

T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



# MEGEP

(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ  
PROJESİ)

EĞLENCE HİZMETLERİ

GENÇLİK KLUBÜ

ANKARA 2007



# İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
AÇIKLAMALAR .....	ii
GİRİŞ .....	1
ÖĞRENME FAALİYETİ - 1 .....	3
1.GENÇLİK KULÜBÜ PROGRAMI.....	3
1.1. Paket Programları .....	3
1.1.1. Aktiviteleri .....	6
1.1.2. Uygulama Alanları .....	10
1.1.3. Program Hazırlanırken Dikkat Edilecek İlkeler .....	10
1.2. Özel Programlar .....	11
1.2.1. Partiler .....	12
1.2.2. Geziler .....	13
UYGULAMA FAALİYETİ.....	14
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ.....	15
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	16
ÖĞRENME FAALİYETİ - 2 .....	17
2. PAKET PROGRAM HAZIRLAMA .....	17
2.1. Aktiviteleri Seçme .....	17
2.2. Alanları Belirleme .....	19
2.3. Araç Gereçleri Belirleme .....	20
2.4. Program Oluşturma .....	22
UYGULAMA FAALİYETİ.....	25
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ.....	26
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	27
MODÜL DEĞERLENDİRME .....	28
CEVAP ANAHTARI .....	29
ÖNERİLEN KAYNAKLAR.....	30
KAYNAKÇA .....	31

# AÇIKLAMALAR

<b>KOD</b>	
<b>ALAN</b>	<b>Eğlence Hizmetleri</b>
<b>DAL/MESLEK</b>	<b>Animatörlük / Çocuk Animatörlüğü</b>
<b>MODÜLÜN ADI</b>	<b>Gençlik Kulübü</b>
<b>MODÜLÜN TANIMI</b>	Eğlence hizmetleri bölümünde gençlik kulüpleri için özelliklerine uygun aktiviteleri seçme ve programlarını hazırlama yeterliliğinin verildiği öğrenme materyalidir.
<b>SÜRE</b>	40/16
<b>ÖN KOŞUL</b>	Genç Animasyonu modülünü almış olmak
<b>YETERLİK</b>	Gençlik kulübü programlarını hazırlamak ile ilgili bilgi ve becerileri kazanmak.
<b>MODÜLÜN AMACI</b>	<b>Genel Amaç</b> Bu modül ile; eğlence hizmetleri departmanında konuk ve tesis özelliklerine uygun gençlik kulübü paket programlarını hazırlayabileceksiniz. <b>Amaçlar</b> 1-Gençlik kulübü programlarında yer alabilecek gençlere uygun aktiviteleri belirleyebileceksiniz. 2-Gençlik kulübünde kullanılacak konuk ve tesis özelliklerine uygun paket programlar hazırlayabileceksiniz.
<b>EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI</b>	<b>Ortam:</b> Sınıf, sektör, atölye <b>Donanım:</b> Bilgisayar donanımı, VCD, DVD, televizyon, projeksiyon
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME</b>	Her faaliyet sonrasında, o faaliyetle ilgili ölçme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Modül sonunda kazandığınız bilgi ve becerileri belirlemek amacıyla öğretmeniniz tarafından hazırlanan ölçme araçlarıyla değerlendirileceksiniz.

# GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Ergenlik çağı bir gelişme dönemidir. Bir yetişkinin sergilediği tutumları gencin sergilemesi beklenemez. Bu yaşlarda gençler yetişkin beğenisinden çok, yaşlılarının beğenisini kazanma yolundadır ve çok çelişkili duygularla davranışlar sergilerler. Yalnız kalmak isterlerken gruba dâhil olmak ve grupta fark edilmeyi de arzu ederler. Monotonluktan nefret eder, hareket ve macera onları cezbeder. Duyguları çok kısa sürelerde değişiklik gösterir. Macera ve heyecan duygusu o kadar ağır basabilir ki olası tehlikeleri fark edemeyebilirler. Tüm bunlar bu döneme özgü duygu ve davranışlardır.

Bu farklılıklardan dolayı eğlence hizmetleri bölümünden beklentileri de farklı olacaktır.

Onları çekebilmek, tatillerini keyifle tamamlamalarını sağlamak eğlence hizmetlerinde gençlik kulüpleri için hazırlanmış ve sunulan programların profesyonelliğine bağlıdır. Bu modül ile gençlik kulübünün aktiviteleri ve programlarının hazırlanması hakkında ön bilgiye sahip olacaksınız.



# ÖĞRENME FAALİYETİ-1

## AMAÇ

Gençlik kulübü programlarında yer alabilecek gençlere uygun aktiviteleri belirleyebileceksiniz.

## ARAŞTIRMA

Çevrenizdeki tesislerin eğlence hizmetleri bölümünde uygulanan gençlere yönelik paket programları ve dikkat edilecek ilkelerini araştırıp elde ettiğiniz bilgileri rapor haline getiriniz. Sonucu sınıfta arkadaşlarımızla paylaşınız.

## 1.GENÇLİK KULÜBÜ PROGRAMI

### 1.1. Paket Programları

Ergenlik çağı bir gelişme dönemidir. Bu dönemde gençlerden yetişkinlerin gösterdiği istikrarı, kararlılığı beklemek yanlış olur. Kendilerinin bile ne istediklerini anlayamadıkları bir dönem içindedirler. Bunlara değişik ülkelerin kültürel farklılıkları da eklenince ortaya eğlence hizmetleri açısından karmaşık bir durum çıkar. Ancak dikkat edildiğinde kültürler arasındaki farklılıklara rağmen, gençlerin toplumsal alanda ortak nitelikler taşıdığı görülecektir. Bu durumda gençliğin problemleri ve beklentileri kültürel farklılıklara rağmen belli noktalarda ortaktır diyebiliriz. İşte bu durumda eğlence hizmetleri bölümünde bu grup, konuklara hazırlanacak programlarda yol gösterici olacaktır. Unutmayalım ki, en önemli konu gençliğin dilini anlamak, onların ortak zevk ve beklentilerine uygun bir lider önderliğinde grup olarak eğlenmelerini sağlamaktır. Çünkü bir grup içinde olmak gence güven verir. Aslında çelişkili duyguların sıklıkla yaşandığı bu dönemde bir yandan yalnızlıktan zevk alırlar, bir yandan da bir gruba katılma arzusu içinde olurlar.

Henüz daha güven duygusu oturmadığı ve yetişkinlik ile çocukluk arasına sıkışıp kaldıkları için asilik, hırçınlık, karamsarlık, ukalalık ve dikkatsizlik gibi aileleri kaygılandırıcı tipik davranışlar sergilerler. Özellikle ergenlik döneminin başlarında oldukça tedirgin, kuruntulu olurlar, güç beğenir ve her şeye çabuk tepki gösterirler. Duyguları çabuk sevinme, aniden sinirlenme ve çok çabuk üzülme gibi çok ani iniş çıkışlar gösterir, tepkilerini önceden kestirmek zordur.

Eğlence hizmetlerinde program hazırlarken ve gençlerle programı sürdürürken gençliğin genel karakteristik özelliklerini tanımak ve kabul etmiş olmak aynı dili ve zevki paylaşmak adına çok büyük kolaylık olacaktır. Bu yaş grubu konuklarımız yetişkin beğenisinden çok, yaşlılarının beğenisini kazanma yolundadır. Aileleri ya da yetişkinlerle

birlikte olmak istemezler ama onların gerçekleştirdikleri her türlü şeyi de isterler (aktiviteleri yapmak, gösterilere katılmak gibi). Bu nedenle genellikle bu yaş grupları için yetişkinlerin yaptıkları aktiviteleri gençlere uyarlayarak, gerekiyorsa güvenlik önlemlerini artırarak ve kesinlikle otoriter, lider vasfında bir animatör ün(gencin sevip, güven duyabileceği ve özgürlük duygusunu hissedebileceği) önderliğinde programlar hazırlamak gerekir.



**Resim 1.1: Teen age club (gençlik kulübü) için ayrılmış özel mekân**

Bu dönemde genç, bir lidere körü körüne boyun eğerken diğer yandan yetişkinlere isyan eder. Denetici kişinin yokluğunda, gençler kendi istekleri doğrultusunda davranacaklardır. Böyle bir durumda da taşkınlık ve tehlikeli bir durumla karşılaşma olasılığı fazladır. Bu gruba lider konumundaki animatörün hem onların dilinden ve duygularından anlayacak kadar çılgın, hem de kontrolü elinde tutan bir otorite olması gerekir. Ancak animatörü lider olarak kabul edebilmesi onu anladığı ve değer verdiği duygusunu hissettirmesi şarttır.

**Birlikte olduğumuz kişiler bizim ne kadar bilgili olduğumuzdan çok, onlara ne kadar değer verdiğimizize bakarlar!**

Animatör gençlerin arayış içinde olduğu modele özgü güvenilir, kararlı, eğlenceli, maceracı (risk almadan) vb. karakter sergileyebilmelidir. Eğer karşılarında yetişkin modeli çizmeye kalkarsa, gençlerle iletişim kurması zorlaşabilir. Aslında bu yaş grubuyla çalışan bir animatörün işi hem çok kolaydır, hem de bir o kadar zordur. Yetişkinler kadar mükemmeliyet ve bilgi aramadıkları, değer gördüklerini hissetmelerinin onlar için yeterli olması nedeniyle animatörler rahat ederlerken, duyguları iniş çıkışlar gösterdiği, güven kabul duygusunun çok kolay oluşmaması ve otoriteye isyan duygularının fazlasıyla yaşanması animatörler için hiç de kolay değildir. Ancak bu yaş gruplarının özelliklerini tanıyan, profesyonel bir animatör tüm bunların üstesinden gelecek, genci bir şekilde gruba dâhil edip onda kabul edilmişlik duygusunu yaşatacaktır. Bunun sonucunda da aile için belki de sorun olan gençle bu kadar rahat iletişim kuran ve onun enerjisini, gelişimini olumlu yönde etkileyen animatör, aile tarafından da kabul görecektir, değer kazanacaktır. Böyle bir durumda bu aile daha sonraları sadece bu animatör için tesisi tercih edecek, belki de sonrasında animatör ve tesis ailede bağımlılık yaratacaktır. Unutulmamalıdır ki; bu yaştaki konukların tıpkı diğer konuklar gibi önemsendiklerini ve kabul gördüklerini hissetmeleri çok önemlidir.





**Resim 1.2: Gençler için hazırlanmış su oyunlarına örnek**

**Hayal gücü ve yaratıcılığımızı kullanalımz.**



**Resim 1.3: Kara oyunlarına bir örnek**



**Resim 1.4: Boccia topları**



**Resim 1.5: Boccia oyunu**

### 1.1.1. Aktiviteleri

#### Oyunlar

Gençler için oyun özellikle 15-16 yaşlarında büyük önem kazanır. Bu konuda da ekibin ve teen age animatörünün hayal gücü ve yaratıcılığı çok önemlidir. Her türlü kara ve suda oynanan eğlenceli oyunlar üretebilir. Önemli olan gencin eğlenmesi, kendini gruba dâhil ve kabul görmüş hissetmesidir.

- Boccia
- Dart
- Havalı tüfek
- Shuffleboard
- Havuzda ve denizde, çeşitli malzemelerle gerçekleştirilebilecek oyunlar (sörf tahtasında düşmeden dans etme, sörf tahtasında üstünde giysi çıkıp giyme vb.)
- Paintball
- Canlı langırt
- Büyük ekranda atari oyunları
- Gece kendi aralarında oynanan çeşitli açık ve kapalı alan oyunları vb.



Resim 1.6: Dart

**Güvenilir ve inandırıcı olunuz.**





**Resim 1. 7: Havuz oyunlarından örnekler**



**Resim 1.8: Atıcılık**



**Resim 1. 9: Tırmanma duvarı**

## Spor

Ergenlik döneminin başlarında aktif katılım ergenliğin sonlarına doğru pasif hale yani izleyici durumuna dönüşür. Sportif etkinliklere aktif olarak katılan genç, daha sonraları seyretmekten hoşlanır. Kızlarda da aynı şey söz konusudur, hemen hemen bütün atletik etkinliklerle ilgilenirler. Yüzme, sudan hoşlanan her genç için oldukça uzun süre ilgi çeken bir spor dalı olarak kalır.



Resim 1. 10: Okçuluk

- Bowling ve turnuvaları
- Bilardo ve turnuvaları
- Langırt ve turnuvaları
- Yüzme
- Tenis
- Squarch
- Badmington
- Okçuluk
- Basketbol
- Futbol
- Beachvolley (plaj voleybolu)
- Dalış
- Yelken
- Kürek
- Su paraşütü
- Çeşitli su sporları (Jet ski, sörf, su kayağı vb.)
- Aerobik, step
- Su jimnastiği vb. sporlar
- Su topu
- Su basketbolu



Resim 1. 11: Su topu

- Su voleybolu
- Plaj futbolu
- Golf
- Tırmanma (Tırmanma duvarlarında) vb.



**Resim 1. 12: Basketbol**

### **Gösteriler**

- Grease gibi gençlik konulu müzikaller
- Kendilerinin de rol alacakları show programları
- Hiphop, rap vb. türlerde dans gösterileri

Sinemaya gitme, ergenliğin başlıca ilgileri arasındadır. Özellikle aynı yaş grubu ile sinemaya gitmek zevk vericidir. Aşk öykülerinden oluşan filmler kızlar için ilgi çekicidir. Erkek içinse polisiye, macera filmleri ilgi çekmektedir. Ancak erkekler duygusal bir yaklaşımın olduğu kişiyle romantik filmleri de o kişiyi etkileyebileceğini düşündüğü için izlemekten zevk alabilir.

### **Yarışmalar**

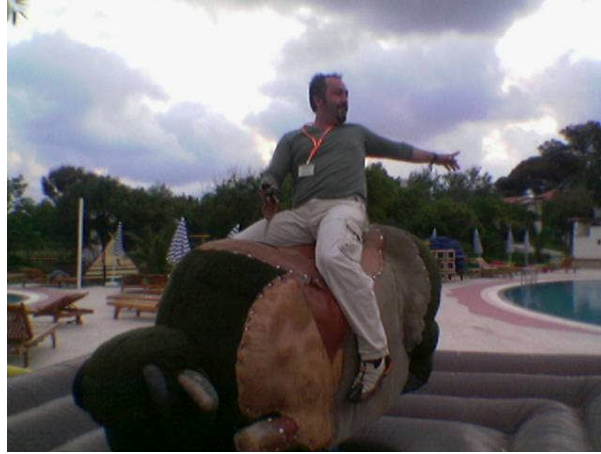
Özellikle romantizme olan eğilimleri nedeniyle genç kızların yoğun olduğu gruplarda eğer ilgi varsa şiir okuma yarışmaları düzenlenebilir. Özellikle gençler arasında yoğun ilgi görülen danslarla ilgili dans yarışmaları, müzik yarışmaları ve karaoke yarışmaları da keyifli anlar geçirmelerine neden olacaktır.

Tesis prensesi ve prensi gibi klasik yarışmalar düzenlenebilir. Tesisin bir bölgesinde örneğin sahilde bazı materyaller saklanıp sonrasında çeşitli yönergelerle onları bulma gibi define bulma yarışmaları düzenlenebilir.



Gençler sportif etkinliklerde yarış yapmaya ilgi duyarlar. Sessiz film gibi aktiviteler klasik haliyle oynandığında ilgisini çekmeyecektir ama abartılarak, sonunda ilgi çekici bir ödül koyularak daha cazip hale getirilebilir.

Rodeo yarışmaları (maket boğanın üzerinde en uzun kalabilme) vb. düzenlenebilir.



**Resim 1. 13: Hareketli maket boğa ile rodeo yarışması**

### **1.1.2. Uygulama Alanları**

Uygulama alanları belirlenirken tek dikkat edilmesi gereken husus gençlerin kendilerine ait aktiviteleri sadece kendilerine ait alanlarda yapmaları ki, bu her zaman mümkün olmaz ya da en azından yetişkinlerden ayrı zamanlarda onlardan bağımsız olarak gerçekleştirebilecekleri alanların teminidir.

Genellikle aktivitelerin özellikleri dikkate alınarak tesis içinde tabi ki, tesisin fiziksel özellikleri de göz önünde bulundurularak aktivite alanları belirlenir. Kamp kurma, paintball, bisiklet turları, trekking vb. bazı aktiviteler ya da organizasyonlarda ise aktivite alanı olarak tesisin dışında alanlar kullanılabilir. Bunların dışında birde tesisin kendisinde sağlanmayan hizmetler başka işletmelerden temin edilebilir. Örneğin, binicilik için at çiftliği, tekne gezileri, şehir turları gibi. Bu aşamada aktivitelerin uygulama alanlarının tespiti çok önemlidir.

### **1.1.3. Program Hazırlanırken Dikkat Edilecek İlkeler**

- Gençlerin beklentileri ve tesisin fiziki koşulları dikkate alınarak aktiviteler belirlenir.
- Gençlerin hareketli ve heyecanlı oldukları dikkate alınarak genellikle aktivite ağırlıklı programlar hazırlamaya gayret edilir.
- Bizim planladığımız programa gençler her zaman uymayabilir, her zaman alternatifi olmalıdır. Hiçbir şey yapmak istemiyorsa aynı dilden sohbetler bile bir aktivite sayılabilir. Önemli olan onunla aynı dili konuşmak, ona ulaşmak ve önemsendiği mesajını vermektir.

- Güvenlik açısından riskli aktiviteler teferruatlı ve yüksek maliyetli olabilir. Bundan dolayı bu tür aktiviteler artıları ve eksileri açısından değerlendirilmeye alınmalı ve eğer gerçekten çok önemli kazanımları olacaksa programa alınmalıdır.
- Tesis dışında gerçekleştirilmesi gereken aktiviteler için güvenlikle ilgili değerlendirmelerin yapılması gerekir.
- Diğer yardımcı işletmelerden sağlanacak olan organizasyonların programda yer alış oranları mutlaka titizlikle planlanmalıdır.
- Özellik gerektiren aktivitelerin dışında tüm program, mümkün olduğunca aynı animatörle tamamlanacak şekilde planlanmalıdır.
- Gençlerin dilinden anlayan, onları sürükleyebilecek, hissettirmeden onları kontrol altında tutabilecek ve liderlik vasfına sahip animatör seçilmelidir.

Tüm bunların dışında esas belirtilmesi gereken gençlerin özelliklerini ve beklentilerini iyi tanıyan, yaratıcı fikirler üretebilen, pratik bir ekibin varlığıdır.

## 1.2. Özel Programlar

Radyo yayınları gencin ilgisini çeken başlıca etkinliklerdendir. Gençlerle birlikte tesiste ya da kulüpte ortak planlanan ve belki bizzat kendilerince gerçekleştirilen radyo, müzik yayınları düzenlenebilir. Bu onun için gurur kaynağı ve böbürlenebilmesi için fırsat olacaktır.

- Olimpiyatlar (Due Athlon, Triathlon vb.)
- DJ'lik eğitimi,
- Break, hip hop, rap gibi dans eğitimleri
- Türkçe dersleri
- Hobi alanlarında yetişkinler ve çocuk kulübü etkinliklerinden farklı olarak tişört boyama gibi özel sprej vb. malzemelerle tamamen serbest ve istedikleri gibi yapabilecekleri çalışmalar.
- Kendi düşünce ve duygularını, yazılarını içeren, yansıtan duvar çalışmaları (grafiti vb.)
- Eventler (program dışında birkaç gün süren biz aileyiz, haydi yürüyelim gibi konulu etkinlikler)



**Resim 1. 14: Hobi çalışması (creative)**

### 1.2.1. Partiler

Gençler gürültülü müziğe bayılırlar. Bu yüzden diskoda eğlenceler düzenlenebilir. Gece, sahilde canlı müzik ve ateş eşliğinde partiler verilebilir.

Gençler arasında son derece popüler olan ve belki de tatil dışında gerçekleştirilmeyecekleri köpük partileri düzenlenebilir.



**Resim 1. 15: Köpük partisi**

Resepsiyondan, konukların girişte doldurdukları kartlardan ya da önceden alınan rezervasyon kayıtlarından elde edilen bilgilerle doğum günü partileri düzenlenebilir. Bu yetişkinlerde olduğu gibi gençlerde de istenilen etkiyi yaratacak ve genç önemsendiğini, değer verildiğini hissedecektir. Aynı tarihlerde birden fazla gencin doğum günü varsa, ortak kutlama yapılabilir, önemli olan dikkat edilmesi ve önemsenmiş olmasıdır. Bu kutlamalar özellikle bu dönemlerde kendini önemsiz hisseden gençler için çok önemlidir, bağlılık ve bağlılık etkisi yaratır. Bu da bizim re-trip (geri gelen konuk) sayılarımızı artırır.



**Resim 1. 16: Teen age'de doğum günü partisi**



Eğer tesisin fiziksel kapasitesi uygunsa, tamamen gençlere ait bir restoranda ya da mevcut bir restoranda onlar için hazırlanmış menüye teen age (gençlik) kulübü yemekleri organize edilebilir.



Resim 1. 17: Plaj partisi

**Hiç kimse sizin izniniz olmadan, size kendinizi değersiz hissettirmez.  
ELENOR ROOSEVELT**

### 1.2.2. Geziler

Gençler maceraya bayılırlar ancak çok heyecanlı oldukları için genellikle oluşabilecek tehlikelere dikkat etmezler ve buna bağlı olarak da kontrollü hareket etmezler. Her türlü güvenlik önlemlerinin alındığı, eğlence hizmetleri bölümünce organizasyonu yapılan amaçsız ve programsız dolaşma, gezme, tırmanış ve yürüyüş de ilgi çeker.

Tesis içinde ya da yakın bir yerde çadırlarını kendilerinin kurabilecekleri, belki balık tutabilecekleri ve hatta en kısa sürede çadır kurma, ateş yakma gibi yarışma ve ödülleri olduğu kamplar organize edilebilir.

- Raftingler,
- Şehir turları,
- Tekne turları,
- Sinema turları
- Piknikler vb. geziler organize edilebilir.

**Hoşgörülü, sabırlı ve kararlı olunuz.**

## UYGULAMA FAALİYETİ

Yaratıcılığınızı kullanarak “teen age club” (gençlik kulübü) için okulunuzda sunulabilecek aktiviteler hazırlayınız. Sonucu arkadaşlarınızla değerlendiriniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Yaratıcılığınızı ve hayal gücünü kullanarak gençlik kulübüne uygun yeni aktiviteler oluşturunuz.</li><li>➤ Tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerine uygun aktiviteleri seçiniz.</li><li>➤ Ortaya çıkabilecek değişiklikler için alternatif aktiviteler belirleyiniz.</li><li>➤ Gençlik dönemi özelliklerine uygunluğunu test ediniz.</li><li>➤ Tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerine uygunluğunu test ediniz.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Çevrenizdeki çeşitli tesis ve animasyon firmalarında araştırmalar yaparak gençlik kulübü aktivitelerini belirleyiniz.</li><li>➤ Daha önce kullanılmamış ve uygulanmamış fikirler oluşturunuz.</li><li>➤ Tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerini tespit ediniz.</li><li>➤ Gençlik dönemine ve tesisin (okulunuz) özelliklerine uygun aktivitelerden yararlanınız.</li><li>➤ Genç Animasyonu modünü inceleyiniz.</li><li>➤ Uygunluğunu arkadaşlarınızla test ediniz.</li><li>➤ Daha önce tespit ettiğiniz tesis (okulunuz) özellikleriyle karşılaştırarak test ediniz.</li><li>➤ Öğretmenleriniz ve idarecilerinizden yardım alabilirsiniz.</li><li>➤ Dikkatli ve titiz çalışınız.</li><li>➤ Yeniliğe açık olunuz.</li></ul>

## DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Sıra	DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1	Yaratıcılığınızı ve hayal gücünüzü kulübüne uygun yeni aktiviteler oluşturduunuz mu?		
2	Tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerini tespit ettiniz mi?		
3	Tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerine uygun aktiviteleri seçtiniz mi?		
4	Ortaya çıkabilecek değişiklikler için alternatif aktiviteler belirlediniz mi?		
5	Hazırladığınız aktivitelerin gençlik dönemi özelliklerine uygunluğunu arkadaşlarınızla test ettiniz mi?		
6	Hazırladığınız aktiviteleri daha önce tespit ettiğiniz tesisin (okulunuz) özellikleriyle karşılaştırarak tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerine uygunluğunu test ettiniz mi?		

## DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonunda hayır şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Eksikliklerinizi araştırarak ya da öğretmeninizden yardım alarak tamamlayabilirsiniz.

Cevaplarınızın tamamı evet ise bir sonraki faaliyete geçiniz.

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümleleri doğru veya yanlış olarak değerlendiriniz.

1. ( ) Kùltürler arasındaki farklılıklara rağmen, teen age kulübü aktiviteleri ortak nitelikler taşır.
2. ( ) Teen age aktivitelerinde görev alacak animatörün de aynı onlar gibi kontrolsüz olması aktivite başarısı açısından önemlidir.
3. ( ) Teen age kulübü animatörü bir lider konumunda olmalıdır.
4. ( ) Bu yaşlarda ailelere bağıllık önemli olduğu için aktiviteler ailelerle birlikte uygulanmalıdır.
5. ( ) Teen age animatörünün gençlere güven duygusu verebilmesi için yetişkin modeli sergilemesi şarttır.
6. ( ) Teen age aktivelerinin planlanmasında yaratıcılık çok önemlidir.
7. ( ) Teen age kulübünde gencin eğlenmesi, kendini gruba dâhil ve kabul görmüş hissetmesi amaçtır.
8. ( ) Planlanacak yarışmalar onların grup içinde kendini gösterme duygularına yardımcı olacaktır.
9. ( ) Teen age kulübünde gençlerle yapılan sohbetler de birer aktivite niteliğindedir.
10. ( ) Gençlerin hareketli ve heyecanlı oldukları dikkate alınarak genellikle aktivite ağırlıklı programlar hazırlamaya gayret edilmelidir.

**Cevaplarınızı modül sonundaki cevap anahtarı ile karşılaştırınız.**

# ÖĞRENME FAALİYETİ-2

## AMAÇ

Gençlik kulübünde kullanılacak konuk ve tesis özelliklerine uygun paket programlar hazırlayabileceksiniz.

## ARAŞTIRMA

Çevrenizdeki tesis ve animatörlerle görüşerek gençlik kulübüne ait kullandıkları programları araştırıp rapor haline getiriniz. Sonucu sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

Çevrenizdeki tesis ve animatörlerle görüşerek gençlik kulübüne ait kullandıkları programları hazırlarken dikkat edilmesi gereken noktaları araştırıp rapor haline getiriniz. Sonucu sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

## 2. PAKET PROGRAM HAZIRLAMA

### 2.1. Aktiviteleri Seçme

Yetişkin animasyonlarında programlar oluşturulurken dikkate alınacak tüm kurallar genç animasyonları için de geçerlidir. Aktiviteler gençlerin beklentileri, özellikleri ve tesisin fiziki koşulları dikkate alınarak belirlenir.



**Resim 2.1: Rüzgâr sörfü**

Yetişkinler için hazırlanan paket programlar gibi hazırlanır. Dikkat edilmesi gereken husus gençlerin çoğu zaman kurallara ve programa uymak istememeleridir. Bu programlar hazırlanırken amaç; öncelikle genç konukların ve buna bağlı olarak da ailelerin

memnuniyetini sağlamaktır. Zira çocuklu ailelerin ortak istekleri çocuklarıyla birlikte tatil yapmaktır, ancak çocukların kendilerine engel olmalarını istemezler. Bu istek genç çocukları olan ailelerin de ortak beklentisidir. Bunun için gençlerin tatilden keyif almaları ve sorun çıkarmamaları gerekir.

Programa uymak istemedikleri zamanlar sıkılacak, bu durum da bir şekilde ailelerine yansıtacaktır. Bu nedenle planlama, mutlaka alternatifli ve çok dikkatli hazırlanmalıdır.

Mevsimsel özellikler mutlaka dikkate alınmalıdır. Ani hava değişikliklerinde açık alanda yapılamayacak aktivitelerin yerine geçebilecek kapalı mekân aktivitesi uygulanmalıdır.

Planlama aşamasında ilk yapılacak işlem gençlerin özelliklerine ve beklentilerine uygun aktiviteleri seçmektir. Bu işlem aşağıdaki basamaklardan geçilerek gerçekleştirilir.

- Paket programın süresini belirlemek
- Gençlik kulübünde yer alabilecek aktiviteleri belirlemek
- Katılan gençlerin özelliklerine uygun aktiviteleri belirlemek

**Paket programın süresini belirlemek:** Bu işlemde tıpkı yetişkinlerin planlamalarını yaparken olduğu gibi konukların tesiste kalış periyotları dikkate alınarak planlanır. Genellikle bir ya da iki haftalık periyotlarla planlanır.

**Gençlik kulübünde yer alabilecek aktiviteleri belirlemek:** Gençliğin genel özellikleri, tesisin fiziksel özellikleri ve bütçesi dikkate alınarak yapılabilecek aktiviteler tek tek tespit edilir.

**Katılan gençlerin özelliklerine uygun aktiviteleri belirlemek:** Bir önceki aşamada çıkartılan aktivitelerin içlerinden en uygun olanları belirlenir ve tüm detayları görüşülerek programda yer alacaklara karar verilir.



Resim 2.2: Gençlik kulübünde bir oyun aktivitesi

## 2.2. Alanları Belirleme

Tesisin fiziksel özellikleri ve mevcut alanları dikkate alınmalıdır. Mümkün olduğunca tesisin tüm alanları rantabl bir şekilde kullanılmalı, gerekiyorsa söz konusu aktive için tabi ki, tesis ve animasyon bütçesi göz önünde bulundurularak yeni alanlar oluşturulmalıdır. Bu alan hazırlama çalışması önemli bir süre ve ciddi tadilat, inşaat gerektiriyorsa elbette sezon başlamadan planlanıp tamamlanmalıdır.



**Resim 2.3: Gençler için düzenlenmiş anfi tiyatro**

Tesis dışında gerçekleştirilmesi planlanan kamp, trekking, bisiklet turları gibi aktiviteler için öncede arařtırmalar yapılmalı, alanlar tespit edilmelidir. Önceden izin alınması gereken yerlerle ilgili işlemler uzun sürebileceđi için hazırlık çalışmalarına başlanmalıdır.



**Resim 2.4: Kamp alanı**

Güvenlikle ilgili karşılaşılabilecek riskler arařtırılmalı, olası risklere karşı güvenlik önlemleri alınmalıdır. Örneđin, kamp yapılacak alanın temizlenmesi, ilaçlanması, dışarıdan yabani hayvanların kısmen de olsa kamp alanına gelmelerini engellemek için kamp alanının etrafını telle çevirmek gibi. Tüm bunlar dikkate alınmalı ve bunlarla ilgili planlamalar da bu aşamada yapılmalıdır.





Resim 2.5: Gençlik kulübü için toplanma yerine örnek

### 2.3. Araç Gereçleri Belirleme



Resim 2.6: Aktivite malzemelerine örnekler





**Resim 2. 7: Sörf malzemeleri**

Programda yer alacak aktiviteler belirlendikten sonra sıra aktivitelerde kullanılacak malzemeleri belirlemeye gelir. Bu evre son derece önemli bir evredir. Eğer karar verilen bir aktivite ile ilgili malzeme ya da yerine uygun başka bir malzeme kesinlikle temin edilemiyorsa bu aktivitenin planlamadan çıkarılması, yerine yeni bir aktivitenin planlanması gerekir.



**Resim 2. 8: Shuffleboard malzemeleri**

Bu aşamada her aktivite kendi içinde tek tek değerlendirilir. Bir aktivitede kullanılması gereken tüm malzemeler sıralanır. Malzemeler güvenlik, bütçeye ve aktiviteye uygunluk, yerine geçebilirlik vb. açılarından değerlendirilerek en uygun malzemeye karar verilir.

Araç gereçlerin ve malzemelerin belirlenmesi aşaması genellikle aşağıdaki basamaklardan geçilerek gerçekleştirilir:

- Aktivitede kullanılması gereken tüm malzemeler sıralanır.
- Elimizde olanlar tespit edilir.
- Eldekilerin gerekiyorsa onarımları planlanır/yapılır.
- Temin edilmesi gereken malzemeler tespit edilir.
- Ürün çeşitliliği belirlenir.
- Bütçeye uygunluğu değerlendirilir.
- Aktiviteye en uygun malzemeye karar verilir.

## 2.4. Program Oluşturma

Bu evrede uygulanması planlanan aktivitelerle ilgili bir programlamanın yapılması gerekir. Yani belirlenen aktivitenin, haftanın hangi günü ve saat kaçta gerçekleştirileceği bir program dâhilinde oluşturulmalıdır. Bu işlemin basamakları şu şekildedir:

- Yapılacak aktivitelerde kullanılacak zamanı belirlemek
- Aktivitelerde görev alacak animatör/animatörleri belirlemek
- Belirlenen aktiviteler ile program çizelgesini oluşturmak



Resim 2. 9: Dans gösterisi

**Yapılacak aktivitelerde kullanılacak zamanı belirlemek:** İlk işlem basamağı her aktivitenin ne kadar sürdüğünün tespitidir. Bu önceki ve sonraki aktivitelerin saatlerini belirlerken aktivite saatlerinin planlamanın dışına taşıp birbiriyle çakışmaması ya da arada planlanandan daha fazla boşluk kalmaması açısından önemlidir.

**Aktivitelerde görev alacak animatör/animatörleri belirlemek:** Aktivitelerin özelliklerine, animatörlerin deneyim ve becerilerine dikkat ederek hangi aktivitede hangi animatörün yer alacağına karar verilir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken bir nokta vardır. Bu da mümkün olduğunca bu yaş grubundaki konuklarımıza hep aynı animatörü görevlendirmemiz gerekliliğidir. Çünkü bu yaş grubu güven duymak, ait olmak, bağlanmak ve kabul görmek ister. Genç her aktivitede farklı bir animatörle karşılaşırsa bu konuda ciddi bir gerginlik yaşayacaktır. Tesisle, eğlence hizmetleri departmanı ve kendisiyle ilgili güven problemi yaşayacaktır. Bazı okçuluk, atıcılık, sörf vb. aktiviteler

özel bir bilgi ve deneyim gerektirir, bu tür aktivitelerin, o konuda ustalaşmış, uzmanlaşmış bir animatörle yapılması gerekir. Bu tip aktiviteler dışında gençlere, animatör değişikliği yapmamakta fayda vardır.

**Belirlenen aktiviteler ile program çizelgesini oluşturmak:** Animatörler de belirlendikten sonra en son işlem basamağı olarak animatörlerin görev alacakları diğer aktiviteleri, boş günleri, aktivitelerin süreleri, özellikleri, gün içindeki zaman dilimlerine uygunluğu gibi kriterler dikkate alınarak program oluşturulur.

TEEN AGE PROGRAM							
TIME	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY	SUNDAY
10:30	Football Crazy pool games	Volleyball Sea games	Basketball Ping pong	Air rifle Crazy ball	Carzy Games	Pioneerball Sea games	Squba diving crazy games
14:30	Trekking in forest	Bicycle tour	Sand castle	Boccia Tenis	Water polo	Banana tour Paintball	Darts bowling
19:00	Dinner	Dinner	Dinner	Dinner	Dinner	Dinner	Dinner
21:30		Jinny colling		Party		Beach party	Disco
EXTRA	Water Bicycle Arm wrestling						

Şekil 2.1: Gençlik kulübü basit program örneği

**Yapılırken heyecan duyulmayan işler başarılmaz.  
EMERSON**



Resim 2. 10: Event (Hollywood konulu)



**Resim 2. 11: Canlı langırt**



**Resim 2. 12: Panayır/Pasta atma**

## UYGULAMA FAALİYETİ

Uygulama-1’de hazırlamış olduğunuz aktivitelerden yararlanarak gençlik kulübü için süresini sizin belirleyeceğiniz, okulunuzda sunulabilecek bir paket program hazırlayınız. Sonucu arkadaşlarınızla değerlendiriniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Paket programın süresini belirleyiniz.</li><li>➤ Gençlik kulübünde yer alabilecek aktiviteleri belirleyiniz.</li><li>➤ Yapılacak aktivitelerde kullanılacak alanları belirleyiniz.</li><li>➤ Yapılacak aktivitelerde kullanılacak zamanı belirleyiniz.</li><li>➤ Yapılacak aktivitelerde kullanılacak malzemeyi belirleyiniz.</li><li>➤ Aktivitelerde görev alacak animatör/animatörleri belirleyiniz.</li><li>➤ Belirlenen aktiviteler ile program çizelgesini oluşturunuz.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Konaklama periyotlarını hatırlayınız.</li><li>➤ Uygulama 1’deki çalışmanızdan yararlanınız.</li><li>➤ Tesis olarak okulunuzu düşününüz.</li><li>➤ Her aktivite için gereken zamanı tespit ediniz.</li><li>➤ Malzemeyi güvenlik bütçeye ve aktiviteye uygunluk, yerine geçebilirlik, vb. açılardan değerlendirerek en uygun malzemeye karar veriniz.</li><li>➤ Aktivitenin ve animatörün özelliklerini dikkate alarak belirleyiniz.</li><li>➤ Hazırladığınız programı arkadaşlarınızla ya da öğretmenlerinizle test ediniz.</li><li>➤ Dikkatli ve titiz çalışınız.</li><li>➤ Sorumluluk sahibi olunuz.</li></ul>

## DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Sıra	Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1	Paket programın süresini belirlediniz mi?		
2	Gençlik kulübünde yer alabilecek aktiviteleri belirlediniz mi?		
3	Yapılacak aktivitelerde kullanılacak uygun alanları belirlediniz mi?		
4	Her aktivite için gereken zamanı tek tek tespit ettiniz mi?		
5	Malzemeyi güvenlik, bütçeye ve aktiviteye uygunluk, yerine geçebilirlik, vb. açılardan değerlendirerek aktiviteye en uygun malzemeye karar verdiniz mi?		
6	Aktivitenin ve animatörün özelliklerini dikkate alarak aktivitelerde görev alacak animatör/animatörleri belirlediniz mi?		
7	Belirlenen aktiviteler ile program çizelgesini oluşturduunuz mu?		
8	Hazırladığınız programı test ettiniz mi?		

## DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonunda hayır şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız, öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Eksiklerinizi araştırarak ya da öğretmeninizden yardım alarak tamamlayabilirsiniz

Tüm sorulara “evet” cevabı verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümleleri doğru veya yanlış olarak değerlendiriniz.

1. ( ) Teen age programlarında amaç, genç konuklarla ailelerinin memnuniyetini sağlamaktır.
2. ( ) Yetişkinler için hazırlanan paket programlar gençler için de uygundur.
3. ( ) Gençler programa uymak istemedikleri zaman mutlaka alternatif aktiviteler planlanmalıdır.
4. ( ) Paket programın süresini belirlemek aktivite planlama aşamasının işlem basamaklarındandır.
5. ( ) Paket program periyotları 1-2 haftalık olacak şekilde animatörlerin çalışma programlarına göre planlanır.
6. ( ) Her aktivitenin ne kadar sürdüğünün tespiti teen age programının sağlıklı hazırlanmasına yardımcıdır.
7. ( ) Aktivitelerin özelliklerine, animatörlerin deneyim ve becerilerine dikkat ederek hangi aktivitede hangi animatörün yer alacağına karar verilmelidir.
8. ( ) Gençlerden gelen istekler doğrultusunda kamp uygulaması hemen gerçekleştirilebilir.
9. ( ) Aktivitelerde görev alacak animatör/animatörleri belirlemek program oluşturma işleminin basamaklarındandır.
10. ( ) Ayrı planlanan uygulama alanları gençlerde özgürlük duygusunu karşılar.

**Cevaplarınızı modül sonundaki cevap anahtarı ile karşılaştırınız.**

# MODÜL DEĞERLENDİRME

Bir tatil köyünün yönetimi tarafından eğlence hizmetleri departmanının görev alanındaki teen age club (gençlik kulübü) için 1 haftalık aktivite programının hazırlanması istendi. Sınıftan bir grup arkadaşınızı konuklarınız olarak kabul ederek hazırlayacağınız bu programı okulunuzda gerçekleştiriniz. Sonucu tüm arkadaşlarınızla değerlendiriniz.

Sıra	Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1	Yaratıcılığınızı ve hayal gücünüzü kullanarak gençlik kulübüne uygun kendinize özgü yeni aktiviteler oluşturduunuz mu?		
2	Tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerini tespit ettiniz mi?		
3	Tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerine uygun aktiviteleri seçtiniz mi?		
4	Ortaya çıkabilecek değişiklikler için alternatif aktiviteler belirlediniz mi?		
5	Hazırladığınız aktivitelerin gençlik dönemi özelliklerine uygunluğunu arkadaşlarınızla test ettiniz mi?		
6	Hazırladığınız aktiviteleri daha önce tespit ettiğiniz tesis (okulunuz) özellikleriyle karşılaştırarak tesisin (okulunuz) fiziksel ve diğer özelliklerine uygunluğunu test ettiniz mi?		
7	Paket programın süresini belirlediniz mi?		
8	Gençlik kulübünde yer alabilecek aktiviteleri belirlediniz mi?		
9	Yapılacak aktivitelerde kullanılacak uygun alanları belirlediniz mi?		
10	Malzemeyi güvenlik, bütçeye ve aktiviteye uygunluk, yerine geçebilirlik vb. açılardan değerlendirerek aktiviteye en uygun malzemeye karar verdiniz mi?		
11	Aktivitenin ve animatörün özelliklerini dikkate alarak aktivitelerde görev alacak animatör/animatörleri belirlediniz mi?		
12	Belirlenen aktiviteler ile program çizelgesini oluşturduunuz mu?		
13	Hazırladığınız programı test ettiniz mi?		
14	Çalışma alanlarınızı ve malzemelerinizi hazırladınız mı?		
15	Güvenlik önlemlerini dikkate alarak programı gerçekleştirdiniz mi?		

## DEĞERLENDİRME

Performans testini kendinize uygulayınız, eğer “hayır” cevaplarınız var ise modülü tekrarlayınız. Modülü başarı ile bitirmişseniz ve amaçlanan yeterliği kazandıysanız bir sonraki modüle geçebilirsiniz.

Modüldeki yeterliğinizi ölçmesi için öğretmenimize başvurunuz.



# CEVAP ANAHTARLARI

## ÖĞRENME FAALİYETİ -1'İN CEVAP ANAHTARI

Sorular	Cevaplar
1-	D
2-	Y
3-	D
4-	Y
5-	Y
6-	D
7-	D
8	D
9	D
10	D

## ÖĞRENME FAALİYETİ -1'İN CEVAP ANAHTARI

Sorular	Cevaplar
1-	D
2-	Y
3-	D
4-	D
5-	Y
6-	D
7-	D
8	Y
9	D
10	D

## ÖNERİLEN KAYNAKLAR

[www.mgorganization.com](http://www.mgorganization.com)

## KAYNAKÇA

- TOSUN Sibel, **Yayınlanmamış Ders Notları**, Antalya, 2006.
- AKHASANOĞLU Murat, **“Görüşme”**, M&G Organizasyon Animasyon, Antalya, 2006.
- BAYRAM Birtan, **“Görüşme”**, M&G Organizasyon Animasyon, Antalya, 2006.
- BAYRAM Enes, **“Görüşme”**, M&G Organizasyon Animasyon, Antalya, 2006.
- GENCER Arzu, **“Görüşme”**, M&G Organizasyon Animasyon, Antalya, 2006.