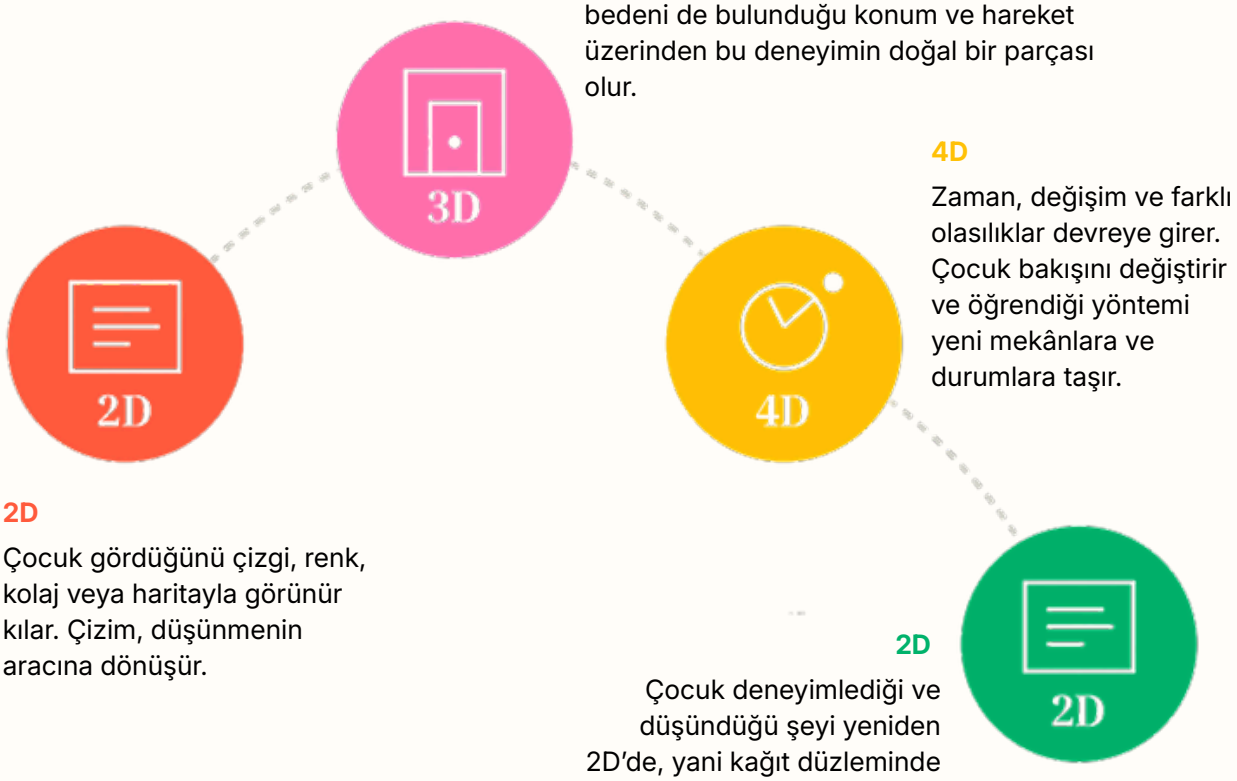


Örneğin, açık-koyu değerler Worldroom egzersizlerinde yalnızca hacim ve ışığı göstermek için değil; çocuğun neyin daha baskın ya da geri planda kaldığını fark etmesini desteklemek için kullanılır. Böylece ton çalışması, dikkat, karşılaştırma ve ayrıştırma pratiğine dönüşür.

Worldroom'da arkaplanda ne çalışır?

2. Çizim–Mekân–Deneyim Döngüsü *2D → 3D → 4D → 2D*

Worldroom'u benzersiz kılan, çizim ile gerçek mekân arasında sürekli bir öğrenme döngüsü kurmasıdır:



3D

Gerçek mekân öğrenme sürecine katılır. Çocuk, çizdiklerini ölçek, mesafe, eşik, yön ve çevresindeki ilişkilerle birlikte deneyimler; bedeni de bulunduğu konum ve hareket üzerinden bu deneyimin doğal bir parçası olur.

4D

Zaman, değişim ve farklı olasılıklar devreye girer. Çocuk bakışını değiştirir ve öğrendiği yöntemi yeni mekânlara ve durumlara taşır.

2D

Çocuk gördüğünü çizgi, renk, kolaj veya haritayla görünür kılar. Çizim, düşünmenin aracına dönüşür.

2D

Çocuk deneyimlediği ve düşündüğü şeyi yeniden 2D'de, yani kağıt düzleminde temsil ederek kendi dünyasını görünür ve paylaşılabilir hâle getirir.

Bu sayede Worldroom oturumlarında üretilen çizimler sıradan bir çıktı değildir. Çocuk 4D oluşta yaşadığı ve düşündüğü şeyi yeniden 2D'ye çevirdiğinde kendi dünyasını görünür ve paylaşılabilir hale getirir.

Worldroom'da arkaplanda ne çalışır?

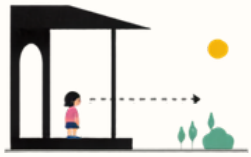
3. Mekansal Alfabe

Mekânsal Alfabe, Worldroom'un aynı anda hem uyarlanabilir hem yere özgü olmasını sağlar. Sistem değişmez; içeriği bulunduğu mekân üretir. Böylece tek bir pedagojik omurga, sonsuz sayıda farklı deneyime dönüşebilir.

Böylece çocukların mekânsal okuma becerileri zaman içinde gelişirken, partner kurumlar için de bir terzi gibi mekânın ölçüsünü alan, o yerin özelliklerine göre biçimlenen Worldroom egzersizleri tasarlamak mümkün olur.

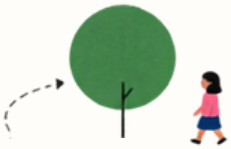

01

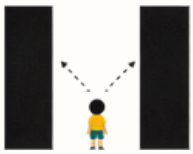

02


03


04


05


06


07

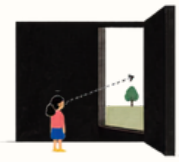

08


09

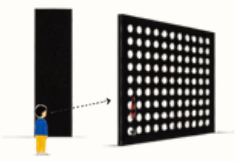

10


11


12


13


14


15


16

Worldroom aynı egzersizi her yere taşımaz; aynı düşünme sisteminin her yerde yeni bir içerik üretmesini sağlar. Her kurum ve yer için özgün bir deneyim üretilebilirken sistemin temel dili korunur. Bu da **standartlaşmadan ölçeklenebilmek** anlamına gelir.

Esnek Sistem Mimarisi 04

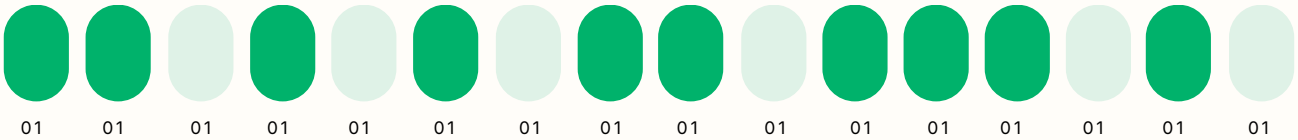
Worldroom sistemi; farklı sıklık, süre, yoğunluk, yaş grubu ve mekânlara uyarlanabilir. Bu esnekliği mümkün kılan, sistemin sabit bir içerik yerine modüler bir yapı olarak tasarlanmış olmasıdır.
Worldroom'un değişmeyen bir pedagojik omurgası vardır: **Bakış Repertuarı, resimsel düşünme araçları, 2D–3D–4D–2D öğrenme döngüsü ve Mekânsal Alfabe.**

Her uygulamada bu bileşenler; mekâna, zamana, yaş grubuna ve kurumun program ihtiyaçlarına göre farklı biçimlerde bir araya getirilir. Böylece uygulamanın kapsamı ve yoğunluğu değişirken, Worldroom'un temel yaklaşımı ve öğrenme sistemi korunur.

1.Gündelik Pratikler: *Tek seferlik ya da kısa tekrarlarla uygulanabilen egzersizler*

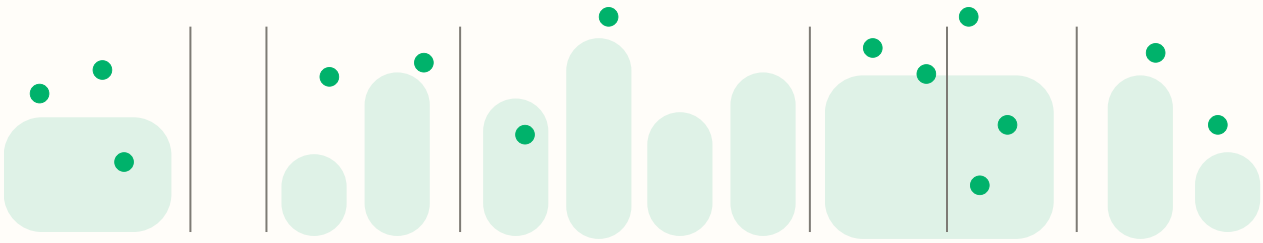
8–10 dakikalık, kolayca gündelik yaşama eklemlenen çalışmalar.

Evde, müzede, parkta, yolculukta ya da beklerken uygulanabilir; çocuğun bakış araçlarını günlük hayatın içinde kullanmasını destekler.



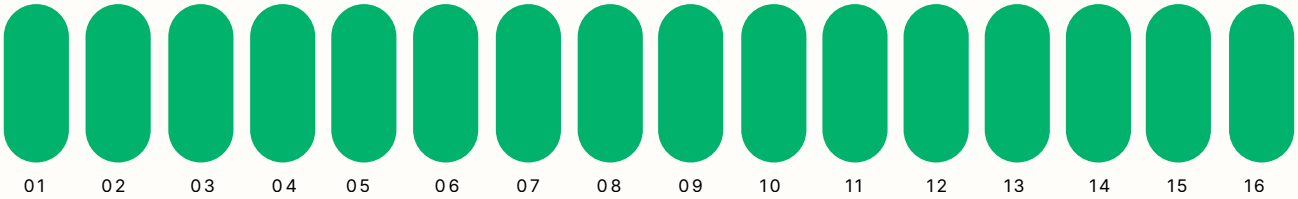
2.Bağlama Özgü Deneyim: *4–5 egzersizden oluşan kürasyonlar*

Belirli bir kurum, mekân, sergi ya da tema için bir araya getirilen egzersiz dizileri. Worldroom sistemi, bulunduğu yerin özelliklerine göre yeniden kurgulanır ve kısa ama bütünlüklü bir deneyime dönüşür.



3.Derinleşen Öğrenme Süreci: *Çok haftalı, yapılandırılmış programlar*

Egzersizlerin birbirini beslediği, tekrar ve ilerleme içeren daha kapsamlı öğrenme süreçleri. Çocuk, aynı bakış araçlarını farklı bağlamlarda yeniden kullanarak zaman içinde gözlem, mekânsal okuma, ifade ve düşünme biçimini derinleştirir.



1. Worldroom Sesli Çizim Rehberleri

2. Kurumlara Özgü Worldroom:

- Dünyaya Bakma Oturumları
- Sesli Rehber Tasarımı

Worldroom Sesli Çizim Rehberleri

Worldroom Sesli Çizim Rehberleri, çocuğu bir ekranın karşısına değil, bulunduğu yere bakmaya davet eden kısa sesli deneyimlerdir.

Bir podcast ya da sesli masal kadar kolay başlatılır: çocuk yalnızca sesi takip eder; çevresini gözlemler, seçimler yapar ve gördüklerini kendi çizimine dönüştürür.

Yaklaşık 8–10 dakikalık bu egzersizler, kâğıt ve kalem gibi basit malzemelerle uygulanabilir.

Evde, parkta, müzede, yolculukta ya da bekleme anlarında kullanılabildikleri için özel bir hazırlık ya da kurulum gerektirmez. Bu egzersizler ile çocuğunuz bulunduğu her yeri keşif, çizim ve düşünme alanına dönüştüren pratik bir öğrenme aracına dönüştürme alışkanlığı kazanır.





evde parkta müzede yolculukta hastanede gezmede

Bekleme Anlarında Worldroom

Hastane bekleme alanları, uçak yolculukları ya da çocuğun yetişkinin programına eşlik etmek zorunda kaldığı kuaför randevusu, toplantı veya uzun yemekler gibi anlar; çocuk için beklemek, kontrolün dışında kalmak ve ne yapacağını bilememek anlamına gelebilir.

Worldroom Sesli Çizim Rehberleri bu zamanları "oyalanılması gereken" boşluklar olarak görmez. Çocuğa bulunduğu ortam içinde kendi dikkatini yönlendirebileceği, küçük seçimler yapabileceği ve kendine ait bir keşif alanı kurabileceği bir yapı sunar.

Bir bekleme salonundaki seslerin izini sürmek ya da uçak penceresindeki değişimi çizmek gibi yönlendirmelerle bulunulan yer, pasifçe katlanılan bir ortamdan, ilişki kurulabilen bir dünyaya dönüşür.
Böylece yetişkin kendi işiyle ilgilenirken çocuk da ekrana yönelmek zorunda kalmadan, kendi kendine başlayabileceği ve sürdürebileceği anlamlı bir uğraşa sahip olur. Worldroom'un amacı çocukların bulundukları her ortamın içinde kendi yerlerini bulmalarını desteklemektir.

Worldroom Sesli Çizim Rehberleri

05

Aşağıda **Worldroom Sesli Çizim Rehberleri'nden bir örnek** yer almakta.

Her rehber; kısa bir sesli yönlendirmeyi, basit çizim araçlarını ve bulunduğu yere özgü bir bakış biçimini bir araya getirerek çocuğu bakmaya, keşfetmeye ve kendi yorumunu üretmeye davet eder.

Örnekte, bir egzersizin nasıl yapılandığını ve çocuğun bakışını nasıl harekete geçirdiğini inceleyebilirsiniz.



Yukarı Bak

Bir ağacın altına geç, başını kaldır ve daha önce fark etmediğin bir dünyayı keşfet.
Dallar, boşluklar ve gökyüzü sana neler gösterecek?

Yukarıda, daha önce fark etmediğin bir dünya var.



Bakış: Yavaş bak
Mekân: Doğada / Bir ağacın altında
Yaş: 7–8
Süre: 8–10 dk
Format: Sesli yönlendirme + çizim

Malzemeler: Kâğıt, kurşun kalem veya renkli kalemler

Ne yapıyoruz?: Bir ağacın altına yerleşiyor, başımızı kaldırıyor ve dalların, yaprakların, boşlukların ve gökyüzünün oluşturduğu dünyayı çiziyoruz.

Neyi keşfediyoruz?: Bakış açımız değiştiğinde bildiğimiz bir şeyin nasıl bambaşka görünebildiğini.

Resim bilgisi: Çizgi · Yön · Boşluk · Kadraj · Üst Üste Binme · Açık/Koyu

Mekânsal düşünme: Altından Bakmak · Yukarı Yönelmek · Yakın–Uzak · Ön–Arka · Bedenin konumu

Worldroom Süpergüçleri: Dikkat · merak · bakış değiştirme · özgün yorum · bulunduğu yerle bağ kurma

Onlar Nasıl Baktı?





Worldroom Sesli Çizim Rehberleri

05

Aşağıda **Worldroom Sesli Çizim Rehberleri'nden bir başka örnek** yer almakta.

Her rehber; kısa bir sesli yönlendirmeyi, basit çizim araçlarını ve bulunduğu yere özgü bir bakış biçimini bir araya getirerek çocuğu bakmaya, keşfetmeye ve kendi yorumunu üretmeye davet eder.

Örnekte, bir egzersizin nasıl yapılandığını ve çocuğun bakışını nasıl harekete geçirdiğini inceleyebilirsiniz.



Bakış: İz sür
Mekân: Evde / İç mekânda
Yaş: 7–8
Süre: 8–10 dk
Format: Sesli yönlendirme + çizim

Malzemeler: Kâğıt, kurşun kalem veya renkli kalemler

Ne yapıyoruz?: Bulunduğumuz mekândaki küçük izleri arıyor; nesnelerin konumlarından, açıklıklardan, dağınıklıklardan ve değişikliklerden yola çıkarak biraz önce burada ne olmuş olabileceğini hayal ediyor ve çiziyoruz.

Neyi keşfediyoruz?: Bir mekânın yalnızca şu anda gördüklerimizden değil, orada gerçekleşmiş hareketlerin ve olayların bıraktığı izlerden de oluştuğunu.

Resim bilgisi: Detay · iz · çizgi · kompozisyon · ön–arka · görünen–görünmeyen

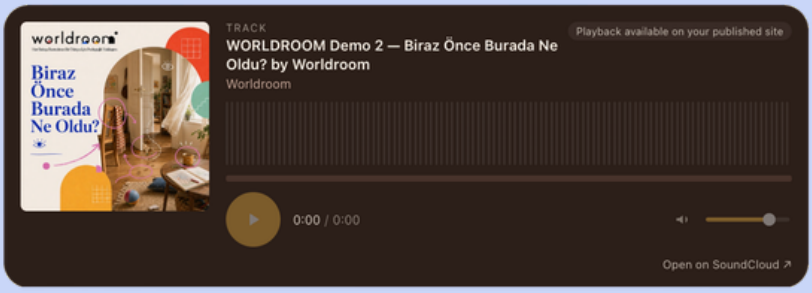
Mekânsal düşünme: Konum · hareket · yön · yakın–uzak · önce–sonra · mekânda değişim

Worldroom Süpergüçleri: Dikkat · merak · iz sürme · hayal gücü · ilişki kurma · olasılık üretme

Biraz Önce Burada Ne Oldu?

Etrafına dikkatle bak.
Yerinden oynamış bir sandalye, açık kalmış bir kapı, yerde küçük bir iz...

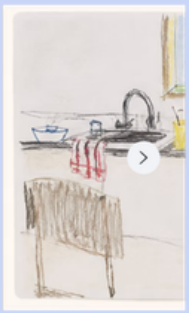
Bu mekân sana biraz önce olanlarla ilgili neler anlatabilir?



Onlar Nasıl Baktı?







Kurumlara Özgü Worldroom

05

Bir kurumun, süreli serginin ya da markanın mekânı, objeleri, malzemeleri, renkleri, ritüelleri, sesleri, üretim biçimleri ya da bulunduğu çevre; Worldroom için hazır bir gözlem alanına dönüşebilir.

Worldroom egzersizleriyle çocuk, markanın dünyasını tüketmek yerine ona dikkatle bakar, içindeki ilişkileri fark eder, kendi sorularını üretir ve gördüğünü kendi diliyle yeniden kurar. **Böylece marka dünyası, pasif biçimde deneyimlenen bir atmosfer olmaktan çıkıp aktif bir keşif alanına dönüşür.**



Bu yaklaşımın önemli tarafı, Worldroom'un markanın dünyasını çocuğa öğretmeye çalışmamasıdır. Tam tersine, o dünyanın içinde çocuğun kendi bakışına yer açar. Bir restoranda masadaki boşluklar, bir otelde koridorların düzeni, bir müzede eserler arasındaki ilişkiler, bir havayolunda pencerenin içindeki değişen manzara ya da bir mağazada malzeme ve ölçek farkları birer Worldroom egzersizinin çıkış noktası olabilir.



Bir markanın dünyası, Worldroom için bakılacak bir dünyaya dönüşür.

Mekânı, nesneleri, malzemeleri, ritüelleri ve gündelik akışı; çocuğun dikkatini yönlendirebileceği, ilişkiler kurabileceği ve kendi yorumunu üretebileceği bir keşif alanı hâline gelir. Worldroom markayı çocuğa anlatmaz; markanın dünyası içinde çocuğun kendi bakışına yer açar.

Kurumlara Özgü Worldroom

Worldroom deneyimleri, sıradan bir ziyaretin içinden çocuğun daha sonra hatırlayabileceği küçük ama yoğun hatıralar oluşturur.

Çocuk bir mekânda yalnızca bulunmak yerine oraya dikkatini verdiğinde, bir ayrıntıyı seçtiğinde, çizmek için birkaç dakika boyunca onunla kaldığında ve sonunda kendi yorumunu ürettiğinde o yerle daha kişisel bir ilişki kurar.





Marka, kendi dünyasını kurmasına alan açan ev sahibi hâline gelir.

Çocuk markanın dünyasını kendi merakı aracılığıyla keşfeder. Bir pencereye, masaya, esere, malzemeye, manzaraya ya da mekânsal ayrıntıya kendi bakışıyla yaklaşır. Bu da marka ile daha organik, kişisel ve zorlanmamış bir ilişki yaratır. Marka çocuğa ne düşüneceğini söyleyen taraf olmak yerine, onun kendi dünyasını kurmasına alan açan ev sahibi hâline gelir.

Yetişkinler için çocuğun dünyasına küçük bir pencere açar.

Aynı anda aile de bu deneyimin parçasıdır. Çocuk dakikalar boyunca bakarken, çizerken ve anlatırken yetişkin de onun ne gördüğünü fark etmeye başlar. Bu durum, kurumda geçirilen zamanı yalnızca hizmet alınan ya da beklenen bir süre olmaktan çıkarır; çocuk ve ebeveynin birlikte dikkat verdiği, konuştuğu ve bir şey hatırladığı ortak zamana dönüşebilir.



Kurumlara Özgü Worldroom

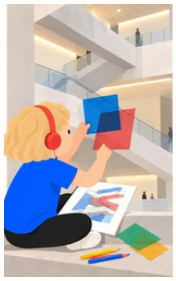
05

Worldroom, kurumun ihtiyaçlarına hazır içerik eklemez; o kurumun mekânından, ritminden ve çocuklarla kurduğu ilişkiden yeni bir Worldroom deneyimi üretir.

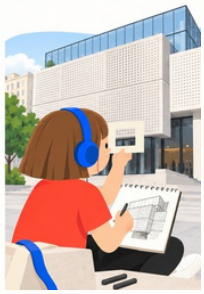
Worldroom, kurumlarla çalışırken hazır bir paketi doğrudan uygulamak yerine, kurumun mekânını, programını, hedef kitlesini ve ihtiyaçlarını okuyarak işe başlar. Ardından Worldroom'un değişmeyen pedagojik omurgası korunur; içerik ise kuruma ve bağlama göre yeniden kurgulanır.



Bağlamı Tanımak
Kurumun hedefleri, çocuklarla kurmak istediği ilişki, yaş grubu, süre, kullanım sıklığı ve fiziksel koşullar birlikte değerlendirilir.



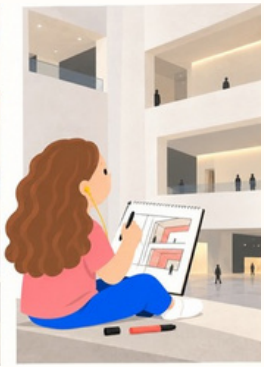
Mekânı Okumak
Worldroom, mekânın çocuk için taşıdığı potansiyelleri araştırır: eşikler, yönler, boşluklar, tekrarlar, manzaralar, nesneler, hareketler ve bekleme anları haritalanır.



Bakışları Seçmek
Bakış Repertuarı'ndan o bağlama en uygun bakma biçimleri seçilir; bunlar resimsel düşünme araçları ve Mekânsal Alfabe ile eşleştirilir.



Deneyim Kürasyonu
İhtiyaca göre tekil bir egzersiz, 4–5 çalışmadan oluşan kısa bir set ya da daha uzun süreli bir program tasarlanır. Sesli rehber, basılı materyal, mekânsal yönlendirme veya bunların birleşimi kullanılabilir.



Prototiplemek ve Uyarlamak
İlk içerikler gerçek kullanım koşullarında test edilir; süre, dil, malzeme, yönlendirme yoğunluğu ve mekânsal akış geri bildirimlerle birlikte inceltilir.



Uygulamak ve Geliştirmek
Son içerik kuruma özgü hale getirilerek uygulanır. Çocukların üretimleri ve deneyimleri, sistemin sonraki uygulamalarını besleyen yeni bir öğrenme katmanına dönüşür.

Kurumlara Özgü Worldroom

- ## Kurumunuzun Dünyasına Özgü Sesli Rehber Tasarımı

Kurumunuzun koleksiyonu, mimarisi ve bulunduğu çevreden seçilen özgün detayları 5–20 dakikalık sesli çizim rotalarına dönüştürüyoruz. Her kayıt çocuğu belirli bir eser, mekân ya da ayrıntıya yönlendiriyor; bakma, dinleme ve çizim komutlarıyla kurumun dünyasını kendi bakışıyla yeniden yorumlamasını sağlıyor.



Bakış: Yakından Bak · Kadrajla
Mekân: Müze / geçici sergi salonu
Yaş: 7–12
Süre: 8–10 dk
Format: Sesli yönlendirme + çizim

Malzemeler: Kâğıt, kurşun kalem veya renkli kalemler

Ne yapıyoruz?: Bir eserde bizi çağıran ayrıntıyı seçip onunla görsel bir diyalog kuruyoruz.

Neyi keşfediyoruz?: Büyük bir serginin tek bir ayrıntıda yoğunlaşabileceğini.

Resim bilgisi: Kadraj · doku · açık/koyu · kompozisyon

Mekânsal düşünme: Parça-bütün · ön-arka · ilişkiler

Worldroom Süpergüçleri: Dikkat · merak · yorum · bağ kurma

GEÇİCİ SERGİ

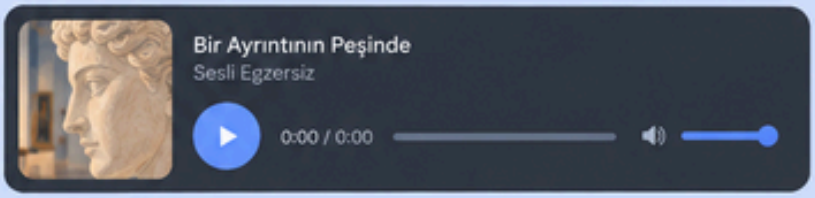
Bir Sergiyle Diyalog

Geçici bir sergiye eşlik eden, çocuğun eserlerle ilişki kurmasını destekleyen 5 kısa sesli egzersiz.

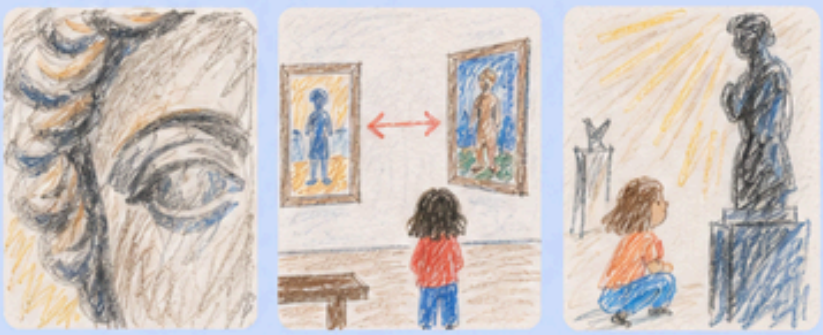
Bir Ayrıntının Peşinde | Eserler Arasında Köprü | Boşluğun Haritası | Başkasının Gözünden Bak | Kendi Cevabını Kat

Bir Ayrıntının Peşinde

Sergide sana yakın gelen küçük bir ayrıntı seç. Ona biraz daha yaklaş, tekrar bak ve seni neden çağırdığını çizerek cevapla.



Onlar Nasıl Bakabilir?



Kurumlara Özgü Worldroom

- ## Kurumunuzun Dünyasına Özgü Sesli Rehber Tasarımı

Kurumunuzun koleksiyonu, mimarisi ve bulunduğu çevreden seçilen özgün detayları 5–20 dakikalık sesli çizim rotalarına dönüştürüyoruz. Her kayıt çocuğu belirli bir eser, mekân ya da ayrıntıya yönlendiriyor; bakma, dinleme ve çizim komutlarıyla kurumun dünyasını kendi bakışıyla yeniden yorumlamasını sağlıyor.



UÇAK İÇİ EĞLENCE SİSTEMİ

Gökyüzünde Bakış Seti

Uçuş boyunca çocuğun bulunduğu yeri keşif, çizim ve düşünme alanına dönüştüren 5 kısa sesli egzersiz.

Pencerenin İçindeki Dünya | Koltuk Cebindeki Harita | Kanadın Gölgesi | Seslerin Rotası | Yolculuktaki Tekrarlar

Bakış: Zamana Bak · Uzaktan Bak
Mekân: Uçak / pencere kenarı
Yaş: 7–10
Süre: 8–10 dk
Format: Sesli yönlendirme + çizim

Malzemeler: Kâğıt, kurşun kalem veya tek renk kalem

Ne yapıyoruz?: Pencereden gördüğümüz değişimleri kısa çizimlerle kaydediyoruz.

Neyi keşfediyoruz?: Hareket halindeki bir yerde bile değişimin izlerini görebileceğimizi.

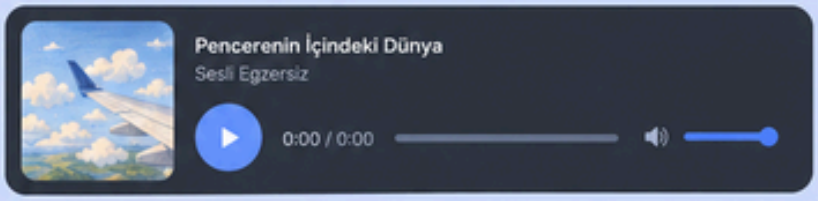
Resim bilgisi: Çizgi · kadraj · tekrar · açık/koyu

Mekânsal düşünme: İçerisi-dışarısı · yakın-uzak · yön

Worldroom Süpergüçleri: Dikkat · merak · iz sürme · bağ kurma

Pencerenin İçindeki Dünya

Pencereden dışarı bak. Bulutların, ışığın ve aşağıdaki izlerin nasıl değiştiğini takip et. Geçip giden manzarayı kendi ritminde çiz.



Onlar Nasıl Bakabilir?



Kurumlara Özgü Worldroom

• Kurumunuzun Dünyasına Özgü Sesli Rehber Tasarımı

Kurumunuzun koleksiyonu, mimarisi ve bulunduğu çevreden seçilen özgün detayları 5–20 dakikalık sesli çizim rotalarına dönüştürüyoruz. Her kayıt çocuğu belirli bir eser, mekân ya da ayrıntıya yönlendiriyor; bakma, dinleme ve çizim komutlarıyla kurumun dünyasını kendi bakışıyla yeniden yorumlamasını sağlıyor.



Bakış: Arasına Bak · Karşılaştır
Mekân: Restoran / masa başı
Yaş: 6–10
Süre: 8–10 dk
Format: Sesli yönlendirme + çizim

Malzemeler: Kâğıt amerikan servis, peçete arkası veya küçük defter

Ne yapıyoruz?: Masadaki nesnelerden çok aralarındaki şekilleri ve mesafeleri çiziyoruz.

Neyi keşfediyoruz?: Sıradan bir bekleme anının bile ilişki dolu bir gözlem alanına dönüşebileceğini.

Resim bilgisi: Kompozisyon · çizgi · ölçek · negatif alan

Mekânsal düşünme: Arasında · yakınlık-mesafe · ritim

Worldroom Süpergüçleri: Dikkat · seçim yapma · ilişki kurma · yorum

restoran

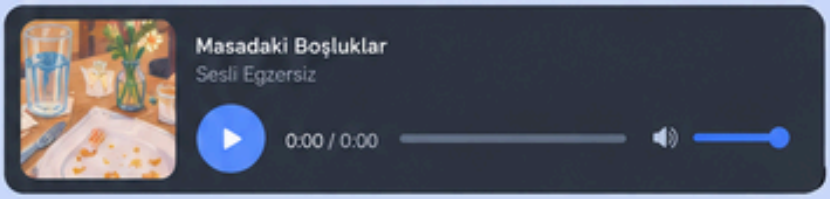
Masadaki Dünya

Yemek beklerken ve birlikte vakit geçirirken masayı keşif, çizim ve düşünme alanına dönüştüren 5 kısa sesli egzersiz.

Masadaki Boşluklar | Menüdeki İzler | Bir Tabak Yerleşiyor | Biraz Önce Bu Masada Ne Oldu? | Tatların Haritası

Masadaki Boşluklar

Yemeğin gelmesini beklerken nesnelerin kendisine değil, aralarındaki boşluklara bak. Bardaklar, tabaklar ve eller arasında oluşan şekilleri çiz.



Onlar Nasıl Bakabilir?



Worldroom Nasıl Doğdu?



İrem Korkmaz
Mimar, Sanatçı ve Öğretim Görevlisi

Worldroom, İrem'in sonradan geliştirdiği bir eğitim fikrinden önce, kendi çocukluğunda bulduğu bir çözüm sistemiydi.

İrem kendini bildi bileli resim yapıyor; resimle düşünüyor. Resim yapmak, dikkatle bakmak, ayrıntıları fark etmek ve bulunduğu mekânı kendi bakışıyla yeniden kurmak; onun dışarıdaki koşullar ne olursa olsun kendi dünyasını korurken çevresiyle bağını sürdürebilme biçimiydi. Bu, dünyadan uzaklaşmak değil; dış dünyanın etkileri içinde kendi merkezini kaybetmeden açık, meraklı ve ilişkide kalabilmekti.

İstanbul Teknik Üniversitesi'nde tamamladığı mimarlık lisans ve Mimari Tasarım yüksek lisans eğitimi, çocukluğunda sezgisel olarak geliştirdiği bu yönteme mekânsal bir dil kazandırdı. MEF Üniversitesi'nde yürüttüğü birinci yıl mimari tasarım stüdyoları ise yöntemin pedagojik bir sisteme dönüşmesini sağladı.

Bugün sanat pratiğini sürdürürken çizim, mimari temsil ve mekânsal pedagoji üzerine çalışıyor; çocukların kendi bakışlarını koruyarak gerçek dünya ile ilişki kurabilecekleri öğrenme deneyimleri tasarlıyor.

Worldroom bu kişisel, sanatsal, mekânsal ve pedagojik birikimin kesişiminde doğdu.

worldroom

hello@worldroom.org