

TUDEM
YAYIN
GRUBU

2017-2018

ETKİNLİK REHBERİ

- + ATÖLYELER
- + SÖYLEŞİLER
- + KENT EĞİTİMİ
- + YARATICI OYUNLAR
- + TARTIŞMALAR



İÇİNDEKİLER

Engelleri Aşmak Seran Demiral	4
Başarı Mutluluk Getirir mi? Ferda İzbudak Akıncı	6
Gohor Evreni'nin İzinde Aşkın Güngör	8
Ayrı Dünyalara Yolculuk Hüsnan Şeker	10
Hayal Et, Gerçekleştir Dilek Yardımcı	12
Karikatür Okuma Atölyesi Hicabi Demirci	14
Tartışma Atölyesi Miyase Sertbarut	16
Edebiyat Fırtınası Mehmet Atilla	18
Şiir Atölyesi Mavisel Yener	20
Canlanan Öyküler Hüsnan Şeker	22
İşte Senin Hikâyen Seran Demiral	24
Mavi Zamanlar'ın İzinde Mavisel Yener	26
Gazetecilik Dersleri Aytül Akal	28
Uzun Lafın Kısası Habib Bektaş	30
Almarpa'nın İzinde Koray Avcı Çakman	32
Origami Atölyesi Nazan Tacer	34
Sipariş Çocuk Olur Mu? Suzan Geridönmez	36
Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım Hanzade Servi	38
Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince Toprak Işık	40
Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde Dursun Ege Göçmen	42
İstanbul Boğazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuğu Betül Avunç	44
Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması Necmi Yalçın	46
Yarının Koleksiyonerleri Hüsnan Şeker	48
Hayallerine Sahip Çık Koray Avcı Çakman	50
2025'e Bir Zaman Kapsülü Figen Güllü	52
Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın Suzan Geridönmez	54
Benim İçin Barış Demek Güzin Öztürk	56
Düşünme Atölyesi Arzu Suriçi	58
Büyüyünce Ne Olsam? Toprak Işık	60
Küçük Arkeologlar İşbaşında Betül Avunç	62
Düşler ve Gerçekler Hamdullah Köseoğlu	64
Özgür Çocuklar Görev Başında Kerem Işık	66
Büyük Küçük Oyunu Koray Avcı Çakman	68

İÇİNDEKİLER

Oku, Çiz, Boya, Keşfet Necmi Yalçın	70
Sözcüklerin Rengi, Rengin Mutluluğu Simla Sunay	72
Dedektiflik Atölyesi Aşkın Güngör	74
Bir Dönüşüm Hikâyesi Pelin Güneş	76
Çamaşır İpi Suzan Geridönmez	78
Matematiği Tanısan İnan Ki Çok Seveceksin Toprak Işık	80
Farklıyız Çünkü Aynıyız Çiğdem Gündeş	82
Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri Güldem Şahan	84
Kim Korkar Umacı'dan? Hanzade Servi	86
Mutluluk Oyunu Habib Bektaş	88
Kısa Öykü Atölyesi Hüsnan Şeker	90
Şiirli Düşler Atölyesi Mavisel Yener	92
Öykünü Seç Özlem Kılınçarslan Sözbilir	94
Hayal Atölyesi Pelin Güneş	96
İzmir'i Nasıl Bilirdiniz? Sara Pardo	98
İşte Senin Kahramanın Seran Demiral	100
Ben Bir Roman Kahramanıyım Seza Kutlar Aksoy	102
Yeteneklerini Bulma Oyunu Aytül Akal	104
Farklılıkların Kabulü Songül Bozacı	106
Uzayda Bir Gezinti Ayla Çınaroğlu	108
Zamanda Yolculuk Songül Bozacı	110
Öykü Sanatı Ferda İzbudak Akıncı	112
Tudem'te Evvel Zaman İçinde Arzu Suriçi	114
Bir Fikir Bir İcat Songül Bozacı	116
Ormanın Gerçek Kahramanları Kim? Koray Avcı Çakman	118
Kendi Paranı Tasarla Songül Bozacı	120
Çizgiden Masala Çiğdem Gündeş	122
Ormanda Alfabe Oyunu Didem Ünal	124
Kütüphane Yolunda Ayla Çınaroğlu	126
Ben Bu Sorunu Çözerim Selen Somer	128
Kendi Miymiy Teyze Karakterini Yarat Zeynep Özatalay	130

ATÖLYELER... SÖYLEŞİLER... YARATICI OYUNLAR... KENT EĞİTİMİ... TARTIŞMA... DRAMA...

Tudem Yayın Grubu okullarda!

Beş yıl önce, öğretmenlerin ve idarecilerin bu alandaki ihtiyaçlarını gözlemleyerek ilk etkinlik rehberini yayımlayan Tudem Yayın Grubu, hem okullarda yepyeni bir yazar-okur etkinliği anlayışının yerleşmesine ilham verdi hem de sektörüne öncülük etti.

34 yıllık yayıncılık serüveninde yazar etkinliklerine ayrı bir önem veren Tudem Yayın Grubu, zengin yazar, çizer ve drama eğitmeni kadrosu, alanında uzman editör ekibiyle okullardaki alışlagelmiş yazar söyleşilerini birkaç adım ileriye taşıyor. Kataloğundaki kitaplardan yola çıkarak geliştirdiği özgün etkinlik tasarımlarıyla, öğrencilere yeni ufuklar sunuyor. Türkiye'nin dört bir yanındaki okullarda, kütüphanelerde, kültür merkezlerinde öğrencilerle bir araya gelen Tudem Yayın Grubu yazarları, çizerleri ve drama eğitmenleri yılda ortalama 1.200 etkinliğe imza atarak çocuklarımızın gelişimlerine kültürel ve sanatsal katkıda bulunuyor.

Her yıl yenilenen Etkinlik Rehberi'mizde bu yıl, 17'si yeni, toplam 64 etkinlik yer alıyor. Klasikleşen etkinliklerimizi öğretmenlerden ve öğrencilerden aldığımız geri bildirimlerle yeniden şekillendirdik. Tudem Yayın Grubu ailesine yeni katılan yazarlarımız, çizerlerimiz ve drama eğitmenlerimiz ise kurguladıkları etkinliklerle ilk kez okurlarıyla buluşacak.

Tudem Yayın Grubu yazarları, çizerleri ve dra-

ma eğitmenleri çocuklar ve gençlerle birlikte, atölye çalışmaları, tartışma oturumları, drama etkinlikleri, kent eğitimleri, yaratıcı oyunlar ve söyleşiler gerçekleştiriyor. Edebiyatın diğer sanat alanlarıyla etkileşimini bizzat tecrübe eden öğrenciler, yıllar boyunca unutamayacakları anılar ve tatlar biriktiriyor.

Öğretmenler ve idareciler için özenle hazırladığımız bu rehber, farklı yaş gruplarına ve sınıf seviyelerine göre, eğitim-öğretim programları ile bütünleştirilebilecek ve ilişkilendirilebilecek pek çok etkinlik alternatifi sunuyor. Hayata geçirilen etkinlikler çoğu zaman uzun soluklu projelere dönüşerek bütün bir yıla yayılıyor, hatta kitaplaştırılarak veya sergilenerek ölümsüzleşiyor, geniş kitlelerle yayılıyor. Detaylı içeriği ile bir etkinliğin hedef kitlesinden akış programına, etkinliğin odak kitabının tanıtımından katılımcılar üzerindeki etkilerine kadar her türlü bilgiyi barındıran bu rehber, özenli görsel tasarımı ile de kolayca okunuyor.

Rehberimizde yer alan etkinlikleri okulunuzda gerçekleştirebilmek ve yazarlarımızı, çizerlerimizi, drama eğitmenlerimizi öğrencilerinizle buluşturabilmek için bizimle iletişime geçmenizi bekliyoruz.

Edebiyatın yaşayan bir olgu olarak tüm öğrencilerimize dokunması dileğiyle...

Etkinlikler hakkında ayrıntılı bilgi için:

etkinlik@tudem.com

Arden Köprülüyan

arden@tudem.com

GSM: 0 (530) 931 23 80

Ercan Günaydın

ercan@tudem.com

TUDEM YAYIN GRUBU

ETKİNLİK REHBERİ

TARTIŞMA

6. 7 VE 8.
SINIFLAR

Parmak Uçları isimli gençlik romanı esas alınarak çeşitli sorular ve önermeler eşliğinde, öğrencileri engellilik kavramı üzerine düşündürmeye dayalı interaktif bir tartışma oturumu.

SERAN DEMİRAL'LA "ENGELLERİ AŞMAK"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Engellilerin yaşam mücadelesi hakkında farkındalık kazanırlar.
- Empati yoluyla duyarlılıklarını arttırarak fiziksel farklılıkları olan insanların duygularını ve davranışlarını anlamlandırmaya çalışırlar.
- Engellilerin hayata uyum sağlamaları için neler yapmaları gerektiğini öğrenirler.
- Engellilerin günlük yaşamlarını kolaylaştırmak adına çeşitli çözüm yolları arayışına girerler.
- Kendilerinden farklı olan birine karşı hoşgörüyle yaklaşmanın önemini kavrarlar.
- İnsanları oldukları gibi kabul etme bilincine kavuşurlar.
- Topluluk önünde söz alma, fikir beyan etme tecrübesi kazanırlar.
- Edebi bir metinden yola çıkarak tartışma konusu oluşturmanın yollarını keşfederler.
- Belirli kurallar ışığında keyifli bir tartışma oturumuna katılma deneyimini yaşarlar.

SERAN DEMİRAL

İstanbul doğumludur. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümünden mezun olmuştur. Yazar, lisansüstü eğitimine sosyoloji alanında devam etmektedir. Çeşitli türlerde yazılar yazmaya, romanlar kurgulamaya, distopik evrenler yaratmaya ve çocukların dünyasına dalmaya devam etmektedir.



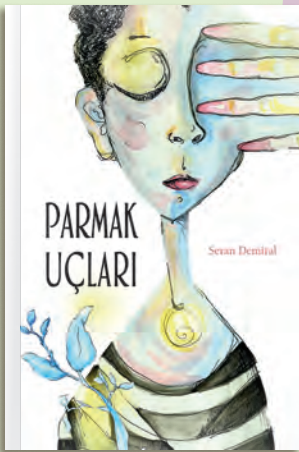
ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

TARTIŞMA

Öğrenciler ile aşağıdaki sorular üzerine bir tartışma ortamı yaratılır.

- Engelli bir yaşam mümkün olabilir mi?
- Hayatınızda engelli biri var mı?
- Engellilik hakkında ne düşünüyorsunuz?
- "Engelli" kelimesi size ne çağırıştırıyor?
- *Kör, sağır, kambur, topal* gibi tanımlamaları duyduğunuzda ne hissediyorsunuz?
- Eğer bir yakınınız sonradan herhangi bir engele sahip olsa ona karşı tavrınız değişir mi? Neden?

- Yabancı ülkelerde yaşayan engelli insanlarla Türkiye'de yaşayanlar arasında herhangi bir fark gözlemlediniz mi? Konu ile ilgili gözlemlerinizi paylaşır mısınız?
- Sizce insanlar engellilere karşı yeterince duyarlı davranıyorlar mı?
- Fiziksel olarak sizden farklı olan insanların hayatlarıyla ilgili olarak dikkatinizi çeken, yapılması gerektiğini düşündüğünüz herhangi bir şey var mı?



Görmek için bir çift göz yeter mi? Gördüğünün farkına varabilmek, onu her şeyyle hissedebilmek için gözler bazen yetmeyebilir insana. Öyle ki, hayata görmeyi bilmeyen gözlerle bakmaktansa, görmeyi bilen bir yüreğin penceresinden bakmak çok daha anlamlı gelebilir bazılarına... Seran Demiral'ın sorun odaklı romanı *Parmak Uçları*, okurlarını, pek düşünme gereği duymadıkları gerçeklerle yüzleşecekleri bilinmeyen sulara yüzdürürken, engellilerin yaşantısı hakkında farkındalık kazandıracak ilginç deneyimler yaşıyor.

SÖYLEŞİ

6. 7 VE 8.
SINIFLAR

Mutluluk Sokağı romanından yola çıkılarak oluşturulmuş, mutluluk ve başarı kavramlarının sorgulanması esasına dayanan felsefi bir söyleşi programı.

FERDA İZBUDAK AKINCI'YLA "BAŞARI MUTLULUK GETİRİR Mİ?"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Gözlem yapma, eleştirel düşünme ve kendilerini ifade edebilme becerilerini geliştirirler.
- Yaratıcı düşünme, hayal kurma ve gelecek hakkında öngörüde bulunma kavramları etrafında düşünsel bir yolculuğa çıkma şansını yakalarlar.
- Gençler için kaleme alınmış edebi bir eseri felsefi yönden nasıl irdelenebileceğini öğrenirler.
- Usta bir yazarla bir araya gelerek belirli bir konu üzerine tartışma ve yorumda bulunma fırsatını yakalamış olurlar.
- Sosyal bir ortamda, kendi hayatları ile ilgili varsayımlarda bulunmayı öğrenerek kişisel ve duygusal gelişimlerine katkı sağlarlar.

FERDA İZBUDAK AKINCI

İzmir'in Dikili ilçesinde doğdu. Yazmaya şiirle başladı. Ege Üniversitesi ve Anadolu Üniversitesi'nde yüksek öğrenim gördü. Öyküleri, şiirleri, yazarlarla yaptığı söyleşiler ve kitap değerlendirme yazıları *Varlık*, *Adam Öykü*, *Notos*, *Kurgu* gibi pek çok farklı dergide yayımlandı.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Ferda İzbudak Akıncı ile bir araya gelen öğrenciler aşağıdaki sorular çerçevesinde bir söyleşiye katılırlar.

- İnsan, geleceğiyle ilgili kaç yaşında plan yapmaya başlamalı? Hangi işi yapmak istediğinizi ilk ne zaman kendinize sormaya başladınız?
- Peki bunun mutlulukla ilgili olduğunu hiç düşündünüz mü? Bir insan sevmeyeceği, emek vermekten hoşlanmayacağı bir işi yapmak zorunda kaldığında mutsuz olmaz mı? Bu noktada durup kendinizi ve yaşamı sorgulamanız sizi seçimleriniz konusunda yönlendirebilir mi?
- Romanda Utku, Bilgi ve Özge, kendi geleceklerini şekillendirebilmek için gözle

görülür bir çaba içindeler. Sizin de böyle bir çabanız var mı? Bununla ilgili neler yapıyorsunuz?

- Geleceğinizi şekillendirmek için şu anda adımlar atıyor musunuz? Seçimlerinizi toplumsal göstergeler etkiliyor mu?
- Seçimlerinizde sanata yer var mı? Edebiyat, müzik, resim, heykel, sinema ve tiyatronun toplumların karakterini ve geleceğini değiştirebileceğine inanıyor musunuz?
- Aileniz ve yakın çevreniz sizi keşfetmek, yeteneklerinizi, hayallerinizi ortaya çıkarmak, umutlarınızı güçlendirebilmek için çaba gösteriyor mu? Sizi anlamaya çalışıyorlar mı? Size yardımcı oluyorlar mı? Yoksa bu zorlu yolculukta yalnız mısınız?



Usta yazar Ferda İzbudak Akıncı'nın büyük beğeniyle okunan *Mutluluk Sokağı* adlı kitabı, bir arayış ve yolculuk romanı olarak selamlıyor genç okurlarını. İnsanın kendi hayatını nasıl yaşamak istediğini anlama çabası üzerine yoğunlaşarak felsefi sularda gezinmeyi tercih eden eser, gençleri, düşlerini unutmadan gerçeği aramak üzere sürprizlerle dolu bir yolculuğa çıkarıyor.

ATÖLYE

6. 7 VE 8.
SINIFLAR

"Gohor" serisi temel alınarak oluşturulmuş, odağına yaşam-bilim-insan üçgeninde ilerleyen bir denklem yerleştiren, geleceğin peşine düşmeyi hedefleyen bir bilimkurgu atölyesi.

AŞKIN GÜNGÖR'LE "GOHOR EVRENİNİN İZİNDE"



AŞKIN GÜNGÖR

Yazının var ettiği bir dünyada her şeyin mümkün olabileceğini savunan Aşkın Güngör, yayıncılıkta geride bıraktığı 20 yılı aşkın süre boyunca editörlükten yazı işleri müdürlüğüne sektörün hemen her alanında faaliyet göstermiş üretken bir yazar. Çocuklar ve gençler için kaleme aldığı fantastik romanlarıyla tanınan Güngör, İspanya'da yayımlanan Hispacon 2007 seçkinde, *Çarkifelek* adlı öyküsüyle tek Türk yazar olarak yer aldı.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- "Kent kültürü" ve "birlikte yaşama" kavramları üzerine etraflıca düşünme ve tartışma imkânı bulurlar.
- İyi kurgulanmış bir bilimkurgu romanı okuyarak içerisinde yaşadıkları evreni sorgulamanın yollarını öğrenirler.
- Ütopya/distopya anlayışları üzerine görüş bildirerek bu kavramlar hakkında detaylı bilgi edinirler.
- İnsanın yüzyıllardır süregelen geçmişi silme ve geleceği belirleme tutkuları üzerine düşünsel bir yolculuğa çıkarlar.
- Grup çalışmasına dayalı bir felsefi tartışma gerçekleştirirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- **Ön hazırlık:** Atölyeye başlarken yazar, katılımcılara Gohor Evreni'nde kullanılan birkaç evirmece/anagram isim örneği vererek detaylı açıklamalarda bulunur.
- Öğrencilerin evirmece/anagram üzerine düşünceleri istenir ve bu sistemi kullanarak yeni isimler türetmeleri söylenir. Oluşturulan yeni isimler daha sonra kullanılacak şekilde bir yere not edilir.
- **Gruplaşma:** Atölye katılımcıları, genel öğrenci mevcudunu dikkate alarak iki farklı gruba ayrılırlar.
- **Tartışma:** "İçerisinde yaşadığımız medeniyet olağandışı bir durum sebebiyle bir anda yok olsa ve biz hayatta kalan bir avuç insan arasında kalsak yeni şehrimizi kurarken yanımıza hangi malzemeleri alırdık?" sorusu üzerine kısa bir tartışma başlatılır.
- **Listeleme:** Bilgisayar ve katılımcıların aklına gelen buna benzer her türlü malzeme, duvar tahtasında oluşturulacak iki ayrı bölmede listelenir.
- **Şehre İsim Verme:** Katılımcıların atölye başlangıcında, evirmece/anagram sistemiyle türettikleri yeni isimler yüksek sesle okunarak oy çokluğuyla iki isim seçilir ve bu isimler katılımcıların kurmaya hazırlandıkları iki yeni şehre ve dolaylı olarak da buldukları gruplara verilir.
- **Şehir Kurma:** Listelenen malzemelere göre Aşkın Güngör tarafından şehirler tanımlanır. Hangi grup nasıl bir şehir kuracak? Acaba kurulan yeni şehirler yok olan önceki medeniyetin izinde yürüyüp felakete mi sürüklenecek, yoksa yüzyıllar boyunca barış içinde yaşanacak ileri bir medeniyete mi dönüşecek?
- **Değerlendirme:** Ortaya çıkan iki yeni şehir profili sözlü olarak değerlendirilir.



2400'lerdeyiz. Mavi Ankaraların, kızıl baykuşların, hareketli fotoğrafların, düş odalarının, meleklerin ve daha nicelerinin var olduğu bir dünyadayız. Kendini tüm dış etkenlerden soyutlamış, fanusla örtülmüş camdan bir kentteyiz. Bu Cam Kent, dış dünyanın tüm kötülüklerinden uzakta, zenginlik ve refah içerisinde ütöpik bir yer. Oysa kentin sınırları dışında kalan bölgelerde yaşam hiç de iyimser bir tablo çizmiyor. Yoksa Cam Kent görüldüğü kadar masum bir yer değil mi?

SÖYLEŞİ
DRAMA

6. 7 VE 8.
SINIFLAR

Farklı şehirlerde, farklı yaşamlar süren iki gencin dünyasını anlatan ödüllü roman *Ayrı Dünyalar* esas alınarak öğrencilere kendi aile ve arkadaş ilişkilerini yeniden gözden geçirme olanağı sunan interaktif bir söyleşi ve drama çalışması.

HÜSNAN ŞEKER'LE

"AYRI DÜNYALARA YOLCULUK"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

HÜSNAN
ŞEKER

Manisa, Soma'da dünyaya geldi. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesini bitirdi. İlk kitabı *Ayrı Dünyalar* 2006 Tudem Edebiyat Jüri Özel Ödülü'nü kazandı. Yazdığı öyküler Rifat Ilgaz Çocuk Edebiyatı Öykü Ödülü, Gülten Dayıoğlu Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Ödülü'ne layık görüldü. *Kayıp Anne* isimli radyo tiyatrosu TRT 1' de yayımlandı. Öykü ve romanlar dışında senaryo ve radyo oyunları da yazıyor.

- Kitaptaki kahramanlarla empati kurarak başkalarının düşüncelerini ve nasıl karar aldıklarını anlama bilinci geliştirirler.
- Bir eser üzerine fikir yürütme ve yorum yapma fırsatı elde ederler.
- Kendilerini ve aile ilişkilerini sorgulama imkânı bulurlar.
- Kurgu ve gerçek arasındaki farklılıkları öğrenirler.
- Yaratıcılıklarını arttırırlar.
- Okudukları bir esere farklı gözlerle bakmanın yollarını ararlar.
- Toplumsal değer yargıları üzerine düşünme olanağı bulurlar.
- Grup çalışmasına katılarak ortaklaşa proje üretme deneyimi kazanırlar.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Ayrı Dünyalara Yolculuk, birbiriyle geçişli dört ayrı bölümden oluşmaktadır.

OYUN OYUN İÇİNDE

Aşağıdaki sorular öğrencilere yöneltilerek (Evet-Hayır-Bazen) oyunu oynanır.

- *Ayrı Dünyalar*'da yazarın hayatından esintiler olabilir mi?
- Ailenizin sizinle yeterince ilgilendiğini düşünüyor musunuz?
- Özgür müsünüz?
- Düşüncelerinizi rahatça ifade edebiliyor musunuz?
- Ailenizle her şeyi paylaşabiliyor musunuz? Kararlarınıza saygı duyuluyor mu?
- Aileyi ilgilendiren önemli kararlarda sizin de fikriniz alınıyor mu?
- Ailenizle *Ayrı Dünyalar*'da yaşadığınızı düşünüyor musunuz?
- Eleştiriye açık mısınız?

BEN OLSAYDIM

Keyifli bir kolektif çalışmaya dönüşecek bu bölümde öğrenciler dört gruba ayrılır.

Her gruba, *Ayrı Dünyalar*'daki hangi karakter olduklarını ve kitaptan alıntı yapılan sorunun ne olduğunun yazıldığı kısa bir metin verilir. Sonrasında, "Eğer bu karakterin yerinde siz olsaydınız, karşılaştığınız sorunu kitaptan bağımsız olarak kendi bakış açınızla nasıl çözerdiniz?" şeklinde bir soru yöneltilir ve yanıtı aranır.



SÖZ SENİN

Her gruptan birer sözcü seçmeleri istenir.

Sözcüler sahneye davet edilerek buldukları çözüm yollarını sözlü olarak ifade ederler.

Sözcüler kim olduklarını, sorunun ne olduğunu ve aldıkları ortak kararlar buldukları çözüm yolunu açıklarlar.

AYRI DÜNYALAR'I YENİDEN YORUMLAMAK

Öğrencilerle aşağıdaki sorular etrafında kısa bir söyleşi gerçekleştirilerek *Ayrı Dünyalar*'a alternatif yorumlar kazandırılır.

- Neden romandaki çözümlerden farklı öneriler ortaya çıktı?
- Karakterlerin yaşadıkları sizin yazdıklarınız gibi olsaydı romanın akışı değişir miydi?
- Neden romandaki çözümlerin aynısını düşündünüz?
- Her zaman başka bir yol var mıdır?



Dilşan ve Sinem... Farklı şehirlerde, farklı yaşamları olan iki genç. Bir gün iki farklı yaşamın yolları kesişti. İki "ayrı dünya" iç içe girdi ve birbirini tamamladı. Kendinizden mutlaka bir şeyler bulacağınız, elinizden düşüremeyeceğiniz, iz bırakacak bir roman.

HAYAL
KURMA
OYUNU

6. 7 VE 8.
SINIFLAR

Hayalperest yazar Dilek Yardımcı'nın, hayallerinin peşinden koşan öğrencilerin hayatına dokunduğu *Hayal Sözleşmesi* kitabından hareketle, "hayal" ve "hedef" sözcükleri üzerine düşündüren, hayal kurmanın insan hayatına kattığı güzellikleri gözler önüne seren interaktif bir hayal kurma oyunu.

DİLEK YARDIMCI'YLA "HAYAL ET, GERÇEKLEŞTİR"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Hayal kurmanın önemini kavrayarak yakın ve uzak hayalleri üzerine düşünme fırsatı elde ederler.
- Tarihten çeşitli başarı hikâyeleri dinleyerek geçmişte kurulan hayallerin günümüzün bilim ve teknolojisini nasıl şekillendirdiği hakkında fikir edinirler.
- Her bireyin ayrı bir hayal dünyası ve hedefi olduğu bilincine kavuşurlar.
- Kurulan hayallerin gerçeğe dönüşmesi için hangi yolları takip etmeleri gerektiğini kavrarlar.
- "Olanaklı" ve "olanaksız" kavramlarını tartışarak ufuklarını genişletirler.
- Hayallerine sınır koymamaları gerektiğini öğrenerek sınırsız hayal kurmanın tadını çıkarırlar.
- Okudukları bir kitabın, hayatlarının seyrini ne yönde değiştirebileceği üzerine düşünme olanağı bulurlar.

DİLEK YARDIMCI

Türkçe Öğretmenliği Bölümünden mezun oldu. Kendisi ileri derecede hastadır ve çocuklar için oldukça tehlikeli (!) olan "KOB" (kitap okuma bağımlılığı) virüsü taşımaktadır. Öğretmenlik hayatı boyunca öğrencilerine bu virüsü bulaştırmaya çalışmış, çoğunlukla da başarılı olmuştur. Ama onun çok sinsi bir başka planı daha vardır: Bütün çocuklara okuma virüsü aşılama ve onları kitap okumadan duramayacak hale getirmek.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, çok amaçlı konferans salonu ya da kütüphane ortamında; her oturumda en fazla 50-60 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: kâğıt, kalem, zarf ve iki adet mikrofon.
Hayal et, gerçekleştir, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

ZOR SORULAR

Dilek Yardımcı, etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, aşağıdaki "zor" soruları öğrencilere yönlendirerek yanıtları üzerine kısa bir tartışma oturumu başlatır. Yardımcı'nın bu soruları sormasındaki temel amaç, çocukları "hayal kurma" ve "imkânsız" kavramları üzerine düşünmeye teşvik etmektir.

- Sizce bu dünyadaki en yoksul çocuk kimdir?
- Sizce imkânsız nedir?

HAYAL ET, GERÇEKLEŞTİR!

● Dilek Yardımcı'nın, Ali Baba ve Kırk Haramiler, Wright Kardeşler gibi, geçmişte hayal edilen ama imkânsız gibi görülen pek çok çalışma ve buluştan bahsedeceği bu bölümde, yine sorular yoluyla öğrencilerin "hayal" ve "imkânsız" sözcükleri arasındaki ilişkiyi özümsemeleri sağlanır.

NEYİ HAYAL EDERSEN O OLURSAN!

- James Allen'ın, "Büyük hayaller kurun. Neyi hayal edersen onu olursun" sözü üzerine kurgulanan bir yaratıcı düşünme/hayal kurma çalışmasının gerçekleştirileceği bu bölümde, öğrencilerden, gerçekleşmesini istedikleri yakın (önümüzdeki bir yıl) ve uzak (gelecek) hayallerini kâğıda dökmeleri istenerek yazdıkları hayalleri bir zarfa koyup Dilek Yardımcı'ya teslim etmeleri beklenir.
- Bütün öğrencilerin zarfları teslim etmesinin ardından, rastgele birkaç zarf seçerek kaleme alınan hayalleri yüksek sesle okuyan Dilek Yardımcı, kurulan hayallerin gerçekleştirilebilme olasılığı üzerine öğrencilerle kısa bir sohbet gerçekleştirir.

Not: Etkinliğin sonunda, dileyen bir öğrenci ile *Hayal Sözleşmesi* imzalanarak on yıl sonra yeniden buluşma ve hayallerin gerçekleşip gerçekleşmediği üzerine görüşme sözü verilir.



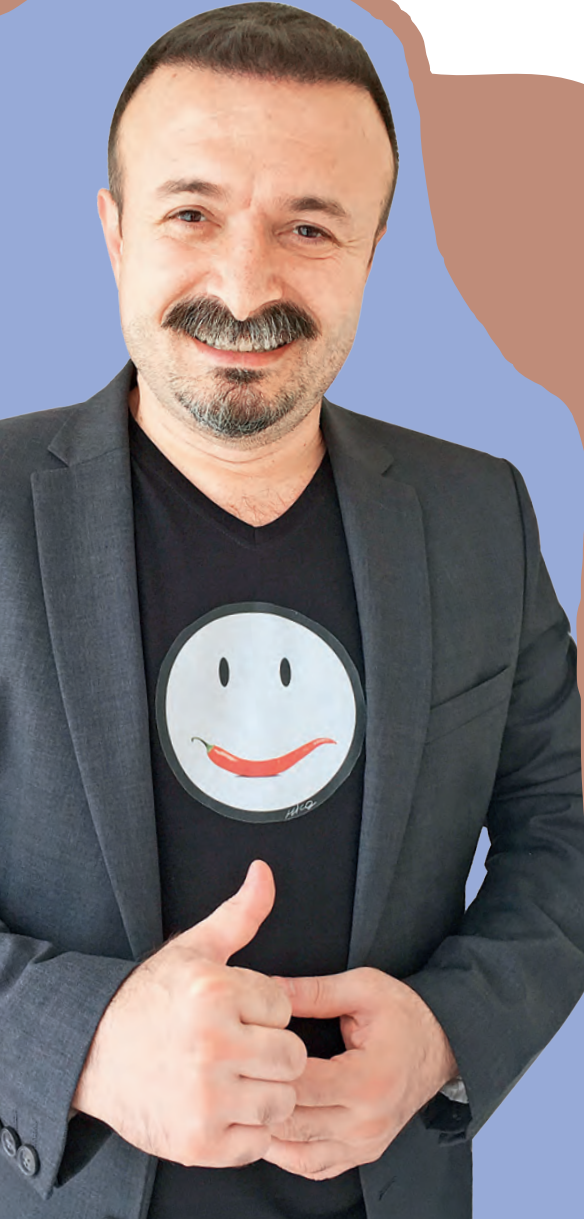
Her insan ayrı bir hayali, her hayal ayrı bir insanı var eder. Kimileri kalbine kelebekler konsun, kimileri karnesi 100'lerle dolsun ister. Hayal kurmak güzel, hoş da... Peki, ya hayallerin gerçeğe dönüşme ihtimali? Mizahı elden bırakmayan akıcı metni, sevimli karakterleri ve eğlenceli kurgusuyla keyifli bir okuma deneyimi sunan hayalperest yazar Dilek Yardımcı, birbirlerinden tamamen farklı hayallerle donatılmış bir avuç gencin düşleri peşinden oradan oraya sürüklenişine tanıklık ettirirken kâh güldürüyor kâh hüzünlendiriyor.

ATÖLYE

5. 6. 7 VE 8.
SINIFLAR

Türk karikatür sanatının tarihi ve bu sanatın incelikleri üzerine hazırlanan *Çizginin Çizgisi* isimli kitaptan hareketle, çocuklara karikatür okumanın püf noktalarının öğretileceği etkileşimli bir atölye çalışması.

HİCABI DEMİRCİ'YLE "KARİKATÜR OKUMA ATÖLYESİ"



HİCABI DEMİRCİ

Yunus Nadi Ödüllü Hicabi Demirci'nin çocukluk yıllarında başlayan çizgi serüveni zaman içinde kendi yolunu bularak karikatürle buluştu. Bir dönem, Radikal İki ve Milyet Pazar eklerinde karikatürleri yayımlandı. Eserleri, ulusal ve uluslararası karikatür yarışmalarında sayısız ödül kazandı. Uzun yıllar Radikal gazetesinde illüstratör olarak görev alan Demirci, karikatürist olarak çeşitli gazetelerde çalışmalarına devam ediyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Gösterilen imgenin ardındakini görmeye ve gördüklerini anlamlandırmaya çalışırlar.
- Algılarını uyaran görsellerin, nasıl doğru okunması gerektiğini öğrenirler.
- Gösterilen imge üzerine derinlemesine düşünerek görsel okuma alışkanlıklarını geliştirirler.
- Görsel bir imgeye yüklenen anlamları, alt metinleri farklı bakış açılarıyla yorumlayabilmeyi öğrenirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Karikatür tarihine kısa bir bakış sunulur.
- Karikatür ve Türkiye üzerine bir söyleşi gerçekleştirilir.
- Karikatürün insanlar üzerindeki etkileri tartışılır.
- Karikatür okuma teknikleri gösterilir.
- Katılımcılarla beraber karikatür okuma çalışması gerçekleştirilir.



Ödüllü sanatçı Hicabi Demirci, *Çizginin Çizgisi*'nde Türk karikatür sanatının tarihi ve bu sanatın incelikleri üzerinde duruyor. Her yaşta karikatür severe hitap edecek olan kitapta ayrıca çizim tekniklerine de yer veriliyor. Adım adım neler yapılması gerektiği konusunda talimatlar veren ve bunları sayfa üzerinde örneklerle gösteren kitabın son bölümünde ise usta karikatüristin çalışmalarına, görsel okuma ve yorumlama için hazırlanmış sorulara yer veriliyor.

TARTIŞMA

3. 4. 5. 6. 7 VE
8. SINIFLAR

Miyase Sertbarut'un, toplumsal değerlerimiz üzerine kaleme aldığı, eleştirel yönü ağır basan öykü ve romanlarından yola çıkarak farklı konular üzerine gerçekleştirilecek söyleşi-tartışma oturumları...

MİYASE SERTBARUT'LA "TARTIŞMA ATÖLYESİ"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Sınıf dışında, belirli bir topluluk içerisinde söz alma, öneride bulunma ve yorum yapma becerilerini geliştirirler.
- Okudukları kitap üzerine düşünerek başkalarının düşüncelerini, fikirlerini derinlemesine irdelemeyi öğrenirler.
- Ölçülü ve verimli bir tartışmanın kuralları hakkında bilgi sahibi olurlar.
- Özgüven duygularını güçlendirerek kendilerini ifade edebilme yetilerini geliştirirler.
- Ödüllü bir yazarla bir araya gelme fırsatına ulaşarak edebi bir eserin eleştirilmesi, yorumlanması üzerine edebi bir faaliyette bulunurlar.
- Okuduğunu anlama, anlamlandırma becerilerini kazanıp atölyenin merkez noktasında yer alan tartışma konusuyla ilişkilendirmeyi öğrenirler.

MİYASE SERTBARUT

1963 yılında Ceyhan'da doğdu. Keloğlan, Jules Verne, Orhan Kemal ve Karabaşlarıyla büyüdü. Okula giderken hep karnı ağrıyordu. Yani o öyle zannediyordu... Gazi Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümünü bitirdi, yine karnı ağrıyordu. Öğretmenlik yaptı, karnının ağrısı geçmiyordu. Yazmaya radyo tiyatroları ile başladı. Öykü, roman, masal türlerinde yapıtlar verdi. Karnının ağrısı geçti. Kitapların bütün ağrılara iyi geldiğini düşünüyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili atölye çalışmasının uygulanabilmesi için, üzerine tartışılacak kitabın öğretmenler tarafından önceden belirlenmiş olması gerekmektedir.

● Miyase Sertbarut, etkinliğe katılacak öğrencilere aşağıdaki sorulardan birini yönlendirerek tartışmayı başlatır.

● Söyleşi-Tartışma atölyesinde yer alacak her soru farklı bir Miyase Sertbarut kitabı ile ilişkilendirilmiştir.

İkizler İz Peşinde (3 ,4, 5. sınıflar)

● Genç yaşlarda yazar olmak mümkün mü? Bir yazar adayının izleyebileceği yollar nelerdir?

Yalancı Portakal (4, 5, 6. sınıflar)

● Yazıyı besleyen hayaller mi, yoksa gerçekler midir?

Çöp Plaza (5, 6, 7. sınıflar)

● Okuru etkileyen şey kitabın konusu mu, yoksa kitabın dil ve anlatım özellikleri midir?

Kapiland'ın Kobayları (5, 6, 7, 8. sınıflar)

● Bir karakter yaratmanın kolay, zor ve eğlenceli yanları neler olabilir?

Kapiland'ın Karanlık Yüzü (5, 6, 7, 8. sınıflar)

● Kitaplarda korku ve fantastik öğeler neden ilgi çeker? Bunun olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?

Kimsin Sen? (7, 8. sınıflar)

● Kitapların mutfağı, yazının perde arkası nasıldır ve nedir?



Okuru şaşırtma ustalığını, özgün hikâyeleri ve karakter yaratmadaki başarısıyla harmanlayan ödüllü kalem Miyase Sertbarut'tan, hayatı ve insanları sorgulayan çarpıcı eserler...



SÖYLEŞİ

3. 4. 5. 6. 7 VE
8. SINIFLAR

Değişik yazın türlerinde sayısız ödüllü esere imza atan Mehmet Atilla'nın, yazarlık serüvenine esin kaynağı olmuş çeşitli kitaplar, yazarlar ve olaylardan söz ederek örnekler sunacağı, edebiyatın iyileştirici ve birleştirici gücünü vurgulayan bir söyleşi.

MEHMET ATILLA'YLA "EDEBİYAT FIRTINASI"



MEHMET ATILLA

Güçlü kalem ve ifade yeteneğiyle edebiyatımızın duyarlı yazarlarından Mehmet Atilla, Bodrum Turgutreis'te doğdu. Ankara Yüksek Teknik Öğretmen Okulunu bitirdi. Değişik illerde öğretmenlik yaptıktan sonra 2003 yılında emekli oldu. Yetişkin, ilköğretim ve çocuk edebiyatı alanında birçok kitabı yayımlanmıştır. Naif kişiliği ve ilham veren sözleriyle edebiyatseverlerin övgüyle bahsettikleri Atilla, sayısız ödüle değer görülmüştür.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Edebiyat yoluyla, gündelik yaşamın dışına çıkmanın insan ruhunu ve zihnini nasıl zenginleştirebileceği üzerine deneyim kazanırlar.
- Bilim ve sanatın çıkış noktasının hayal kurma, sezgi ve arayış olduğunun farkına varırlar.
- Dilimizin sözlü, yazınsal değerleri ve çeşitliliği hakkında bilgi edinerek kültürel donanımlarını geliştirirler.
- Bir dizi sözcüğün yan yana getirilmesiyle oluşan kıvılcımların insan ruhunu nasıl ateşlediğini örneklerle kavrarlar.
- Yaşamın görünen ve görünmeyen yüzlerine yalnız bilgi açısından değil, estetik açıdan da yaklaşmayı önemserler.
- Edebiyatın bir mutluluk kaynağı olabileceği bilincine ulaşarak kitaplara olan ilgilerini arttırırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Mehmet Atilla, söyleşiye katılacak öğrencilerin sınıf düzeylerine göre içeriğini değiştirebileceği bu etkinlikte, yazarlık deneyimlerini edebiyatın etkileyici örnekleriyle birleştirerek romanlarının yayına hazırlanma sürecini özetleyen bir söyleşi gerçekleştirir.

Söyleşi boyunca katılımcı öğrencilerle birlikte aşağıdaki soruların yanıtlarını arar:

- Edebiyatın doğasında var olan oyunlar, rüyalar, masallar vb. unsurlar gündelik yaşantımızın sıradanlığına nasıl etki eder?

- Edebiyat her zaman gerçeği yansıtmalı mıdır, edebiyatın yarattığı büyüdü dünya gerçekten var olabilir mi?

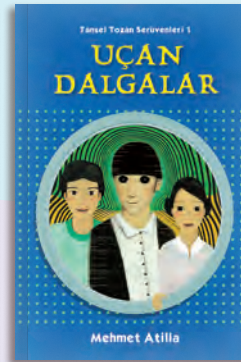
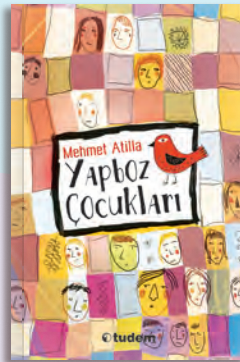
- Bilimkurgu ve fantastik öğelere dayalı edebi anlatılar neden ilgi çekicidir?

- Yazınsal dilin kalbimizde bıraktığı izler ve birey oluşumuza kattığı değerler nelerdir?

- Yaşam yolculuğumuzdaki dönemeçlerde edebiyat bizlere nasıl yol gösterir?



Genç okurların merakını diri tutmayı başaran, onları özgün konularla buluşturan Mehmet Atilla'dan, insan-hayvan-çevre ilişkilerinin, bilimkurgunun, hayallerin ve sosyal gerçeklerin başrolde olduğu heyecan dolu serüvenler...





Çağdaş Türk şiirinin inceliklerini ve güzelliklerini ortaokul öğrencileriyle paylaşmak amacıyla hazırlanan *Mavisel Yener ile Şiir Atölyesi* kitabı esas alınarak okurları şiirsel yolculuğa çıkaran eğlenceli bir atölye.

MAVİSEL YENER'LE "ŞİİR ATÖLYESİ"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Çağdaş Türk şiirinin gelişimi hakkında ayrıntılı bilgi edinerek, büyük ustaların bu alanda verdiği eşsiz eserleri tanıma fırsatı yakalarlar.
- Estetik duygularını harekete geçirerek şiir okumaya ve yazmaya özenirler.
- Hayal kurma, düşünme ve düşündüklerini ifade edebilme yetilerini geliştirirler.
- Yaratıcılıklarını devreye sokarak şiiri sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanmayı öğrenirler.
- Kendilerine verilen yönergeleri takip ederek özgün şiirler yaratmayı deneyimlerler.
- Usta bir şairden güzel şiir yazmanın püf noktalarını öğrenirler.
- Şiiri salt bir edebi tür olarak değil, aynı zamanda kendi duygu ve düşüncelerini aktarabilmek için etkili bir araç olarak da kullanabilmeyi öğrenirler.

MAVİSEL YENER

Ege Üniversitesi Dış Hekimliği Fakültesinden mezun oldu. Çocuk romanı, şiir, öykü, masal, tiyatro oyunu, radyo oyunu türlerinde yüze yakın eser verdi. Edebiyat alanında pek çok ödülü bulunan Yener, radyo programları da hazırlayıp sundu. Çocuk ve gençlik kitapları için inceleme ve eleştiri yazıları yazıyor. Öykü, masal ve şiirleri ilkökul ders kitaplarında yer alıyor. Çocuklar için yaratıcı yazma ve okuma atölyeleri gerçekleştiriyor. Yazar, aynı zamanda Hans Christian Andersen Ödülü Türkiye'nin 2018 yılı adaydır.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- "Şiir nedir?", "Şiir Neyi Anlatır?" sorularıyla Mavisel Yener'le ufak bir düş kurma oyunu gerçekleştirilir.
- Duyguları gözden geçirme çalışması yapılır.
- Görseller eşliğinde, şiir yazımında kullanılan yöntemler gösterilir.
- Hayal, düş, çağrışım, yan anlam gibi kavramlardan yola çıkarak şiirde imge konusu irdelenir.
- Mavisel Yener ile Şiir Atölyesi kitabında yer alan şiirlerden örnekler verilerek öğrenciler,

kendi şiirlerini oluşturmaları sürecinde sormaları gereken sorular ve bunların olası yanıtları üzerine düşünmeye yönlendirilir.

- Kendi şiirlerini oluşturabilecekleri bir uygulama gerçekleştirilir.
- Yazılan şiirler birlikte değerlendirilir.
- Atölye sonunda şiirlerin ilgili öğretmene teslim edilmesi ve şiirlerin okul dergisinde ya da sınıf panosunda sergilenmesi için gereken ön çalışma yapılır.



Alışlagelmiş tüm şiir kitaplarından farklı bir eser olma özelliğini taşıyan Mavisel Yener ile Şiir Atölyesi, gençlerin edebiyat anlayışına yapıcı etkilerde bulunuyor. Şiir sanatına ilgi duyan okurların başucu kitabına dönüşebilecek bu özel kitap, iyi bir şiir okuru olmanın ve şiir yazımının püf noktalarını içeriyor. Bunun yanı sıra çağdaş Türk şiirinin de en güzel örneklerini barındırıyor.

DRAMA
ETKİNLİĞİ

5. 6 VE 7.
SINIFLAR

Ünlü Fransız yazar Bernard Friot'nun eleştiriyi ince bir mizahla yoğurduğu "Şipşak Hikâyeler" serisinden hareketle, edebiyatımızın sevilen kalemlerinden Hüsnan Şeker'in rehberliğinde, alışlagelmiş hikâyelerden sıkılıp kendini hayal gücünün derin sularına bırakmak isteyen gençlere yepyeni bir edebiyat deneyimi yaşatmak amacıyla tasarlanan eğlenceli bir yaratıcı drama etkinliği.

HÜSNAN ŞEKER'LE "CANLANAN ÖYKÜLER"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Öyküyü, bir edebi tür olarak mercek altına alarak kısa öykücülüğün iyi örneklerini inceleme fırsatı bulurlar.
- Edebi bir metni dramatize ederek zihinlerinde canlandırmaya çalışırlar.
- Yaratıcı düşünme becerilerini geliştirirler.
- Birkaç farklı yazılı metni karşılaştırmayı öğrenerek üzerine çeşitli çalışmalar gerçekleştirme imkânı bulurlar.
- Belirli kurallara uyararak hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Topluluk önünde rol yapma, bir karaktere bürünme deneyimi kazanırlar.
- Doğaçlama yoluyla kişiliklerini zenginleştirirler.
- Yaratıcı bir drama etkinliğine katılarak edebi bir metin üzerine grup çalışması gerçekleştirme fırsatı yakalarlar.

HÜSNAN ŞEKER

Manisa, Soma'da dünyaya geldi. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesini bitirdi. İlk kitabı *Ayrı Dünyalar* 2006 Tudem Edebiyat Jüri Özel Ödülü'nü kazandı. Yazdığı öyküler Rifat Ilgaz Çocuk Edebiyatı Öykü Ödülü, Gülten Dayıoğlu Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Ödülü'ne layık görüldü. *Kayıp Anne* isimli radyo tiyatrosu TRT 1' de yayımlandı. Öykü ve romanlar dışında senaryo ve radyo oyunları da yazıyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Etkinlik birbiriyle geçişli üç ayrı bölümden oluşur.

- Atölye çalışmaları sınıfta ya da kütüphanede düzenlenir.
- İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında; her oturumda en fazla 20-25 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok dört etkinlik düzenlenebilir.
- *Canlanan Öyküler*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

ŞİPŞAK (KISA) ÖYKÜNÜN ÖYKÜSÜ

- Öykü nedir, şipşak (kısık) öykü nedir?
- Bir öyküyü şipşak (kısık) yapan unsurlar nelerdir?
- Şipşak (kısık) öykülerden farklı örnekler...

ŞİPŞAK BİR OYUN

- Dört ayrı “Şipşak Hikâyeler” kitabından dört

farklı şipşak öykü seçilir ve dramatize edilerek okunur.

- Okunan her öykünün ardından öğrencilerle öykünün içeriği hakkında kısa bir (Evet-Hayır-Bazen) oyunu oynanır.

ÖYKÜNÜ CANLANDIRI

- Öğrenciler sınıf mevcutlarına göre birkaç gruba ayrılır.
- “Şipşak Hikâyeler” kitaplarından, dramatik çatışma içeren ya da birbirine zıt öyküler seçilir.
- Belirlenen öyküler Hüsnan Şeker tarafından yüksek sesle okunur ve gruplara dağıtılır.
- Her gruptan, öykülerdeki karakterlere bürünmeleri ve kitaplardan bağımsız olarak kendi düşünce ve sözcükleriyle ilgili karakterleri canlandırmaları istenir.



Kimisi uzun, kimisi kısık; bazıları hayatla, bazıları hayallerle, ama en çok da çocuklarla ilgili. “Halkın Yazarı” olarak da tanınan Bernard Friot’un hikâyelerinde kendini bulman an meselesi... Anlatım dili, sözcük seçimleri, olay örgülerinin gündelik hayatla ilişkisi, kahramanları ve mizahi öğeleri bakımından zihin açıcı, eğlenceli ve sıra dışı bir okuma deneyimi sunan Şipşak Hikâyeler, her yaşta okurun yaratıcılığını ve hayal gücünü harekete geçirecek bir etkiye sahip.



ATÖLYE

5. 6 VE 7.
SINIFLAR

Benim Hikâyem isimli yaratıcı yazarlık kitabından hareketle, yazılı bir metin üzerine düşünmek ve onu yeniden yorumlamak üzerine kurulu, çeşitli örnekler ve pratik uygulamalarla desteklenmiş keyifli bir yazı atölyesi.

SERAN DEMİRAL'LA "İŞTE SENİN HİKÂYEN"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Okuduklarını anlamlandırma ve ilişkilendirme becerilerini geliştirirler.
- Kişisel beğenilerin farklı olduğu esasını gözeterek okurların aynı hikâyeden farklı zevkler alabilecekleri ve aynı hikâyeden farklı sonuçlar elde edebilecekleri çıkarımında bulunurlar.
- İnteraktif bir etkinliğe katılarak bir başkasının eseri üzerine düşünme, yorum yapma ve eleştirme olanağı bulurlar.
- Okunan aynı metnin her okur tarafından nasıl başka şekilde algılanabileceğini ve yorumlanabileceğini keşfederler.
- Düşünme pratiği elde ederek yaratıcı yazım alanında kendilerini geliştirme imkânı bulurlar.
- Eğlenceli bir ortamda birlikte çalışma deneyimi kazanırlar.

SERAN DEMİRAL

İstanbul doğumludur. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümünden mezun olmuştur. Yazar, lisansüstü eğitimine sosyoloji alanında devam etmektedir. Çeşitli türlerde yazılar yazmaya, romanlar kurgulamaya, distopik evrenler yaratmaya ve çocukların dünyasına dalmaya devam etmektedir.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, yaklaşık olarak 20-25 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilir.

- İlgili etkinlikte her öğrenci için gerekli malzemeler: Benim Hikâyem kitabı, boş bir çalışma kâğıdı, kurşun kalem, silgi.

Ön hazırlık: Öğrencilere okumaları için kısa bir metin ve iki sorunun yer aldığı bir doküman dağıtılır. Öğrencilerden, "Aynı metni kendileri kaleme almış olsalar, nasıl yazarlardı ve neyi değiştirmek isterlerdi?" ile "Aynı metne başka bir son yazabilseler, bu ne olurdu ve neden?" sorularına yanıt vermeleri beklenir. Öğrenciler daha önceden yanıtladıkları ön çalışma formlarını etkinlik günü Seran Demiral'a teslim ederler.

ATÖLYE ÇALIŞMASINA GİRİŞ - 1 DERS SAATI

- **Giriş:** Okunan aynı metin insanlar üzerinde nasıl farklı etkiler yaratabilir?
- **Tartışma:** Öğrenciler önceden okumaları istenen metinde neyi sevdiler, neyi sevmediler?
- Üzerinde değişiklik yapma ya da yapmama isteği duydular mı? Neden?



- **Yazma:** Hikâyeyi değiştirmeyi düşünenler, boş bir kâğıda, 5-6 cümle ile geçmiş ya da geniş zaman kullanarak kendi alternatif sonlarını yazarlar.

- Hikâyeyi olduğu gibi bırakmak isteyenler ise, aynı kuralları takip ederek yeni bir olay örgüsü kaleme alırlar.

ATÖLYE ÇALIŞMASI - 2 DERS SAATI

- Öğrenciler yazılarını, eşleştikleri arkadaşlarınınkiyle değiştirirler.

- Herkes arkadaşının metnini inceleyerek *Benim Hikâyem* kitabının 84. sayfasında irdelenen "Zaman Kullanımı" esasına göre metnin zamanını değiştirerek yeni baştan yazar.

- "Bir hikâyeye, farklı insanlar tarafından, farklı şekillerde algılanıp yorumlanabilirken, farklı insanların ortak bir hikâyeye oluşturmaları fikri nasıl mümkün olabilir?" sorusu üzerine tartışılır.

- Öğrencilerden, *Benim Hikâyem* kitabının 64. sayfasını açmaları istenerek ilgili sayfada bahsi geçen "Hikâyeye Dağı" modelinden yola çıkarak ortaklaşa bir hikâyeye olay örgüsü kurgulama çalışması başlatılır.



Hikâyeye yazmak istiyor ama nereden başlayacağını bilmiyor musun? Zihnin fikirlerle dolup taşsa da masanın başına geçince bunları nasıl yazıya dökeceğin konusunda endişeli misin? Büyük bir heyecanla hikâyeyi yazmaya başlayıp sonra bir noktada tıkanıyor musun? İşte o zaman bu kitap tam sana göre! İlham verici ve yol gösterici öneriler, iyi bir kurgu, capcanlı karakterler ve yaratıcı hikâyeler için pek çok fikir *Benim Hikâyem*'de genç yazar adaylarını bekliyor.

SÖYLEŞİ
TARTIŞMA

5. 6 VE 7.
SINIFLAR

2003 Tudem Edebiyat Ödülleri Roman Yarışması'nda birinciliğe değer görülen *Mavi Zamanlar* yapıtının, yazarın zihninde kurgulanma ve kaleme alınma süreçlerini gözler önüne seren, çeşitli görsellerle renklendirilmiş bir söyleşi - tartışma etkinliği.

MAVİSEL YENER'LE "MAVİ ZAMANLAR'IN İZİNDE"



MAVİSEL YENER

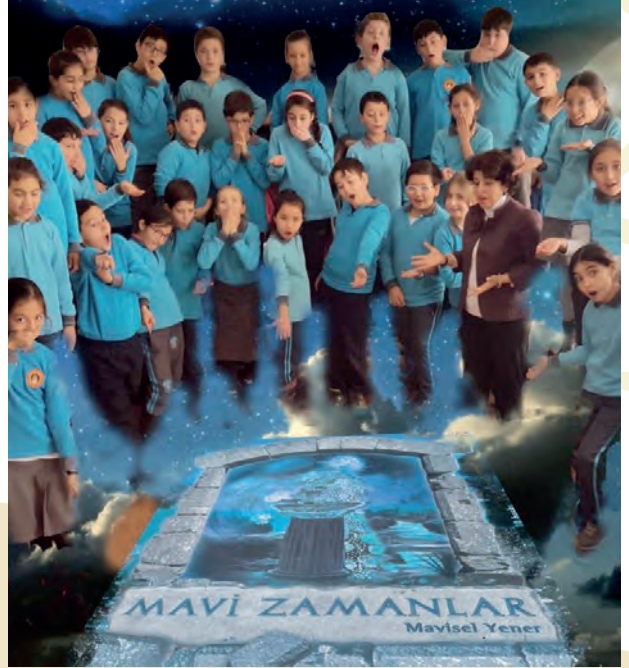
Ege Üniversitesi Dış Hekimliği Fakültesinden mezun oldu. Çocuk romanı, şiir, öykü, masal, tiyatro oyunu, radyo oyunu türlerinde yüze yakın eser verdi. Edebiyat alanında pek çok ödülü bulunan Yener, radyo programları da hazırlayıp sundu. Çocuk ve gençlik kitapları için inceleme ve eleştiri yazıları yazıyor. Öykü, masal ve şiirleri ilkökul ders kitaplarında yer alıyor. Çocuklar için yaratıcı yazma ve okuma atölyeleri gerçekleştiriyor. Yazar, aynı zamanda Hans Christian Andersen Ödülü Türkiye'nin 2018 yılı adaydır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Son on yılın en beğenilen ve en çok okunan gençlik romanlarından birinin arka planını öğrenme fırsatına erişirler.
- Eğlenceli, sürprizlerle dolu ve ilham verici bir yazar-okur buluşması deneyimi yaşarlar.
- Antik Alliano kentinin büyüleyici geçmişi ve tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olurlar.
- *Mavi Zamanlar*'da ucu açık bırakılmış soruların yanıtlarını öğrenme imkânı bulurlar.
- Edebi bir eserin yazılış aşamaları hakkında ayrıntılı bilgi sahibi olarak, okudukları veya okuyacakları diğer edebi eserlere farklı bir bakışla yaklaşma yetilerini geliştirirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Aşağıdaki konular ve sorular çerçevesinde bir söyleşi gerçekleştirilir.
- Mavisel Yener'i *Mavi Zamanlar*'ı yazmaya yönlendiren Antik Alliano kentine bakış...
- Çağdaş bir gençlik edebiyatı klasiğinin doğuşu: Adım adım *Mavi Zamanlar*'a doğru... (Esinlenme, araştırma, fikir geliştirme, hayal kurma, gerçekleri değerlendirme, kurgulama ve düşünceleri kâğıda dökme süreçlerinin paylaşımı...)
- Söyleşi-tartışma sürecinde aşağıdaki sorular üzerinde durularak yanıtları aranacaktır:
- *Mavi Zamanlar*'ın esin kaynağı ne, kim(ler)?
- Mavisel Yener romanı kaleme almadan önce yaptığı araştırmalarda hangi gerçeklerle karşılaştı?
- Kahramanların romanda yer almayan, anlatılmamış öyküleri var mı?
- Paris'in yüreğinden Bergama'ya uzanan haritanın sırrı ne?
- Yeraltı dehlizlerinin yeryüzündeki anlamları neler?
- Dolunay Masalcısı gerçekte kim?



Mavisel Yener külliyyatında apayrı bir yerde duran *Mavi Zamanlar*, yakın geçmişimizde büyük bir felakete karşı karşıya kalan Alliano antik kentinin başına gelen hazin sonun sessiz bir çığlığı... Alliano gerçeğini gençler için kaleme alınmış heyecan dolu bir serüvenin merkezine taşıyarak yaşanan trajediye kayıtsız kalamadığını gösteren Yener, maviliklerle bezeli eşsiz bir okuma deneyimi sunuyor.

ATÖLYE

4, 5, 6 VE 7.
SINIFLAR

“Süper Gazeteciler” esas alınarak oluşturulan, gazetecilik mesleğinin inceliklerini paylaşmak üzere hazırlanmış, teorik bilgiye ve pratik uygulamaya dayalı interaktif bir atölye.

AYTÜL AKAL’LA

“GAZETECİLİK DERSLERİ”

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Yazarlık serüvenine gazetecilikle başlayan ödüllü bir yazarla tanışıp mesleğin inceliklerini birinci ağızdan dinleme fırsatını yakalarlar.
- Bir gazeteyi nasıl etkili ve doğru bir biçimde okumaları gerektiği bilgisine ulaşırlar.
- Bir gazeteyi oluşturan unsurları detaylı bir şekilde öğrenirler.
- Gazete okuma alışkanlığının önemini kavrarlar.
- Röportaj yoluyla, belirli bir kişiyle belirli bir konu üzerine görüşerek fikir sormak, aldığı yanıtları yorumlamak ve bunları yazıya dökmek gibi röportaj tekniklerinin prensipleri ile ilgili deneyim kazanırlar.
- Söz alma, fikir beyan etme ve kendini ifade etme yetilerini geliştirirler.
- Sınıf dışında, sosyal bir ortamda, kolektif bir çalışma gerçekleştirme olanağı elde ederler.

AYTÜL AKAL

Büyüyünce yazar ya da şair olmak, Aytül Akal’ın çocukluk düşüydü. Öyküleri, masalları, şiirleri, birçok dergi ve gazetede yayımlandı. Aynı süreçte köşe yazıları yazdı, röportajlar yaptı. 1991’de ilk çocuk kitabı *Geceyi Sevmeyen Çocuk* okurla buluştu. O tarihten sonra çocukların büyüdü dünyasına dalarak yalnızca çocuklar ve gençler için yazmaya başlayan Akal, 200’e yakın kitabıyla Türkiye’den en çok kitabı çevrilen yazarlar listesinde 2. sıradadır.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Atölye çalışmasının birinci bölümünde, aşağıdaki soruların yanıtları üzerine bir söyleşi gerçekleştirilir.

Gazeteciliğe giriş (teorik eğitim) - 1 ders saati

- Gazete okumanın önemi nedir?
- Gazete nasıl en doğru şekilde okunur?
- Gazetede ne tür yazılar/görseller yer alır?
- Röportaj nedir? Nasıl yapılır? Kimler okur?
- Röportajın bir gazeteye kattığı değerler nelerdir?

Not: Atölye çalışmasının ikinci bölümü pratik uygulamaya ayrılmıştır. Öğrencilerin 1. derste öğrendikleri bilgileri hayata geçirmeleri beklenir.

Atölye çalışması (pratik uygulama) - 2 ders saati

- Katılımcılardan birer röportaj sorusu hazırlamaları istenir.
- Değerlendirme sonucunda iyi sorular ve kötü sorular ayıklanır.
- Bu doğrultuda Aytül Akal tarafından yapıcı eleştirilerde bulunulur ve etkili bir röportaj sorusu hazırlamanın püf noktaları paylaşılır.
- Atölye çalışmasının ardından, öğrencilerin gerçekleştirdiği röportaj, anket, karikatür çizimi, fotoğraf çekimi gibi gazetecilik faaliyetleri renkli bir okul veya sınıf panosuna dönüştürülebilir veya okulun aylık dergisinde/gazetesinde, internet sayfasında yayımlanabilir.



"Süper Gazeteciler" yedinci sınıfa giden dört arkadaşın kendi çabalarıyla hazırlayıp dağıttıkları

"Süper Gazete" üzerine çalışırken karşılaştıkları serüvenler üzerine kurulu heyecan dolu bir macera.



GÖRSEL
DÜŞÜNME
ATÖLYESİ

4. 5. 6 VE 7.
SINIFLAR

Anonim halk edebiyatımızın dilimize kazandırdığı en büyük zenginliklerden olan atasözleri ve deyimler geleneğinin, dil ve kültür ilişkisi bağlamında irdelenerek interaktif bir görsel okuma oyunu eşliğinde yorumlanması.

HABİB BEKTAŞ'LA "UZUN LAFIN KISASI"



HABİB BEKTAŞ

1951 yılında Salihli'de doğdu. Türkiye'de ve Almanya'da birçok kitabı yayımlandı, tiyatro oyunları sahnelendi. İnkılâp Roman Ödülü'ne değer görülen *Gölge Kokusu* isimli romanı Eylül Fırtınası adı altında Atif Yılmaz tarafından sinemaya uyarlandı. Türk Dil Derneği Ömer Asım Aksoy Ödülü, Necati Cumalı Edebiyat Ödülü, Milliyet Roman Ödülü gibi birçok ödüle sahip şair, yazarın *Cennetin Arka Bahçesi* adlı eseri Yunancaya çevrildi.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kültürümüzün önemli bir yansıması olan atasözleri ve deyimlere farklı bir bakışla yaklaşmayı öğrenerek dil bilincini geliştirirler.
- Çeşitli görsellerin alt metinlerini okumaya çalışarak kıssadan hisse çıkarmayı öğrenirler.
- Görsel düşünme yetilerini geliştirerek gördüklerini anlamlandırma ve yorumlama deneyimi kazanırlar.
- Mizahın ve oyunun gücüyle atasözleri ve deyimleri eğlenceli bir şekilde öğrenirler.
- Atasözleri ve deyimlerin yanı sıra bolca deyiş, yerel söyleyiş, tekerleme, şiir gibi dil ve kültürümüzün yerel özellikleri hakkında fikir edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, okulun kütüphanesinde ya da konferans salonunda, her oturumda en fazla 100 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: bilgisayar bağlantısı, projeksiyon sistemi ve iki mikrofon.

- *Uzun Lafın Kısası*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

Not: Öğrenciler, etkinliğe katılmadan önce öğretmenleri tarafından A ve B olmak üzere iki gruba ayrılır. Etkinlikteki oturma düzeni gruplara göre şekillendirilir.

TANIŞMA

- Habib Bektaş'ın satır aralarından birkaç atasözü ve deyim kullanarak kendini tanıttacağı bu bölümde, öğrenciler yıllarını edebiyata adanmış bir yazarın rehberliğinde, dilimizin yüzyıllar öncesinden gelen birikimini ve zenginliğini yansıtan atasözleri ve deyimler üzerine aşağıdaki sorular ekseninde bir sohbet gerçekleştirirler.
- Atasözü mü, yoksa deyim mi? Yoksa siz de mi bu ikisini birbirine karıştıranlardansınız?
- Atasözü ve deyimlerin benzerlikleri ve farklılıkları nelerdir?

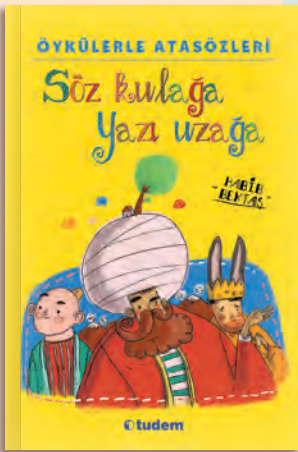
- Konuşurken atasözü veya deyim kullanmak neye yarar?

YARIŞMA

- Atasözleri ve deyimler hakkında çeşitli ipuçları sunan farklı görsellerin büyük ekrana yansıtılarak gösterileceği bu bölümde, daha önce öğretmenleri tarafından A ve B grubuna ayrılan öğrencilerin ait oldukları gruptan on ayrı öğrenciyi ön plana çıkarmaları istenir.
- Habib Bektaş sırasıyla, her iki grubun ön plana çıkardığı öğrencilere atasözleri ve deyimlerle ilgili değişik görseller göstererek 10 saniye içerisinde bir yorumda bulunmalarını ister. Doğru yanıtı veren öğrenci on puan kazanır. Her gruba onar resim gösterilir ve puanlar toplanır. Oyunun sonunda kazanan grup alkışlanır.

SORU-CEVAP

- Eğlenceli bir oyun aracılığıyla, öğrencilerin atasözleri ve deyimleri daha kolay kavramalarını ve yorumlamalarını sağlayan Habib Bektaş, bu bölümde anonim halk edebiyatımızın iki önemli ürünü üzerine kısa bir soru-cevap oturumu düzenler.



Dilimizin yüzyıllar öncesinden gelen birikimini ve inceliğini yansıtan atasözleri ve deyimler, özgün ve çağdaş hikâyelerle dile geliyor! *Öykülerle Atasözleri* ve *Öykülerle Deyimler* kitapları, kurmacanın gücü ve bölüm sonlarında yer alan sınıf etkinlikleri ile kültürümüzün ve dilimizin önemli bir parçası olan atasözleri ve deyimlere eğlenceli, bambaşka bir bakışla yaklaşmamızı sağlıyor.

TARTIŖMA

4. 5. 6 VE 7.
SINIFLAR

Nesli tikenmekte olan kuŖların, su kaplumbağalarının ve Kaunos antik Kentinin çeŖitli görseller eŖliğinde sunulduėu, daha önce hiç duyulmayan efsanelerin ve öykülerin anlatıldıėı bir tartiŖma etkinliėi.

KORAY AVCI ÇAKMAN'LA "ALMARPA'NIN İZİNDE"



KORAY AVCI ÇAKMAN

Henüz küçücük bir çocukken en yakın arkadaşları kitapları olan yazar, develer tellal iken, pireler berber iken, kâh gülmüş kâh düşünmüş onlarla beraber. Büyünce yazmış ve ödülleri almış. Başarıyla gerçekleştirdiėi yaratıcı drama atölyelerinin yanı sıra, pek çok sivil toplum kuruluşuyla da ortak projeler yürütmüş.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Belirli bir sorun üzerine düşünme ve çözüm yolları arama becerilerini geliştirirler.
- Bir yazarın eserini kurgulayış süreci hakkında fikir edinirler.
- Tarihimizde iz bırakmış çeŖitli efsaneleri ve öyküleri keŖfetme fırsatı bulurlar.
- Okudukları bir kitaba farklı perspektiflerden bakmanın yollarını arayarak yeni yorumlar getirmeyi öğrenirler.
- Empati duygularını geliştirerek kitap kahramanlarının davranışları üzerine düşünme ve fikir belirtme imkânı bulurlar.
- Ödüllü bir eseri mercek altına alarak katman katman çözümleme deneyimi kazanırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- *Almarpa'nın İzinde* etkinliği, sunum, tartışma ve yorum olmak üzere iç içe geçmiş üç ayrı aşamadan oluşmaktadır.

SUNUM: EFSANELER CANLANIYOR

- "Siz hiç ayaklı bir göl gördünüz mü?" sorusuyla etkinliğe mizahi bir giriş yapılarak Köyceğiz Gölü'ne ait çeşitli resimlerin yer aldığı kısa bir görsel sunum yapılır.
- Ayaklı Göl Efsanesi paylaşılarak Köyceğiz Gölü'nün altında yatan gizli batık kentin sırlarla dolu hikâyesi anlatılır.

TARTIŞMA

- Aşağıdaki sorulardan yola çıkılarak renkli bir tartışma ortamı yaratılır.
- Tükenme tehlikesiyle karşı karşıya kalan canlıları nasıl koruyabiliriz?

- İnsanların çevreye karşı duyarlılıklarını arttırabilmeleri için hangi yollara başvurabiliriz?

- Öykünün ortasında Kuşçu'dan şüphelendiniz mi?

- Kaan ve arkadaşlarının yerinde olsaydınız ne yapardınız?

- Kuşçu'nun çocuklara o efsaneleri anlatmasının, ilginç öyküler veya efsaneler anlatmaktan başka bir sebebi olabilir mi?

PEKİ, YA SEN?

- Katılımcılara "*Almarpa'nın Gizemi* kitabında en çok hangi kahramanı sevdin? Neden?" soruları yöneltilerek, yanıtlarını kendilerine dağıtılan not kâğıtlarına yazmaları istenir ve yanıtlar toplanarak sözlü olarak değerlendirilir.



Büyük şehirden ailesiyle birlikte Köyceğiz'e taşınan Kaan'ı orada edindiği üç yakın arkadaşı, "Kuşçu" olarak da bilinen ilginç bir adamla tanışırır. Dört kafadarı sık sık teknesiyle gezdiren Kuşçu, gezilerinde çocuklara düşündürücü mesajlar içeren efsaneler ve öyküler anlatır. Kuşçu ilginç ve kültürlü olduğu kadar gizemli bir karakterdir ve bazı davranışları çocuklarda zamanla şüphe yaratır. Yoksa Kuşçu tarihî eser kaçakçılığı yapan bir suç şebekesi için mi çalışmaktadır?

ATÖLYE

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7
VE 8. SINIFLAR

Origami (Mini Mini, Hayvanlar, Bitkiler, Kuklalar, Oyuncaklar ve Hediyelik) kitapları temel alınarak hazırlanan, el becerisine, hayal gücüne ve yaratıcılığa dayalı bir atölye çalışması.

NAZAN TACER'LE "ORİGAMI ATÖLYESİ"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- El sanatları yetenekleri olup olmadığını keşfederler.
- Söyle anlatılan, elle gösterilen hareketleri dinleyerek, izleyerek doğru şekilde anlama ve sonrasında gördüklerini uygulama yetilerini geliştirirler.
- Sınıf ortamı dışında sosyal bir etkinliğe uyum sağlamayı öğrenirler.
- Bir kâğıt parçasının sadece katlanarak üç boyutlu bir nesneye dönüşebildiğini gözlemlerler.
- Geri dönüşüm olgusu geliştirerek atık kâğıtları origami yoluyla değerlendirme yolunu tercih ederler.
- Atölye ortamında arkadaşlarıyla birlikte hareket ederek, en hızlı şekilde, en güzel ürünü ortaya çıkarabilmek için belli bir konu üzerinde odaklanabilme kabiliyetlerini geliştirirler.
- Origami sanatının matematik bilimiyle ilişkisini doğrudan gözlemleyerek matematik performanslarını arttırmak üzere çeşitli ipuçları edinirler.

NAZAN TACER

Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu (yeni adıyla Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi) Grafik Tasarım Bölümünden mezun oldu. Reklam ajanslarında grafikerlik yaptı. 1985-1986 yıllarında Çekirge adlı çocuk dergisine origami sayfası hazırladı. İlköğretim matematik kitaplarına ve okuma setlerine çizimler yaptı, kitap kapakları tasarladı. National Geographic KIDS ile Dünyalı Dergi'ye origami, kes-yapıştır sayfaları hazırladı.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Origami tarihine kısa bir bakış sunulur.
- Türkiye’de origami uygulamaları anlatılır.
- Kullanılan kâğıt türleri ve ek malzemeler hakkında bilgi verilir.
- Origaminin sanat, endüstri tasarımı ve bilim-teknoloji alanlarında kullanımı hakkında açıklamalar yapılır.
- Temel katlama şekilleri ve örnekleri gösterilir.
- Atölye katılımcılarının yaşlarına göre seçilen (turna, zıplayan kurbağa, kanat çırpan kuş,

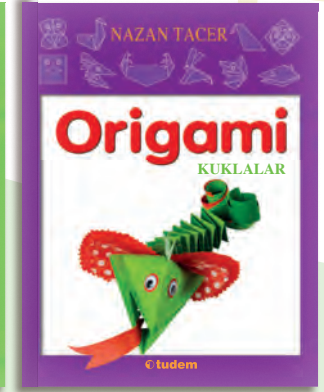
dönüşümlü katlamalar, kutu, kelebek vb.) katlamaların bir ya da birkaçı yapılır.

- Katlanan kâğıtlar, katılımcıların yaşına uygun olarak pano, kitap ayracı, dekorasyon malzemesi olarak değerlendirilme amacıyla boyanır, yapıştırılır, kurdelelere dizilir.

Not: Talep edildiği takdirde, birkaç günlük projeler ve öğrencilerin velileriyle birlikte katılabilecekleri atölye çalışmaları da düzenlenebilmektedir.



Origami ustası Nazan Tacer'in yediden yetmiş herkesi cezbedecek origami kitapları dört ayrı başlıkta toplanıyor. Kâğıdın hayalle buluşma zamanı!



SÖRGÜLAYICI
DÜŞÜNME
ÇALIŞMASI

4. 5 VE 6.
SINIFLAR

Suzan Geridönmez'in, sınırları önceden çizilmiş kusursuz bir toplumsal düzende özgür bir birey olmayı irdeleyen *Ama Bu Çocuk Defolu!* kitabından hareketle, çocukları, yetişkinlerin dünyasını kavramaya ve anlamlandırmaya yönelten, eleştirel yönü ağır basan, sorgulayıcı bir düşünme çalışması.

SUZAN GERİDÖNMEZ'LE "SİPARİŞ ÇOCUK OLUR MU?"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

SUZAN GERİDÖNMEZ

1966 Almanya doğumlu. Alman Dili ve Edebiyatı ve kütüphanecilik eğitimi gördü. Çocukluğundan beri kitaplarla içli dışı olan Suzan Geridönmez bu tutkusunu kütüphane, yayınevi ve dergi üçgeninde geçen meslek yaşamına da taşıdı. Halen kitap çevirmeni olarak çalışan Geridönmez, iyi bir fikir bulduğuna inandığında çocuk ve gençler için roman ve hikâye yazıyor.

- Duygularına ayna tutarak yetişkinlerin dünyasında çocuğun yeri ve önemi üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Gerçek yaşamlarının hayalleriyle ne denli örtüşüp örtüşmediğini sorgularlar.
- "Kusurlu-kusursuz", "mükemmel-berbat" gibi olumlu-olumsuz kavramlar üzerine kafa yorurlar.
- Yakın ve uzak hedeflerini gözden geçirir ve gerekirse yeniden şekillendirirler.
- Kendi yaşamlarını ve hayal dünyalarını savunma cesareti kazanırlar.
- Düşünme becerilerini geliştirerek farklı anlatım teknikleri aracılığıyla zihnindekileri aktarmanın yollarını öğrenirler.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: kartondan yapılmış bir çocuk görseli şablonu (yayınevi tarafından temin edilecektir), renkli kalemler ve tel zımba.
- *Sipariş Çocuk Olur mu?*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

SİPARİŞ ÇOCUK OLUR MU?

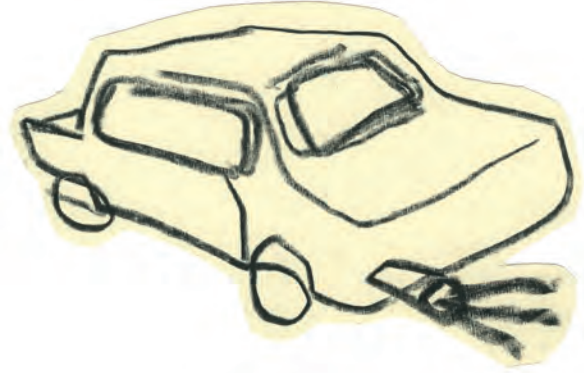
- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde Suzan Geridönmez, aşağıdaki sorular ekseninde öğrencilerle sorgulamaya dayalı bir düşünme çalışması gerçekleştirir.
- Annen/baban/öğretmenin seni sipariş yoluyla eve/okula alabilseydi, hangi özelliklere sahip olmanı, nasıl görünmeni, nasıl davranmanı isterdi?
- Sen kendini baştan yaratabilseydin, neye benzerdin? Nasıl davranırdın? Hangi özelliklerle donatılmış olmak isterdin?

KENDİNİ TASARLA

- Öğrencilerin hayal güçlerini kullanarak kendilerini yeni baştan tasarlayacakları bu bölümde, katılımcılara iki yüzü boş, sadece dış hatları çizilmiş kartondan birer çocuk görseli şablonu verilerek aşağıdaki yönergelerle her iki yüzünü birden doldurmaları istenir.
- Öğrencinin, şablonun bir yüzüne, anne/

baba/öğretmenininki kendisini nasıl görmek istediği, ondan hangi özelliklere sahip olmasını beklediği hakkında çeşitli notlar yazması ve dilerse resimler çizmesi talep edilir.

- Şablonun öteki yüzüne ise öğrencinin, başkalarının beklentilerinden bağımsız olarak kendisinin sahip olmak istediği özellikleri yine yazı ve resim yoluyla ifade etmesi istenir.
- Ortaya çıkan iki yüzü farklı kâğıttan çocuklar tel zımba yardımıyla birleştirilir ve el ele tutuşan bir çocuk zinciri oluşturularak her iki yüzü de görünebilecek şekilde sergilenir.



İyi aileler daima iyi çocuklara sahip olmak isterler. Peki, bu iyi aileler, çocuklarını fiziksel özelliklerine ya da kişisel yeteneklerine göre seçip satın alabilecekleri bir dünyada yaşasalar neler olurdu? *Ama Bu Çocuk Defolu!*, her şeyin satılık olduğu bir dünyada, gerçek zamana hem çok uzak hem de çok yakın, eğlenceli bir okuma sunarken, sınırları önceden çizilmiş kusursuz bir toplumsal düzende özgür bir birey olmayı da sorguluyor.

ATÖLYE

4.5 VE 6.
SINIFLAR

İnternet çocukları olarak da adlandırılan yeni kuşak okurları, geçmişi yüzyıllar öncesine dayanan mektuplaşma geleneği ile tanıştırmayı amaçlayan, mektup yazma inceliklerinin paylaşıldığı, uygulamaya dayalı bir atölye çalışması.

HANZADE SERVİ'YLE "SEVGİLİ HİÇ TANIMADIĞIM MEKTUP ARKADAŞIM"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Bir yazı türü olarak mektubun inceliklerini öğrenirler.
- Geçmişteki mektup arkadaşlıkları hakkında fikir edinirler.
- Teknoloji çağında mektup yazmanın gerekliliği üzerine düşünme fırsatı yakalarlar.
- Kendilerine, sevdikleri ya da hiç tanımadıkları birine mektup yazarak yeni bir edebi deneyim yaşama imkânı bulurlar.
- Kendilerini ve düşüncelerini yazılı olarak etkili bir biçimde ifade edebilmenin yollarını ararlar.
- Çocukluk ve gençlik yıllarını mektuplaşarak geçiren sıra dışı bir yazarın kişisel anılarını dinleme şansına erişirler.
- Yeni mektup arkadaşlıkları kurabilmek için çaba sarf edip bu açıdan sosyalleşirler.

HANZADE SERVİ

Bursa'da doğdu. Çeşitli gazete ve dergilerde çalıştı; televizyon, reklam projelerinde senaristlik ve metin yazarlığı yaptı. Kitaplarını, ayırım yapmaksızın "her yaştan ruhlar için" yazıyor. Servi, skeç, yazı, şiir ve öykülerini <http://hanzades.blogcu.com> adresinde sunmakta ve çeşitli ödüllerle süslediği serbest yazarlık kariyerine devam etmektedir.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Ön hazırlık: Atölyeye katılım gösterecek tüm öğrencilerin, Hanzade Servi'nin *Sevgili Hiç Tanımadığım Çocuk* kitabında yer alan mektupları esas alarak kendi belirledikleri bir kişiye mektup yazmaları ve etkinlik günü beraberlerinde hazır bulundurmaları beklenir. Öğrenciler mektubu kendilerine (gelecekteki ya da bugünkü hallerine), aile fertlerinden birine, uzaktaki bir arkadaşlarına, bir tabak pırasaya, profiterol yiyen bir gergedana veya kitapta adı geçen bir karaktere yazabilirler.

Etkinlik Günü: Teknoloji çağında mektup - mektup geleneği sosyal medyaya karşı konulu bir tartışma paneli gerçekleştirilir.

- Bir yazıyı mektup yapan unsurlar nelerdir? Mektup yazmanın püf noktaları paylaşılır.

- Hanzade Servi'nin kişisel mektup arşivinden çeşitli örnekler gösterilir.
- Mektup arkadaşı edinmenin yolları açıklanır.
- Hanzade Servi, öğrencilere kime, neden mektup yazdıklarını, yazarken ne hissettiklerini sorar.
- Yazar, söz almak isteyen öğrencilerden mektuplarının ilk paragraflarını okumalarını ister.
- Öğrencilerin kaleme aldıkları mektupların benzer ve farklı yönleri sözlü olarak değerlendirilir.



Sevgili Hiç Tanımadığım Çocuk, okurlarını mektupların nostaljik dünyasıyla tanışmaya çağırıyor. Baler'le Meneviş'in mektupları, akıllı telefon ve tabletlerle geçen hayatımızı bir süreliğine de olsa eski günlerin sıcaklığıyla sarıyor. Hiç tanımadığın bir çocuğa ya da en iyi arkadaşına mektup yazmaya ne dersin? Kendine bile mektup yazabilirsin. Çocukluğuna ya da büyüklüğüne... Veya bir su aygırına, çam ağacına, taze fasulyeye... Hatta bu kitabın yazarına...

ATÖLYE

4.5 VE 6.
SINIFLAR

Babam Okulun En Çalışkanı Kitabı çerçevesinde, günlük tutma alışkanlığının önemini ve sağladığı yararları vurgulayan, kurmaca bir metin oluşturmaya dayalı yaratıcı bir atölye çalışması.

TOPRAK IŞIK'LA "BİR GÜNLÜĞÜNE ANNEMİN/BABAMIN YERİNE GEÇİNCE"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

TOPRAK IŞIK

Elazığ'da doğdu. Çocukluk ve ilköğretim yılları İnegöl'de geçti. Dereceyle girdiği Bilkent Üniversitesi Elektrik-Elektronik Mühendisliği Bölümünden 1996 yılında mezun oldu. Bir süre New York'ta yaşadıkdan sonra yazarlığa daha fazla zaman ayırabilmek için İstanbul'a yerleşti ve mühendislik yaşamını araştırma geliştirme projelerinde danışmanlık yaparak sürdürmeye başladı.

- Kendileri, yakın çevreleri ve dünyanın geleceğiyle ilgili çeşitli varsayımlarda bulunarak toplumu ilgilendiren olaylar üzerine düşünme ve yorumda bulunma fırsatı yakalarlar.
- Hayal güçlerini yazı yetenekleriyle buluşturarak anlamlı metinler oluşturmaya çaba gösterirler.
- Empati, gözlem, yorum ve ifade becerilerini geliştirirler.
- "En yaratıcı" olabilmek adına yarışma ruhuna girip sosyalleşirler.
- Toplumun ve yasaların dayattığı sınırları zorlayarak zihinsel ve düşünsel anlamda hayal kurmanın sınırsızlığını kavramaya çalışırlar.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Ön hazırlık: Atölyeye katılacak öğrencilerden kendilerini, Toprak Işık'ın *Babam Okulun En Çalışkanı* kitabının başkahramanı Bertan'ın yerine koymaları istenir ve bir gün kazara anne-babalarıyla yer değiştirdiklerinde neler yapmak istediklerine dair hayal güçlerini zorlayacak bir günlük yazısı kaleme almaları beklenir. Öğrenciler günlük yazılarını Toprak Işık'ın etkinlik için okullarını ziyaret edeceği gün mutlaka yanlarında bulundurmalıdır.

Etkinlik Günü: 21. yüzyılda günlük tutma alışkanlığı – günlük tutma geleneği sosyal medyaya karşı konulu bir oturum gerçekleştirilir.

- Nasıl günlük tutulur? Günlük tutmanın püf

noktaları paylaşılır.

- Toprak Işık çocukken kaleme aldığı bir günlük yazısını okur.
- Yazar, öğrencilere, "Neden günlük tutmalıyız? Günlük tutmak bize ne kazandırır?" sorularını sorar.
- Söz almak isteyen öğrencilerden günlüklerinin bir bölümünü okumaları istenir.
- Öğrencilerin kaleme aldıkları günlük yazılarının benzer ve farklı yönleri sözlü olarak değerlendirilir.
- Okunan günlük yazılarından en yaratıcı olanı oy çokluğuyla (aldığı alkış oranı esas alınarak) belirlenir.



Bertan'ın başı dersleriyle ve buna bağlı olarak da babasıyla biraz derttedir. Sınıfın en başarısız öğrencisi olmak onun canını çok fazla sıkmasa da, mühendis olan babası Cem Bey'i ziyadesiyle rahatsız etmektedir. Bir sabah ansızın on iki yaşındaki Bertan ile otuz beş yaşındaki Cem Bey'in bedenleri yer değiştirir. Acaba buna sebep olan şey nedir? Fen Bilimleri dersi hiç bu kadar zevkli olmamıştı!

BİLMECE
OYUNU

4.5 VE 6.
SINIFLAR

Ödüllü yazar Dursun Ege Göçmen'in, hem çok gizli hem de tılsımlı bir serüvenin kapılarını araladığı *Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde* isimli romanından esinlenilerek kurgulanmış, farklılıkların kabulü esasına dayalı interaktif bir bilmece oyunu.

DURSUN EGE GÖÇMEN'LE "BİLMECENİN İZİNDE MACERANIN PEŞİNDE"



DURSUN EGE GÖÇMEN

Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümünden mezun oldu. Gülten Dayıoğlu Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Vakfı Ödülü, Rifat Ilgaz Öykü Ödülü başta olmak üzere pek çok ödüle değer görüldü. *Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde* kitabı 2011 yılında Tudem Edebiyat Ödülleri Roman Yarışmasında üçüncülük kazandı. Yazarın, ödüle değer görülen, biri sahnelenmiş iki tiyatro oyunu bulunuyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Bilmeceli bir durumu, bir sorunu ya da olayı çözebilmeleri için hangi yolları izlemeleri gerektiğini öğrenirler.
- Farklılıkların, insanları ayırıştırıcı engeller değil de, birbirlerini zenginleştiren değerler olduğu bilincine ulaşırlar.
- Dayanışmanın önemini anlayarak birlikte hareket etmenin gücünü kavrarlar.
- Arkadaşlığın, neden emek ve özveri gerektirdiği konusunda kendilerini sorgulama imkânı bulurlar.
- Herhangi bir sorumluluk üstlenirken veya bir görev alırken bundan zevk alabilecekleri farkındalığına ulaşırlar.
- Önyargıların neden kimi zaman yanıltıcı olabileceği konusunda fikir edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 50-60 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir. İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: bilgisayar bağlantısı, projeksiyon aleti, projeksiyon perdesi, yazı tahtası, kalem ve silgi.

● *Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

SINIFA YAZAR GELİYOR

● Dursun Ege Göçmen'le tanışma niteliğindeki bu giriş bölümünde, yazar yaklaşık on dakikalık bir video gösterimi yaparak kendi günlük yaşantısı, yazar kişiliği, yapıtları, etkilendiği yazarlar ve kitapların büyüdü dünyası ile ilgili pek çok eğlenceli ve merak uyandırıcı bilgi paylaşımında bulunur.

FARKLILIKLAR GÜZELDİR

● *Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde* kitabının girişinde yer verilen, Necati Cumalı imzalı "Serçe Kuşu" isimli şiir, gönüllü bir öğrenci tarafından yüksek sesle okunarak bu şiirin öğrencilere neler hissettirdiği üzerine kısa bir sohbet gerçekleştirilir.

● "Serçe Kuşu" şiirindeki, "Beş parmağın beşi bir mi?" cümlesinin gerçekte neyi ifade etmek istediği üzerine bir tartışma başlatılır.

● Farklılıkların ön plana çıkarılacağı bu tartışma oturumunda, farklılıkların neden bir zenginlik unsuru sayılabileceği üzerine öğrencilerin fikir yürütmeleri istenir.

BİLMECENİN İZİNDE

● Dursun Ege Göçmen, öğrencilere çeşitli bilmeceler sorarak yanıtlarını tahtaya yazar. Bir süre devam eden bu bilmecce oyununun sonunda tahtada alt alta yazılı kelimeler topluluğu oluşur. Yazar, bu kelimelerin öğrencilere ne çağrıştırdığını sorar. Beyin fırtınası yaparak mevcut kelimelere çeşitli anlamlar kazandırmaya çalışan öğrenciler, "akrostiş" yöntemini kullanarak yeni kelimeler oluşturur.

Örneğin;

Bal
Arkadaş
Resim
Irmak
Şemsiye

Ortaya çıkan yeni kelime: **BARIŞ**



Kimliği belli olmayan kişilerce bambaşka yerlere gizlenmiş beş değişik bulmaca, çözülmeyi bekleyen beş esrarengiz şifre, yazarı tarafından beş ayrı kâğıt parçasına yazılarak gelecek nesillere aktarılmış eski bir masal... *Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde*, günümüz çocuklarına bir hayli yabancı gelen kütüphaneden kitap ödünç alma alışkanlığı üzerine eleştirel bir yaklaşımda bulunurken, birbirinden pek hoşlanmayan insanların ortak bir amaç uğruna nasıl uyumlu bir şekilde çalışabilecekleri konusunda da çeşitli ipuçları sunuyor.

KENT
EĞİTİMİ

4. 5 VE 6.
SINIFLAR

Betül Avunç'un *İstanbul Perisi* romanından hareketle, iki kıtayı birbirine bağlayan, her köşesinde binlerce yıllık efsaneler gizli, eşsiz şehir İstanbul'u çocuklara yakından tanıtmak amacıyla kurgulanmış masalsi bir kent eğitimi etkinliği.

BETÜL AVUNÇ'LA "İSTANBUL BOĞAZI'NDA EFSANEVİ BİR VAPUR YOLCULUĞU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

BETÜL AVUNÇ

İstanbul'da doğdu. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Klasik Arkeoloji Bölümünü bitirdi. Yüksek lisans eğitimini İstanbul Teknik Üniversitesi Güzel Sanatlar Bölümünde tamamladı. İlk çocuk kitabı "İkiz Gezinler'in Serüvenleri"nin ardından, ülkemizin tarihsel ve kültürel mirasını gelecek kuşaklara tanıtmak, çocuklara arkeolojiyi ve mitolojiyi sevdirmek amacıyla yazmayı sürdürüyor.

- İstanbullu bir arkeolog, yazarla İstanbul'u denizden keşfetme deneyimini yaşarken şehre dair farklı bir bakış açısı edinirler.
- Yaşadıkları şehre ait değişik tarihi bilgiler ve mitolojik öyküler öğrenirler.
- İstanbul'a başka bir gözle bakmaya çalışarak şehre olan ilgilerini arttırırlar.
- İstanbul Şehir Hatları vapurlarıyla, kentin iki yakası arasında her İstanbullunun yaptığı olağan bir yolculuğun, bilgi ve hayal gücü yardımıyla nasıl olağanüstü bir zaman tüneline dönüşebileceğini fark ederler.
- Çevre, kent imajı, kent kimliği, kent kültürü, kamusal alan olguları hakkında fikir edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, konferans salonu ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 120-150 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok iki etkinlik düzenlenebilir.

● İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: bilgisayar bağlantısı, projeksiyon aleti, projeksiyon perdesi ve iki mikrofon.

● Betül Avunç'un farklı kaynaklardan derleyerek bir araya getirdiği çeşitli İstanbul fotoğraflarının masalsi bir öykü eşliğinde projeksiyon perdesine yansıtılacağı bu etkinlikte, öğrenciler, İstanbul Boğazı'nın serin sularında seyreden bir vapurla İstanbul'un bir yakasından diğerine yolculuk ederken İstanbul Perisi'nin anlatacaklarına kulak verirler.

BİR KENTİ DENİZ YOLUYLA KEŞFETMEK

● Öğrencilerin, Betül Avunç rehberliğinde İstanbul'u deniz yoluyla keşfe çıkacakları bu bölümde, çocukların daha önce Şehir Hatları vapurlarıyla yaptıkları yolculuklar ile ilgili aşağıdaki sorular ekseninde kısa bir sohbet gerçekleştirilir:

- Vapur yolculuğunu sever misiniz?
- Bir kıtadan diğerine yirmi dakikada geçebilmek size ne hissettiriyor?
- Daha önceki vapur yolculuklarınızda, İstanbul Boğazı'nda dikkatinizi çeken herhangi bir şey oldu mu?
- Sizde Marmara Denizi'nin dibinde ne tür efsaneler yatıyor?

● Vapursuz bir İstanbul Boğazı düşünülebilir mi?

İSTANBUL PERİSİ ANLATIYOR

● Betül Avunç, hayal gücünü konuşturduğu bu bölümde, İstanbul Perisi'nin yardımıyla öğrencileri sanal bir vapur yolculuğuna çıkararak yol boyunca çocukları İstanbul Perisi'nin efsanevi dostlarıyla tanıştırıyor. Bindikleri vapur Karaköy'den kalkarken Galata Kulesi'nden süzülen Hezarfen Çelebi uğurluyor onları. Sarayburnu'nda Bizans'ın ünlü balinasıyla selamlaşıyor, Üsküdar açıklarında Kız Kulesi'nin tombul prensesine el sallıyor, Haydarpaşa dalgakıranında deniz kuşlarının arasına saklanan deniz kızlarıyla birlikte şarkı söylüyor ve İstanbul'un geçmişinden gelen daha nice kahramanla tanışma fırsatı buluyorlar.



Öğretmenleri, Pelin ve sınıf arkadaşlarından İstanbul'un tarihi ve efsaneleriyle ilgili bir ödev hazırlamalarını ister. Çağlar boyunca sayısız farklı uygarlığa ve kültüre ev sahipliği yapmış yedi tepeli bu efsane kenti tanıyabilmek için İstanbul'u karış karış bilen eski bir İstanbullu ile gezmekten daha iyisi olamaz kuşkusuz. Pelin bu konuda şanslı, çünkü onun rehberi binlerce yıldır İstanbul'da yaşayan bir şehir perisi...

ÇİZGİ ROMAN
ATÖLYESİ

4, 5 VE 6.
SINIFLAR

Kazu Kibuishi'nin büyük beğeniyle okunan "Tılsım" dizisinden hareketle, illüstratör Necmi Yalçın'ın rehberliğinde, öğrencilerin basit çizim uygulamaları yaparak çizgi roman sanatı hakkında pratik bilgiler edinecekleri interaktif bir atölye çalışması.

NECMI YALÇIN'LA

"TILSIMLI BİR ÇİZGİ ROMAN BULUŞMASI"



NECMI YALÇIN

İzmir doğumlu Necmi Yalçın, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde grafik tasarım ve görsel sanatlar eğitimi aldı. Üniversite sonrası reklam ajanslarında illüstratör, sanat yönetmeni, yaratıcı yönetmen olarak ulusal ve uluslararası birçok markaya hizmet verdi. Ödüllü çizim 2008'den beri İstanbul'da kendi ofisinde reklam, sinema ve çizgi roman sektöründeki çalışmalarını sürdürüyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Klasik edebi türler dışında bir eser okuma deneyimi yaşayarak çizgi roman sanatı hakkında fikir edinirler.
- Çizim becerilerini geliştirme fırsatı yakalayarak hikâye anlatmanın farklı yollarını öğrenirler.
- Yaratıcı düşünme ve çizme becerilerini arttırırlar.
- Sosyal bir etkinliğe katılma imkânı bularak yeni bilgiler edinmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Usta bir illüstratör ve grafik sanatçısı rehberliğinde, çizgi roman türünün püf noktalarını öğrenme şansına erişirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: resim kâğıdı, renkli boya kalemleri, yazı tahtası, yazı tahtası kalem ve silgi.

● *Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÇİZGİ ROMANIN TILSIMLI DÜNYASINA YOLCULUK

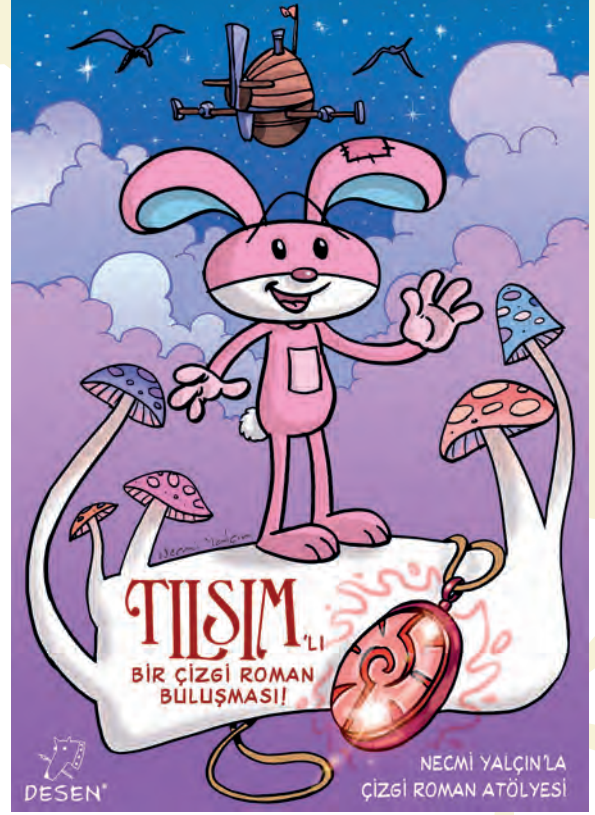
● Bir yirminci yüzyıl sanatı olarak çizgi roman dünyasına kısa bir bakış: Çizgi roman tarihi, özellikleri, ünlü karakterleri, Türkiye’de çizgi romanın yeri.

● Kazu Kibuishi ile “Tılsım”ın evrenine giriş: Hikâye nasıl başladı, nereye gidiyor?

● Temel çizim tekniklerinin gösterilmesi ile çizgi roman karelerinin nasıl doldurulacağına dair kısa bir bilgilendirme.

KENDİ TILSIM KARAKTERİNİ YARAT!

● Öğrenciler, Necmi Yalçın rehberliğinde edindikleri bilgiler ışığında, “Tılsım” dizisinden belirledikleri bir karakteri resmederler.



Özgün hikâyesi, sinematografik çizimleri ve sürükleyici temposuyla çizgi roman sanatına yeni bir boyut kazandıran “Tılsım” dizisi her yeni macerasında hayran sayısını arttırmayı başarırken çizgi roman dünyasındaki varlığını da efsaneleştiriyor. Japon asıllı Amerikalı çizgi roman sanatçısı Kazu Kibuishi’nin, yayımlandığı günden bu yana milyonlarca çizgi roman severi peşinden sürükleyen “Tılsım” dizisi, okurlarını, gizemli şehirlerden okyanusun derinliklerine uzanan, tehlikelerle dolu yolculuklara sürüklüyor.

YARATICI
DÜŞÜNME
OYUNU

4.5 VE 6.
SINIFLAR

Hüsnan Şeker'in, Cary Fagan'ın *Şapkada Eriyen Bay Karp* kitabından esinlenerek hayata geçirdiği bu yaratıcı düşünme etkinliğinde, koleksiyon kültürü ve koleksiyonerlik üzerine çeşitli bilgi paylaşımında bulunulurken, koleksiyonculuğun renkli ve yaratıcı dünyası keyifli bir saçmalama özgürlüğü oyunuyla mercek altına alınıyor.

HÜSNAN ŞEKER'LE "YARININ KOLEKSİYONERLERİ"



HÜSNAN ŞEKER

Manisa, Soma'da dünyaya geldi. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesini bitirdi. İlk kitabı *Ayrı Dünyalar* 2006 Tudem Edebiyat Jüri Özel Ödülü'nü kazandı. Yazdığı öyküler Rifat Ilgaz Çocuk Edebiyatı Öykü Ödülü, Gülten Dayıoğlu Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Ödülü'ne layık görüldü. *Kayıp Anne* isimli radyo tiyatrosu TRT 1' de yayımlandı. Öykü ve romanlar dışında senaryo ve radyo oyunları da yazıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Koleksiyon kültürüne dair çeşitli detayları masaya yatırma ve üzerine tartışma imkânı bulurlar.
- Düşüncelerini felsefi bir boyuta taşıyarak koleksiyonerlerin duygularını ve davranışlarını anlamlandırmaya çalışırlar.
- Yaratıcı düşünme ve kendilerini ifade etme becerilerini geliştirirler.
- Okudukları bir kitaba farklı yorumlar getirmeyi öğrenirler.
- Eğitim hayatında, belirli kurallar çerçevesinde saçmalama özgürlüklerinin var olabileceği bilincine ulaşırlar.
- Herhangi bir şeyin koleksiyonunu yapmak için heveslenir ve ilham edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, konferans salonu ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 60-80 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: yazı tahtası, renkli kalem, silgi ve iki mikrofon.

● *Yarının Koleksiyonerleri*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

KOLEKSİYON DÜNYASINA "ŞİPŞAK" BİR BAKIŞ

● Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Hüsnan Şeker, öğrencilerle, koleksiyon ve koleksiyonculuk üzerine aşağıdaki sorular ekseninde "şipşak" bir sohbet gerçekleştirir.

- Koleksiyonculuk nedir?
- Koleksiyonculuk insana ne/ler kazandırır?
- Koleksiyonculuğun hayatla bir ilişkisi var mı?
- Herkes koleksiyoncu olabilir mi?
- Nelerin koleksiyonu yapılır?
- Aranızda hiç koleksiyoner var mı?

Eğer varsa, size kim yardımcı oluyor, destekte bulunuyor?

SAÇMALAMA ÖZGÜRLÜĞÜ OYUNU

● Öğrencilerin, hayal güçlerini ve saçmalama özgürlüklerini kullanarak ilginç bir koleksiyon kataloğu oluşturacakları bu bölümde, Hüsnan Şeker rehberliğinde, yazı tahtası üzerinde renkli bir liste çalışması gerçekleştirilir.

● Söz almak isteyen her öğrencinin önerisi tahtaya yazılarak oylanır. Komik öneriler gülünerek desteklenirken, beğenilmeyenler çeşitli ses efektleri çıkarılarak eleştirilir.

Gerçekten ilginç bulunan yaratıcı öneriler ise alkışlanarak yüceltilir.

● Etkinliğin ardından yapılacak genel değerlendirme sonucunda, sınıfın/okulun "Saçmalama Kralı" ya da "Saçmalama Kraliçesi" seçilir ve kartondan bir taçla ödüllendirilir.



Küçük koleksiyoner Randolph'un babası, haksız yere suçlanarak işinden olunca aileleri maddi sıkıntıya düşer. Çareyi, evlerinin üçüncü katına kiracı almakta arayan aile, kısa bir süre sonra eksantrik bir kiracıyla anlaşır. Eski moda giysiler giyen, küçük komik bir bıyığa sahip, ufak tefek bir adam olan kiracı Bay Karp, üç beş eşyasının yanı sıra yaklaşık üç yüz parçalık "ömürsüz" koleksiyonuyla sessizce yeni evine taşınır. Gizemli kişiliğiyle dikkat çeken Bay Karp'ın biriktirdiği "ömürsüz" şeyler neyin nesidir?

YARATICI
DRAMA

4. 5 VE 6.
SINIFLAR

Ödüllü yazar, drama eğitmeni Koray Avcı Çakman'ın *Hayal Küre* isimli romanından hareketle, yaratıcı düşünme, hayal kurma ve canlandırma esaslarına dayalı eğlenceli bir yaratıcı drama etkinliği.

KORAY AVCI ÇAKMAN'LA "HAYALLERİNE SAHİP ÇIK"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

- Hayal güçlerinin sınırsızlığını keşfederler.
- Eleştirel düşünme ve yaratıcı çözüm üretme yeteneklerini geliştirirler.
- Belirli bir konuyu drama yoluyla eğlenerek öğrenirler.
- İşbirliği yapma, sosyal ilişki kurma ve grup çalışmasına katılma becerilerini arttırırlar.
- Özgün bir edebiyat deneyimi yaşayarak bir kitabı etraflıca irdeleyebilme imkânı elde ederler.
- Gökyüzü hakkında çeşitli teorik bilgiler edinirler.
- Duygusal gelişimlerini arttırırlar.

KORAY AVCI ÇAKMAN

Henüz küçücük bir çocukken en yakın arkadaşları kitapları olan yazar, develer tellal iken, pireler berber iken, kâh gülmüş kâh düşünmüş onlarla beraber. Büyünce yazmış ve ödülleri almış. Başarıyla gerçekleştirdiği yaratıcı drama atölyelerinin yanı sıra, pek çok sivil toplum kuruluşuyla da ortak projeler yürütmüş.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: bilgisayar bağlantısı, projeksiyon aleti, projeksiyon perdesi ve sınırsız hayal gücü.
- *Hayallerine Sahip Çık*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

UZAYA YOLCULUK

Hayal Küre romanının kaleme alınış serüveninin paylaşılacağı bu bölümde Koray Avcı Çakman, Dünya, yıldızlar, gezegenler, Samanyolu Galaksisi ve diğer galaksiler hakkında çeşitli fotoğrafların yer aldığı bir projeksiyon sunumu yaparak öğrencileri ışılı bir görsel yolculuğa çıkarır.

HAYAL KÜREYİ ÇALIŞTIRMA ZAMANI - BEYİN FIRTINASI

- Çocukların hayal güçlerinin sınırlarını zorlayacakları bu bölümde, Koray Avcı Çakman, öğrencilerle aşağıdaki sorular ekseninde bir beyin fırtınası gerçekleştirir.
- Eğer bir bilim insanı olsaydınız ve tesadüfen bir gezegen keşfetseydiniz bu gezegenin adını ne koyardınız?
- Gezegenin nasıl bir yer olmasını isterdiniz?
- Gezegende nelerin bulunmasından hoşlanırdınız?

HAYAL KÜRE'NİN KALBİNDE - DRAMA ÇALIŞMASI

- Öğrencilerin beden dillerini kullanarak canlandırma yapacakları bu bölümde, çocuklar Koray Avcı Çakman rehberliğinde, "Hayal Küre'ye bakıp bir dilek tutabilecek olsaydınız ne dilerdiniz?" sorusu üzerine kısa bir drama çalışması gerçekleştirir ve hayallerini birer fotoğraf karesi şeklinde canlandırırlar.



Hayallerin gerçekleştirilmesini sağlayan Ayküre, Karanlıklar Efendisi Korkus yüzünden bozulmak üzere. Korkus, yaptığı büyüyle küreyi kötü hayallerle doldurmanın peşinde. Peki, ya evrendeki bütün güzel hayaller savaşa, vahşetle, kederle dolup taşarsa? *Hayal Küre* okurlarını imgesel bir dünyada geçen fantastik bir maceraya çıkarıyor. Hayal kurmanın ve hayallerin peşinden koşmanın önemini vurgulayan kitap, herkesi hayallerine sahip çıkmaya çağırıyor...

ATÖLYE

4, 5 VE 6.
SINIFLAR

Amber'in Zaman Kapsülü kitabı esas alınarak oluşturulmuş, geçmişin, geleceğin ve bugünün önemini kavramak için 2025 yılına bir zaman kapsülü bırakma üzerine Kurulu eğlenceli bir atölye çalışması.

FIGEN GÜLÜ'YLE "2025'E BİR ZAMAN KAPSÜLÜ"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

FIGEN GÜLÜ

İzmir'de tamamladığı ilk ve ortaöğrenimi boyunca yazmaya ve edebiyata hep ilgi duydu. Bu ilgisi zamanla bir tutkuya dönüştü ve üniversitede de yazarlık eğitimi almaya karar verdi. Yazarlık eğitimi boyunca birçok oyun, öykü, radyo oyunu, senaryo ve televizyon dizisi gibi yazım türleri üzerinde çalıştı. Üniversite eğitiminin ardından 2011'de başladığı reklam ve metin yazarlığına, drama eğitmenliği ve senaryo-televizyon dizisi yazarlığını da ekleyerek devam ediyor.

- Yaşadığımız günü geleceğe bağlamakta bir köprü görevi üstlenen zaman kapsülleri hakkında ayrıntılı bilgi edinirler.
- Bugün yaşadıkları dünya, hayalleri ve hayatları üzerine düşünme fırsatı yakalarlar.
- Gelecekte kendilerini nerede, nasıl ve ne şekilde görmek istediklerine dair çeşitli varsayımlarda, öngörülerde bulunurlar.
- Zaman kapsülüne ekleyecekleri nesnelere belirleyebilmek için araştırma yapma fırsatı yakalayarak alternatifleri değerlendirmeyi öğrenirler.
- Belirli bir tema üzerine, çeşitli kurallar doğrultusunda bir grup çalışmasına katılarak ortak bir işe imza atmanın deneyimini yaşarlar.
- İnteraktif bir etkinliğe katılım göstererek sosyalleşirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Ön hazırlık: Atölyeye katılım gösterecek tüm öğrencilerin, zaman kapsülüne koymak üzere boyutları büyük olmayan bir nesne belirlemeleri ve etkinlik günü bu nesneyi beraberlerinde getirmeleri gerekmektedir.

Etkinlik Günü: "Geçmişini neden merak ederiz? Anılarımızı neden saklamak isteriz? Geçmişte insanların nasıl yaşadığı bizim için neden ilginç ve merak uyandırıcı? Kendimizi on yıl sonra nerede görmek istiyoruz?" soruları üzerine düşünsel bir tartışma gerçekleştirilir.

● Zaman kapsülü nedir? Hangi amaçla kullanılır? Nasıl hazırlanır? *Amber'in Zaman Kapsülü* ile dünyanın dört bir yanından farklı zaman kapsüllerine görsel sunumla kısa bir bakış gerçekleştirilir.

2025 yılına zaman kapsülü hazırlama: Katılımcılardan kendilerine dağıtılacak not kâğıtlarına, 2025 yılından beklentilerine ilişkin kısa bir not yazmaları istenir. Kalemle alınan

notlar, öğrencilerin zaman kapsülüne koymaları için beraberlerinde getirdikleri nesnelere birlikte toplanır.

● Zaman kapsülünün hazırlanması: Büyükçe bir kutuya toplanan tüm notlar ve nesnelere yerleştirilir. Kutunun gömüleceği yer belirlenir.

● Zaman kapsülünün gömülmesi: Kutu belirlenen yere gömülür ve üzeri kapatılır.

Etkinlik Günü ve Sonrası

● Katılımcılar arasından seçilen bir gönüllü, zaman kapsülünün tüm hazırlanış evrelerini fotoğraflar. Çekilen fotoğraflar daha sonra basılarak duvar gazetesinde, okulun internet sitesinde ya da okulun aylık-mevsimlik vb. haber bülteninde yayımlanır.

Zaman Kapsülünün Açılması

● Ortak bir çalışma sonrasında 2025 yılında açılmak üzere bir zaman kapsülü hazırlayan öğrenciler, 2025 yılında yeniden bir araya gelerek gömdükleri kapsülü çıkarmak için sözleşirler.



Babasının belirlediği sınırlarda basit bir yaşam süren Amber'in hayatı yanıtını hiçbir zaman öğrenemediği sorularla doluydu. Küçük yaşlarda annesini kaybeden Amber'in geçmişe duyduğu merakı her geçen gün artıyordu. Üstelik bu yolda yalnız da değildi: "Kordelya" isimli, kimliği belirsiz biri çeşitli ipuçları sunup Amber'e yol göstererek onu geçmişini keşfetmeye çağırıyordu. *Amber'in Zaman Kapsülü*, geçmişini arayan veya geçmişini geleceğe taşıyan herkesin öyküsü...

KİTAP
TANITIM
ATÖLYESİ

4, 5 VE 6.
SINIFLAR

Kütüphaneci, yazar Suzan Geridönmez'in rehberliğinde, Çek yazar Iva Procházková'nın *Büyükannem Cebimde* isimli romanından hareketle, öğrencilerin, okudukları bir kitabı bir başkasına tanıtmanın püf noktalarını öğrenecekleri, eğlenceli bir kitap tanıtım atölyesi.

SUZAN GERİDÖNMEZ'LE "BU KİTABI MUTLAKA OKUMALISIN"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

SUZAN GERİDÖNMEZ

1966 Almanya doğumlu. Alman Dili ve Edebiyatı ve kütüphanecilik eğitimi gördü. Çocukluğundan beri kitaplarla içli dışı olan Suzan Geridönmez bu tutkusunu kütüphane, yayınevi ve dergi üçgeninde geçen meslek yaşamına da taşıdı. Halen kitap çevirmeni olarak çalışan Geridönmez, iyi bir fikir bulduğuna inandığında çocuk ve gençler için roman ve hikâye yazıyor.

- Okudukları kitapla girdikleri ilişkiyi, dolaylı yoldan yeniden sorgulama imkânı bulurlar.
- Kişisel okuma deneyimleri üzerine düşünme fırsatı bularak herkesin bir kitaptan farklı şeyler elde edebileceği konusunda farkındalık kazanırlar.
- Bir kitap tanıtım yazısı kaleme alırken nelere dikkat etmeleri gerektiğini öğrenirler.
- Belirledikleri bir kişiyi, belirli bir konu üzerine ikna etmenin yollarını araştırırlar.
- Bir kitabı tanıtırken, "Hikâyenin sırrını vermek doğru mu?" sorusu üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Yaratıcılıklarını geliştirerek yazma becerilerini arttırırlar.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: A4 kâğıt, kalem, silgi, yazı tahtası, yazı tahtası kalemi ve silgisi.
- *Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

BU KİTABI NEDEN SEVDİN?

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Suzan Geridönmez, aşağıdaki sorular üzerine öğrencilerle kısa bir sohbet gerçekleştirir.
- *Büyükannem Cebimde* kitabını okurken neler hissettin? Hüzünlendin mi? Sevindin mi? Yoksa hepsi mi?
- Bu kitabı kimin yazdığını biliyor musun? Peki, resimleri kim çizdi? Kim Türkçeye kazandırdı?
- *Büyükannem Cebimde*'yi nereden aldın? Arkadaşın veya bir başkası mı hediye etti ya da ödünç verdi?
- Bu kitap neden hoşuna gitti veya gitmedi? Sevdiğin ve sevmediğin yönleri neler?
- *Büyükannem Cebimde*'yi kime önermeyi düşünüyorsun? Neden özellikle o kişinin bu kitabı okumasını istiyorsun?

BU KİTABI MUTLAKA OKUMALISIN!

- Bu bölümde, öğrenciler, Suzan Geridönmez rehberliğinde, aşağıdaki yönergeleri takip ederek *Büyükannem Cebimde* kitabını

okumasını istedikleri kişinin ilgisini çekecek özelliklere sahip çeşitli resim ve çizimlerle de süsleyebilecekleri kısa bir tanıtım yazısı kaleme alırlar.

- Kitabı mutlaka okumasını istediğin kişi nasıl biri? Macera seviyor mu? Duygusal mı? Yoksa Elias gibi yalnızlık mı çekiyor? Büyükannesi ve dedesi hayatta mı? Bunları düşünerek kitaba dönük merakını en iyi nasıl kışkırtabilirsin?
 - Önce ona kitabın hangi kahramanından bahsetmek istersin? Elias'tan mı, yumurtadan çıkan büyükanneden mi? Ya da onunla pek ilgilenmeyen anne ve babasından mı?
 - Peki ya hikâyeye? Elias ve büyükannesinin başından geçenleri anlatırsan, kitabı mutlaka okumasını istediğin kişinin merakını köreltmez misin?
 - Elias, "Aile hava durumuna benzer" diyor. Sence de öyle mi? Bununla ilgili fikrini yazmak, kitabı önereceğin kişinin dikkatini çeker mi?
- Not:** Belli başlı yönergeler çocukların kolay takip edebilmeleri için tahtaya yazılır. Kaleme alınan yazılar okul kütüphanesinde sergilenebilir ya da etkinliğin sonunda öğretmen ve sınıf tarafından gerçek muhataplarına ulaştırılabilir.



Elias'a göre hayatlarındaki en önemli eksiklik, annesinin de babasının da artık birer ebeveyninin bulunmaması. Ve tanıdığı bütün arkadaşlarının aksine, onun da ne bir büyükannesi ne de bir büyükbabası var. Elias'ın bu büyük derdinin çaresi, ufacık, minicik, kıpır kıpır, zıp zıp bir sarı yumurtada gizli. Üstelik bu yumurtanın içerisinde mucizevi bir sürpriz saklı: Sarı kanatlı, cep boy bir büyükanne! Yaşasın! Tam da Elias'ın hayalini kurduğu şey.



SÖYLEŞİ

4 VE 5.
SINIFLAR

Kuş Olsam Evime Uçsam isimli kitabın temel alındığı, savaşın ve mülteci olmanın hissettirdiği "zorlu" duygular üzerine çeşitli manevi kazanımlar elde etmeye yönelik bir yaratıcı pano çalışması ve bunu takip eden bir söyleşi.

GÜZİN ÖZTÜRK'LE "BENİM İÇİN BARIŞ DEMEK"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- "Savaş" ve "barış" kavramlarını tartışarak mülteci olmanın ne anlama geldiği üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- "Savaşsız bir dünya nasıl olurdu?" sorusu üzerine fikir yürütürler.
- Kendilerini mülteci çocukların yerine koyarak empati duygularını geliştirirler.
- Dünyanın ve ülkemizin gündemini meşgul eden mülteciler konusunda görüş sahibi olurlar.
- Belirli bir konu hakkında topluluk önünde söz alma, görüş bildirme becerisi kazanırlar.
- Yaratıcı düşünme ve özgürce hareket etme fırsatı elde ederler.
- Sosyal konulardaki duyarlılıklarını artırırlar.
- Grup çalışmasına katılarak ortak bir işe imza atmanın mutluluğunu deneyimlerler.

GÜZİN ÖZTÜRK

Kütahya'nın Gediz ilçesinde doğdu. Lisans öğrenimini Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesinde tamamladı. Nevzat Süer Sezgin'in çocuk edebiyatı atölyesine katıldı. Çocukların dünyayı değiştirebileceğine ve daha iyi bir yer yapabileceğine inanıyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Ön hazırlık: Etkinliğe katılım gösterecek tüm öğrencilerden, Güzin Öztürk'ün okulu ziyaret edeceği güne kadar savaş ve barış temalı bir yaratıcı pano hazırlamaları istenir. Öğrencilerden kaleme aldıkları mektupları, şiirleri, küçük notları, çizdikleri resimleri vb. ilgili panoya asmaları beklenir.

Etkinlik Günü

Benim İçin Barış Demek, söyleşi, yaratıcı yazım ve fidan dikimi olmak üzere üç aşamadan oluşur.

SÖYLEŞİ

- Güzin Öztürk öğrencilerin hazırladığı panoyu inceler ve çeşitli notlar alır.
- Yazar, aldığı notlardan yola çıkarak yaratıcı pano çalışmasını hazırlarken öğrencilerin neler hissettiklerini sorar ve düşüncelerini paylaşmalarını ister.
- Yazarın hazırladığı sunumda göstereceği görseller eşliğinde savaş ve barış kavramları ile mülteci olma durumu tartışılır.



YARATICI YAZIM

- Güzin Öztürk öğrencilerden, romanın bir bölümüne doğru düşsel bir yolculuğa çıkmalarını ve kitabın içine girerek hikâyedeki karakterlerden birine dönüşmelerini ister.
- Katılımcıların belirlediği bölümler, etkinlik gününe özel olarak çocuklar tarafından sözlü olarak yeniden yazılır. Böylece çocuklar, sadece kitap okumanın büyüsüne değil, yaratıcı bir eylemde bulunmanın sihrine de kapılmış olurlar.

FİDAN DİKİMİ

- Etkinlik sonrasında, romanda savaştan kaçmayı başaran tek ağaç Tartus'un anısına okulun bahçesine bir fidan dikilir. Böylece öğrenciler sembolik de olsa fidanları savaştan kurtarmış ve savaşlardan sadece insanların zarar görmediği bilincini de kavramış olurlar.



Güzin Öztürk, okurlarını, mülteci bir çocuğun dünyasına taşıyarak düşler ve umutlar eşliğinde kısa bir göç yolculuğuna çıkarıyor. Bu zorlu yolda, kâğıttan turna kuşlarını özgürlüğe uçururken, savaştan kaçmayı başaran tek ağaç olan Tartus'la tanıştırıyor. Kimi zaman Beşir'in rüyalarında bindiği kırmızı arabayla, kimi zamansa Beşir'in düşle gerçek arasında yaşadığı duygusal anlarla umudun her şeye rağmen hâlâ var olduğunu hatırlatıyor...

ATÖLYE

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Drama eğitmeni Arzu Suriçi'nin, Fransız filozof-yazar Oscar Brenifier'in 18 kitaplık "Filozof Çocuk" dizisini temel alarak tasarladığı sorgulamaya dayalı bir düşünme atölyesi.

ARZU SURIÇİ'YLE "DÜŞÜNME ATÖLYESİ"

ARZU SURIÇİ

Uzun yıllardır çeşitli eğitim kuruluşlarında çocuklar için yaratıcı drama dersleri veren Suriçi, deneyimli bir tiyatro ve sinema oyuncusudur. Yoğun çalışma programından arta kalan zamanlarında sosyal sorumluluk projelerine gönüllü destek veren Suriçi, çocuklarla felsefi konuşmalar yapabilmek için "Filozof Çocuk"un yazarı Oscar Brenifier'den pratik uygulama eğitimi almıştır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Bir tartışma konusuna bağlı kalarak anlamlı soru sormanın püf noktalarını öğrenirler.
- Söyleneni dinlemenin ve anlamlandırarak yanıt vermenin önemini kavrarlar.
- Kendilerini, hayatı ve çevrelerini gözlemleyerek yeni ufuklar, açılımlar keşfederler.
- Topluluk önünde söz alıp düşüncelerini paylaşarak kişisel ve sosyal gelişimlerine katkıda bulunurlar.
- Sorun çözme yolunda, mantık kullanmayı ve kendi fikirleri üzerine düşünmeyi öğrenirler.

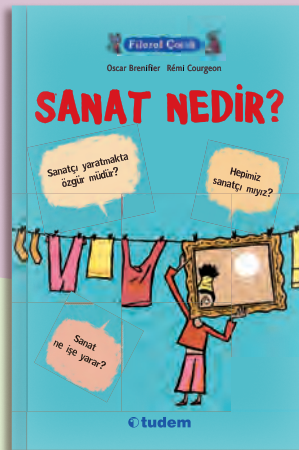
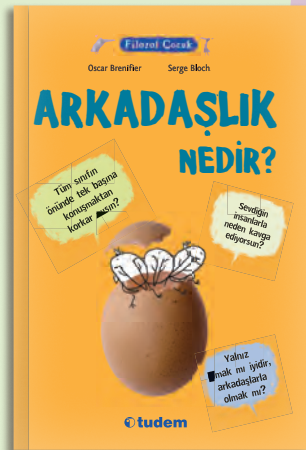


ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Düşünme Atölyesi kuralları paylaşılır.
- Felsefe'ye giriş mahiyetinde kısa bir öykü anlatılır.
- "Çocuklar için felsefe nedir?" sorusuna yanıt aranır.
- Felsefi konuşmalar yaparken uyulması gereken 5 altın kural (soru-gözlem-keşif-eleştiri-yaratıcı düşünme) aktarılır.
- "Filozof Çocuk" dizisinden yola çıkarak eğlenceli bir düşünme oyunu oynanır.



Düşünme eylemini çocuklar için eğlenceli bir serüvene dönüştüren Oscar Brenifier, dizideki her kitabın ismini bütünleyen on sekiz soru yardımıyla okurlarını, düşünceleriyle oynamaya ve görünenin ardında yatan gerçeği keşfetmeye çağırıyor.



SÖYLEŞİ
TARTIŞMA

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

İleride ne olacağına karar veremeyen gençlere kılavuzluk eden "Acaba Ne Olsam?" dizisinden yola çıkarak oluşturulmuş mizah dolu bir söyleşi-tartışma etkinliği.

TOPRAK IŞIK'LA "BÜYÜYÜNCE NE OLSAM?"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- İki mesleği başarıyla sürdüren bir yetişkinle tanışma fırsatı yakalayarak birden çok mesleğe sahip olmanın nasıl bir deneyim olduğuna dair bilgi edinirler.
- Mühendislik ve yazarlık mesleklerinin incelikleri hakkında fikir sahibi olurlar.
- Mesleki başarı-başarısızlık, memnuniyet-memnuniyetsizlik, tatmin-tatminsizlik gibi temel kavramları öğrenirler.
- Gelecekte verecekleri kararların hayatlarını ne denli etkileyebileceği hakkında farkındalık kazanırlar.
- Meslek hayatındaki alışkanlıklar üzerine farklı anekdotlar dinleme fırsatına erişerek iş hayatına eleştirel bir pencereden bakmaya çalışırlar.
- Mizahın insan hayatını nasıl anlamlı kıldığını deneyimleme imkânını yakalarlar.

TOPRAK IŞIK

Elazığ'da doğdu. Çocukluk ve ilköğretim yılları İnegöl'de geçti. Dereceyle girdiği Bilkent Üniversitesi Elektrik-Elektronik Mühendisliği Bölümünden 1996 yılında mezun oldu. Bir süre New York'ta yaşadıkdan sonra yazarlığa daha fazla zaman ayırabilmek için İstanbul'a yerleşti ve mühendislik yaşamını araştırma geliştirme projelerinde danışmanlık yaparak sürdürmeye başladı.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Büyüyünce Ne Olsam?, üç aşamadan oluşur.
HANGİ MESLEĞİ SEÇMELİ?

- Toprak Işık neden iki mesleğe sahip?
- Bir insan aynı anda birden fazla mesleği sürdürebilir mi?
- Meslek seçimlerimiz hayatımızı nasıl etkiler?
- Doğru meslek seçimi diye bir şeyden söz edebilir miyiz?

BİR MESLEK NASIL TANIMLANIR?

- Mühendislik nedir? Mühendisliğin dalları nelerdir?
- Kime yazar denir? Yazar nasıl geçinir?

- Yazarlık mı yoksa mühendislik mi daha eğlenceli?

- Bir meslekte mutlu olmak için neler gerekir?

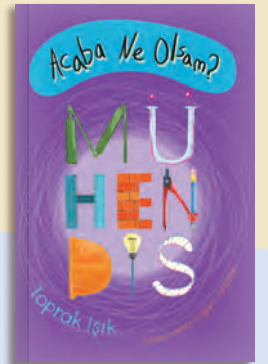
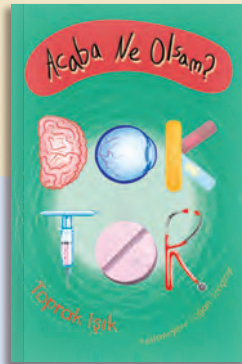
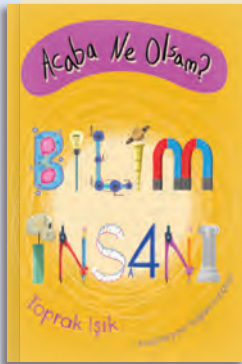
ZAMANDA YOLCULUK...

- Bir yanda hayata geçirilememiş sayısız büyük mühendislik projesine imza atan deli bir dâhi, öte yanda zamansız eserlerle yüzyıllara meydan okuyan bir edebiyat efsanesi: Leonardo da Vinci ve William Shakespeare.

- Alanlarında uzman iki büyük usta, öğrencilere hiç unutamayacakları mesajlar vermek üzere zaman makinesine atlayıp günümüze gelirse ne olur?



Hayalleri süsleyen meslekleri tanıtan bu dizide son sayfayı çeviren okurun önünde iki seçenek beliriyor: Bu iş tam bana göre deyip şimdiden yola koyulmak ya da selam verip geçirim deyip başka bir meslek aramak...



ATÖLYE

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Anadolü'nun tarihsel mirasını gelecek kuşaklara tanıtmak amacıyla kaleme alınan "İkiz Gezginler" kitaplarıyla ilişkilendirilmiş renkli bir arkeoloji atölyesi.

BETÜL AVUNÇ'LA "KÜÇÜK ARKEOLOGLAR İŞBAŞINDA"



BETÜL AVUNÇ

İstanbul'da doğdu. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Klasik Arkeoloji Bölümünü bitirdi. Yüksek lisans eğitimini İstanbul Teknik Üniversitesi Güzel Sanatlar Bölümünde tamamladı. İlk çocuk kitabı "İkiz Gezginler'in Serüvenleri"nin ardından, ülkemizin tarihsel ve kültürel mirasını gelecek kuşaklara tanıtmak, çocuklara arkeolojiyi ve mitolojiyi sevdirmek amacıyla yazmayı sürdürüyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Arkeolog bir yazarla buluşma fırsatı yakalayan arkeoloji bilimi üzerine birinci ağızdan bilgi edinirler.
- Türkiye'nin arkeolojik ve mitolojik geçmişiyle ilgili birçok ilginç hikâye ve anekdot dinleme imkânı bulurlar.
- Grup çalışmasına katılarak söz alma, kendini ifade etme ve taraf tutma yetilerini geliştirirler.
- Atölye çalışmasının odak noktasında yer alan "İkiz Gezginler" dizisini okuyarak edebiyatı bilgiyle buluşturan keyifli bir okuma deneyimi yaşarlar.
- Atölyenin son bölümünde yanıtlayacakları testin yardımıyla edindikleri bilgileri sınama şansına erişirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Küçük Arkeologlar İşbaşında, birbiriyle geçişli üç temel bölümden oluşmaktadır.

ARKEOLOJİ VE MİTOLOJİ NEDİR?

- Arkeoloji nasıl doğmuştur?
- Arkeolog ne iş yapar?
- Mitolojinin arkeolojiye katkısı nedir?
- Mitolojinin günümüzdeki bazı mesleklerle ilintisi ve yararları nelerdir?

TÜRKİYE'DE ARKEOLOJİNİN ÖNEMİ

- Çeşitli resimler ve öyküler eşliğinde Anadolu uygarlıklarına (Tarihöncesi, Troya, Hititler, Urartu, Frigya, Lidya, Yunan, Roma, Bizans, Osmanlı) kısa bir bakış.

Tartışma konusu: Geçmişe ışınılsan bu uygarlıkların hangisinde yaşamayı seçerdin? Neden?

- "Kim, hangi tarafta?" sorularıyla tartışma ortamı yaratılır.
- Ege ve Peri olmak üzere iki gruba ayrılan katılımcılardan savundukları düşünce hakkında kısa bir açıklama yapmaları beklenir.

ARKEOLOJİ BULMACASI

İki gruba ayrılan öğrenciler aldıkları kısa eğitim sonrasında bir test yanıtlar.

- **Bilgi Yarışması:** Eşleştirme şeklinde gerçekleştirilecek sözlü bir test.



"İkiz Gezinler" Türkiye'nin doğal güzelliklerini, unutulmaya yüz tutmuş efsanelerini ve ilginç tarihsel öykülerini gün yüzüne çıkararak keyifle okunacak sürükleyici serüvenler yaşıyor...



SÖYLEŞİ

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

"Çocukça" duyguların eğlenceli hikâyelerle buluştuğu Kendini Arayan Çocuk'la bağlantılı, çocukların benlik oluşturma, kişilik kazanma süreçlerinde kurdukları düşler ve karşılaştıkları gerçekler üzerine kurulu bir söyleşi.

HAMDULLAH KÖSEOĞLU'YLA "DÜŞLER VE GERÇEKLER"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

HAMDULLAH KÖSEOĞLU

Dilimizi kullanma duyarlılığını şiirsel anlatımıyla zenginleştirerek farklı edebi türlerde özgün eserler veren bir Türkologdur. Başta Ömer Seyfettin, Gezginler Kulübü, Samim Kocagöz, Ümit Kaftancıoğlu olmak üzere sayısız öykü ödülü bulunmaktadır. Anadolu'yu karış karış gezerek tek tek okulları ziyaret eden Köseoğlu, çocuk ve gençlik edebiyatı alanında eserler veren en üretken seyyah yazarlardan biridir.

- Kendi benliklerini ve kişiliklerini sorgulama fırsatı bulurlar.
- Empati yetilerini geliştirerek kendilerini kitaptaki kahramanlarla özdeşleştirirler.
- Düş ve gerçek kavramları üzerine düşünsel bir yolculuğa çıkarlar.
- Okuduklarını zihinlerinde canlandırarak sebep-sonuç ilişkisi kurmayı öğrenirler.
- Kitap kahramanlarının düşünceleriyle kendi düşünceleri arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları tespit ederler.
- Okudukları metin üzerine düşünme, soru sorma ve yorumda bulunma becerilerini arttırırlar.
- Topluluk önünde söz alma ve fikirlerini savunma imkânı bulurlar.
- Yaratıcılıklarını kullanarak en özgün hayallerinden bahseder ve bu hayalleri birbirleriyle paylaşırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Aşağıdaki sorular etrafında öğrencilerle bir söyleşi gerçekleştirilir.
- Hayal nedir, gerçek nedir?
- İnsan düşünmeden yaşayabilir mi?
- En büyük hayaliniz nedir?
- *Kendini Arayan Çocuk*'taki kitap kahramanlarının düşlerini gerçekçi buldunuz mu?
- İnsanın kendi gibi olmayı reddedip başkası gibi davranması ne kadar doğru?
- Hayal kurmayan bir insan neye benzer?
- Sizce nasıl bir dünyada yaşıyoruz? Eğer tercih yapma imkânınız olsa nasıl bir dünyada yaşamak isterdiniz?
- Düşlerinize ulaşmak pahasına hayatınızı tehlikeye atar mıydınız?
- Hiç kendi benliğinizi aradığınız oldu mu?
- Hayal kırıklığı yaşayacağınızı bile bile gerçekleşmesi güç hayaller kurmak ne kadar mantıklı?



Kendini Arayan Çocuk, hayallerinin peşinden koşarken kendini kaybeden çocukların "gerçekçi" dünyalarına doğru "masalsı" bir yolculuğa çıkarıyor okurlarını. Hamdullah Köseoğlu'nun düşler denizine yelken açan "hayalsever" öyküleri hem güldürüyor hem de düşündürüyor. Uçarı hayallerini âdeta yarışa koşturan öykü kahramanlarının düşleri ise çağlayıp duran bir renk pınarına dönüşüyor.

STRATEJİK
KURTARMA
OYUNU

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Ödüllü genç yazar Kerem Işık'ın kaleme aldığı "Özgür Çocuklar" dizisinden hareketle, ilham verici bir dayanışma ve direniş örneğinin sergileneceği, etkinliğe katılacak öğrencileri tek bir hedefe kilitleyecek, keyifli bir stratejik kurtarma planı oyunu.

KEREM IŞIK'LA

"ÖZGÜR ÇOCUKLAR GÖREV BAŞINDA"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

KEREM IŞIK

İzmir doğumlu Kerem Işık'ın öyküleri *Kitaplık*, *Varlık*, *Notos Öykü*, *Eşik Cini*, *Özgür Edebiyat* dergilerinde yayımlandı. 2010 yılında okurla buluşan ilk kitabı *Aslında Cennet de Yok*'un ardından 2012 yılında kaleme aldığı *Toplum Böceği* adlı yapıtıyla Haldun Taner Öykü Ödülü'ne değer görüldü. Fırsat buldukça "Tek Kişilik Azınlık" başlıklı blog sayfasında edebiyat ve felsefeye dair yazılar paylaşmaya devam ediyor.

- Hayal kurma ve yaratıcı çözüm önerileri üretme yeteneklerini geliştirirler.
- Okudukları bir kitaptan kurgulanarak oluşturulmuş bir strateji oyunu üzerine düşünme, tartışma ve yorum yapma olanağı elde ederler.
- Grup çalışması deneyimi kazanarak ortak bir sorunun üstesinden gelebilmenin yollarını ararlar.
- Topluluk önünde söz alma, fikir belirtme becerilerini arttırırlar.
- Empati duygularını geliştirerek kendilerini kitabın bir kahramanına dönüştürürler.
- Kitabı, yazarıyla yeni baştan kurgulayarak farklı hikâyeler yaratmayı deneyimlerler.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: yazı tahtası, kalemi ve silgisi, sınırsız hayal gücü, dâhiyane öneriler ve çokça cesaret. *Özgür Çocuklar Görev Başında*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

RUBARBA'DAN MEKTUP VAR

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Kerem Işık, kırmızı pardösüsü ve esrarengiz davranışlarıyla dikkat çeken Rubarba'dan gelen çok gizli bir mektubu paylaşır.
- Özgür Çocuklar topluluğu uzaylılar tarafından deşifre edilmiş ve yok olma tehlikesi ile karşı karşıyadır. Kimliği belirlenemeyen, sürekli şekil ve kılık değiştirerek farklı yerlerde beliren bir ÇocAV (Çocuk Avcısı) dünyaya gönderilerek topluluğa üye olan bütün çocukları tek tek ele geçirip uzaya kaçırmakla görevlendirilmiştir. İlk durağı Türkiye olan bu azılı ÇocAV'ı henüz harekete geçmeden durdurabilmek için acil bir kurtuluş planı gerekmektedir. Üstelik Kamarot Sistemi çökmüş ve tüm iletişim bağları koparılmıştır.

ALARM ZAMANI

- Hareketli bir beyin fırtınasının gerçekleştirileceği bu bölümde, Rubarba'nın acil yardım çağırısına kayıtsız kalamayan öğrenciler alarm durumuna geçerek topluluğunun geleceğini kurtarmak için ortak bir kurtuluş planı hazırlar.
- Kaptan Kobarde ve Rubarba ile iletişim kurabilen tek insan olan Kerem Işık rehberliğinde harekete geçen öğrenciler, uzaylıların görevlendirdiği ÇocAV'ı etkisiz bırakabilmek için farklı öneriler getirirler.

ÖZGÜR ÇOCUKLAR GÖREV BAŞINDA

- Çocukların önerilerini zihin süzgecinden geçirerek telepati yoluyla doğrudan Rubarba'ya ileten Kerem Işık, hedefe kilitlenip Türkiyeli çocukları ÇocAV'dan kurtarabilmek için düşünsel bir cihaz geliştirir. Topluluğu tehlikeden koruyacak bu cihazın hangi maddelerden oluşacağı etkinliğe katılacak öğrencilerin tavsiyelerine göre şekillenir.



Dünya üzerindeki dokuz ila on altı yaş arasındaki tüm çocukların, haklarını korumak ve özgürce yaşamak amacıyla üye olabildikleri gizli bir topluluk olan Özgür Çocuklar, yok olma tehlikesiyle karşı karşıya. Yeni bir lidere gereksinim duyan topluluğa, birileri yardım eli uzatıp yol göstermeli. Peki ama kim? Sorun odaklı hikâyesiyle çocukların dünyasına özgü çarpıcı bir dayanışma ve direniş öyküsü resmeden bu keyifli kitap, okurlarını rüyalarda buluşturacak sürükleyici bir dizinin ilk halkasını oluşturuyor.

DRAMA

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Gülen Sakız Ağacı adlı öykü kitabı esas alınarak oluşturulmuş, çocukluğun gülen yüzü ile edebiyatın oyuncu yüzünün buluştuğu bir drama çalışması.

KORAY AVCI ÇAKMAN'LA "BÜYÜ KÜÇÜL OYUNU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Edebi bir eserin nasıl renkli bir oyuna dönüşebileceğini deneyimlerler.
- Gözlem yapma, düşünme ve fikir üretme yeteneklerini geliştirirler.
- Yaratıcılıklarını kullanarak kendilerini ifade edebilme becerilerini artırırılar.
- Empati kavramını anlayarak kendilerini başka birinin yerine koyup farklı davranışlar sergilemeyi öğrenirler.
- Taklit etme yetilerini şekillendirerek başkalarının davranışlarını yorumlama gibi sosyal yönü ağır basan bir kazanım elde ederler.
- Topluluk içinde söz alma, karşısındakini dinleme, işittiğini anlamlandırma ve bu doğrultuda duygu ve düşüncelerini etkili bir biçimde yansıtabilme yetilerini geliştirirler.

KORAY AVCI ÇAKMAN

Henüz küçücük bir çocukken en yakın arkadaşları kitapları olan yazar, develer tellal iken, pireler berber iken, kâh gülmüş kâh düşünmüş onlarla beraber. Büyünce yazmış ve ödüller almış. Başarıyla gerçekleştirdiği yaratıcı drama atölyelerinin yanı sıra, pek çok sivil toplum kuruluşuyla da ortak projeler yürütmüş.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Katılımcılara "Büyü-Küçül Oyunu"nu bilip bilmedikleri sorulur.
- Yazar, gelen yanıtlara göre oyun hakkında bilgi paylaşımında bulunarak kısaca oyunun kurallarını açıklar.
- Katılımcılara, "Büyümek mi, yoksa küçülmek mi?" diye sorar.
- Katılımcılar, yazarın yönlendirmeleri ile bir büyülüp bir küçülürler.
- Oyunun sonlarına doğru katılımcılara üç kısa sorunun yer aldığı küçük not kâğıtları dağıtılarak bu soruları yanıtlamaları istenir.
- Yazar, çalışmanın son adımı olarak katılımcıların yazılı belirttikleri ifadelerden yola çıkar ve kısa bir söyleşi gerçekleştirir. En güzel yanıtı bulmaya çalışır. En güzel yanıtı veren katılımcıya bir sürprizi olacaktır.



Öğretmenleri "Çocukluk nedir? Bununla ilgili bir proje ödevi hazırlayacaksınız," dediğinde Arda ve arkadaşlarını bir telaş sarar. Hepsinin bildiği, bizzat yaşadığı bir şeydir çocukluk. Fakat bunu kâğıda dökmek hiç de kolay değildir. Arda'ya göre çocukluk zorlu bir mücadele. Oysa yetişkinler için çocukluk renkli anılarla dolu bambaşka bir serüven. Geç kalmadan birileri Arda'ya çocukluğun gülen yüzünü göstermeli... 2012 Tudem Edebiyat Ödülleri ikincisi *Gülen Sakız Ağacı*, çocuklarla yetişkinler arasında güçlü köprüler kuruyor.

ATÖLYE

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Liz Pichon'un "Tom Gates" serisinden ilham alınarak hayata geçirilen eğlenceli bir çiziktirmece-karalamaca atölyesi. .

NECMI YALÇIN'LA "OKU, ÇİZ, BOYA, KEŞFET"



NECMI YALÇIN

İzmir doğumlu Necmi Yalçın, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde grafik tasarım ve görsel sanatlar eğitimi aldı. Üniversite sonrası reklam ajanslarında illüstratör, sanat yönetmeni, yaratıcı yönetmen olarak ulusal ve uluslararası birçok markaya hizmet verdi. Ödüllü çizer 2008'den beri İstanbul'da kendi ofisinde reklam, sinema ve çizgi roman sektöründeki çalışmalarını sürdürüyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

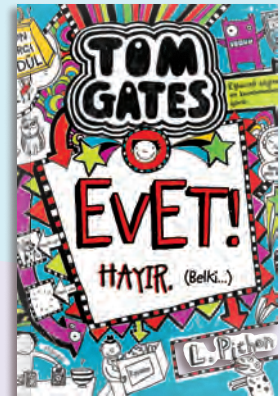
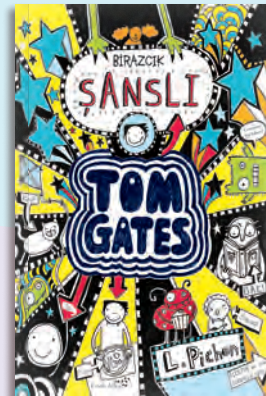
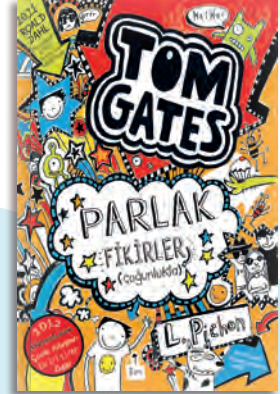
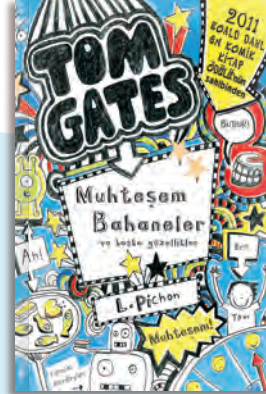
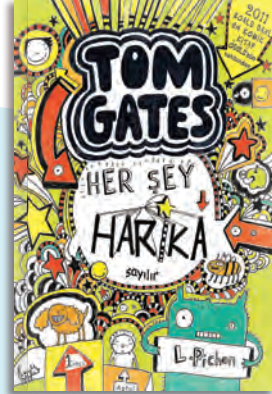
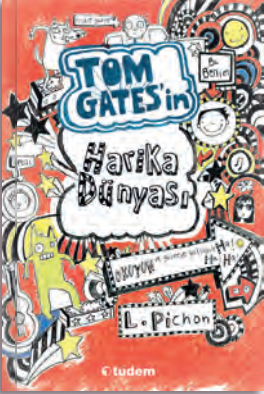
- Severek okudukları bir kitap serisinden yola çıkarak yeni bir şey üretmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Gördüklerini, okuduklarını zihinlerinde canlandırarak yorumlamaya çalışırlar.
- Yaratıcı düşünmeye zaman ayırarak el becerilerini geliştirme fırsatı yakalarlar.
- Zihinlerindeki görsel dili zenginleştirerek algılama sürelerini uzatırlar.
- Kısa dönem ve uzun dönem hafızalarını boşaltma olanağı bulurlar.
- Alanında uzman bir illüstratörle buluşma şansına erişerek grup çalışması deneyimi kazanırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Çiziktir-karala, doodle'la! Doodle'ın ne olduğu ve ne amaçla yapıldığı anlatılır.
- Temel doodle'lama teknikleri paylaşılır.
- Tom Gates gibi nasıl doodle yapabiliriz?
- Çeşitli örneklerle Tom Gates'in doodle evrenine giriş yapılır.
- Doodle'lama sırası şimdi de öğrencilerin! Necmi Yalçın büyük boy beyaz bir panoya Tom Gates gibi bir doodle yaparken öğrenciler edindikleri bilgiler doğrultusunda kendi doodle'larını (slogan bir yazı, çlgın bir Tom portresi ya da bir düzine karamelli gofret çizimi olabilir) hazırlarlar.
- Öğrencilerin hazırladıkları doodle'lar toplanır ve değerlendirilir.



Tom Gates için sıradan bir gün yoktur. Onun her günü bir harikadır! Üstelik komik kıyafetleriyle dikkatleri üzerine çeken bir babaya, pizzaya muz katmak gibi dâhiyane fikirleriyle ün salmış bir büyükanneye, Delia adında gıcık bir ablaya, bıyıklarıyla neşe saçan Bayan Kayıkbyık gibi bir öğretmene ve her daim insanı deli eden Marcus Meleme gibi bir sınıf arkadaşına sahip olmasına rağmen. İyi ki çok sevdiği karamelli gofretleri ve her fırsatta defterlerine ve kitaplarına yaptığı çiziktirmeceler var da tüm bu olumsuzluklara rağmen gününü harika geçirebiliyor. Peki ya siz gününüzü harika geçirmek için neler yapıyorsunuz?



ATÖLYE

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Büyük usta Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun "Sanatı tarif etmek zorunda olsam, oyundur derim" sözünden ilham alarak resimle şiiri buluşturan bir atölye çalışması.

SIMLA SUNAY'LA "SÖZCÜKLERİN RENGİ, RENGİN MUTLULUĞU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Bedri Rahmi Eyüboğlu gibi Türk düşün ve sanat hayatına yön vermiş renkli bir kişilik hakkında bilgilenirler.
- Büyük bir alanda, birden çok kişinin katılımıyla ortak bir eser yaratmanın mutluluğunu yaşayarak grup çalışması becerilerini geliştirirler.
- Var olan bir sanat eseriyle ilgili gözlem yapmayı, düşünmeyi, eleştirmeyi ve yorum yapmayı öğrenirler.
- Çizim ve boyama becerilerini geliştirerek düşüncelerini ifade edebilme yeteneklerini arttırırlar.
- Renklerin desenle olan ilişkisini ve birbirinden farklı dillerini keşfederler.
- Soyut resimle gerçekçi resim arasındaki farklar konusunda bilgi edinirler.
- Şiiri farklı bir zemin içine yerleştirerek farklı bir açıdan bakmayı deneyimlerler.
- Yaratıcı düşünme ve yeni fikirler üretme yetilerini geliştirirler.

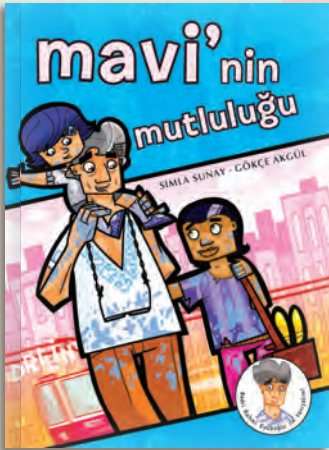
SIMLA SUNAY

İstanbul'da doğdu. 1995 yılında mimarlık fakültesinde okurken ilk çocuk öyküleri yayımlandı. 2006 yılında *Güneşten Sarı Baldan Tatlı* adlı ilk çocuk romanı yayımlandı. İstanbul'da çocuklara kent bilinci kazandırmak amacıyla çeşitli atölyeler düzenlemektedir. Remzi Kitap Gazetesi ve İyi Kitap adlı dergilerde çocuk kitabı yorum/eleştiri yazıları yayımlanan Sunay, halen serbest mimarlık yapmakta ve haftasonları çocuklarla resim ve öykü atölyeleri yürütmektedir.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun hayatı ve eserleri üzerine kısa bir sunum gerçekleştirilir.
- Sınıfın mevcut öğrenci sayısına göre 3 veya 4 ayrı çalışma grubu oluşturulur.
- Renk ve fırça kullanımı hakkında bilgi verilir.
- Resim çalışması başlatılır.
- Ortaya çıkan resimler değerlendirilir.
- Değerlendirme sırasında, her bir resmin içeriğine bağlı olarak ortaklaşa seçilecek sözcüklerden farklı dizeler oluşturulur.
- Yazar, *Mavi'nin Mutluluğu* adlı kitabı okurlarına imzalar.



Mavi, resim yapmayı çok sever ama hiç renk kullanmazdı. Durumu fark eden annesini bir telaştır aldı. Renk demek, mutluluk demektir; acaba Mavi mutsuz muydu? Derken bir gün Mavi, mavi benekli bir kaplumbağa ile karşılaştı. Kaplumbağa onu Bedri Rahmi Eyüboğlu ile tanıştırdı. Bedri Rahmi ise Mavi'yi ayakkabı boyacısı Çebiş'le. Üçü resim yapmanın mutluluğunu paylaştılar ve rengârenk bir arkadaşlığa yelken açtılar...

ATÖLYE

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Gizemli Şeyler Dedektifi Bol Bel'in İnanılmaz Serüvenleri'nden esinlenerek oluşturulmuş, araştırma ve soruşturmaya dayalı bir atölye çalışması.

AŞKIN GÜNGÖR'LE "DEDEKTİFLİK ATÖLYESİ"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Sorgulayarak düşünme, derinlemesine gözlem yapma ve soruşturma yetilerini geliştirirler.
- Bir ekibin parçası olduklarını hissederek grup çalışması hakkında fikir sahibi olurlar.
- Söz almadan önce düşünme, söyleyeceklerini tartma ve yorum katmadan kendilerini ifade edebilme yeteneklerini arttırmaları.
- Okudukları kitabın başkahramanı ile empati kurmayı öğrenerek başkalarının düşüncelerini anlama yeteneklerini geliştirirler.
- Atölyede işlenen vakaların çözümlenmesi sırasında elde ettikleri kazanımları, gerçek hayatta karşılaşacakları benzer durumlar üzerinde deneme fırsatı yakalarlar.
- Bir sırrı aydınlatmanın ve gerçeğe ulaşmanın gurur ve heyecanını yaşarlar.
- Kendilerine olan güvenlerini arttırarak daha cesur hareketler sergilemeye başlarlar.

AŞKIN GÜNGÖR

Yazının var ettiği bir dünyada her şeyin mümkün olabileceğini savunan Aşkın Güngör, yayıncılıkta geride bıraktığı 20 yılı aşkın süre boyunca editörlükten yazı işleri müdürlüğüne sektörün hemen her alanında faaliyet göstermiş üretken bir yazar. Çocuklar ve gençler için kaleme aldığı fantastik romanlarıyla tanınan Güngör, İspanya'da yayımlanan Hispacon 2007 seçkinde *Çarkıfelek* adlı öyküsüyle tek Türk yazar olarak yer aldı.

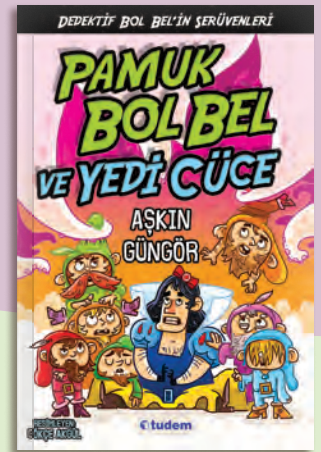


ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Dedektif Bol Bel ile tanışma oturumu gerçekleştirilir.
- İyi bir dedektif olmanın püf noktaları üzerine tartışılır.
- Bir vaka belirlenir.
- Vakanın gözlemlenerek analiz süreci başlatılır.
- Vakanın olumlu ve olumsuz yönleri belirlenir.
- Vaka analizinden elde edilecek kazanımlar paylaşılır.



Yaz kış üzerinden hiç çıkarmadığı turuncu şapkası ve pardösüsü ile Fillibaba yolunun yıldızı olarak görülen Gizemli Şeyler Dedektifi Bol Bel, sadece ama sadece çocuklar için çalışan bir dedektif olarak tanınmaktadır. Top gibi göbeği ve neşe dolu mizacıyla çocuk ruhlu bir hayalperest olan Dedektif Bol Bel, çözdüğü vakalar karşısında asla para talep etmez. Onun için paradan çok daha önemli şeyler vardır; o da çocukların sınır tanımayan hayalleri...



ATÖLYE

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Pelin Güneş'in *Sardunya*, *Sardalya* ve *Bizim Sokak* isimli romanından hareketle, günümüzde bir moda akımı gibi yayılmaya başlayan "dönüşüm" ve "değişim" kavramlarının hayatımızdaki etkilerinin gündeme getirileceği, yapıcı ve olumlu olan değişimlerin yanında yıkıcı ve olumsuz olanlarının da irdeleneceği interaktif bir tartışma oturumu.

PELİN GÜNEŞ'LE "BİR DÖNÜŞÜM HİKÂYESİ"



PELİN GÜNEŞ

Pelin Güneş, çocukları için yeni oyunlar yaratmaktan ve okurları için yeni kitaplar yazmaktan arta kalan zamanını "Hayal Kurma Dersleri" vererek geçiriyor. Güneş'in mizahi unsurlarla renklendirdiği gülmece öykülerinde hayal ve umut kavramları daima başrollerde.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Farklı dönüşüm hikâyelerine tanıklık ederek hayal güçlerini zenginleştirirler.
- "Değişim" ve "dönüşüm" kavramlarını sorgulama imkânı bularak eleştirel düşünme becerilerini geliştirirler.
- Çevrelerine olan duyarlılıklarını arttırarak sorumluluk bilincine kavuşurlar.
- Grup çalışması deneyimi kazanarak temsil yetilerini güçlendirirler.
- Zamanın toplumsal değerler ve insan davranışları üzerindeki olumlu/olumsuz etkilerini inceleme fırsatı bulurlar.
- Eğlenceli bir roman okuyarak güncel bir sosyolojik konu hakkında fikir edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, çok amaçlı konferans salonu ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 80-100 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: bilgisayar bağlantısı, projeksiyon aleti, projeksiyon perdesi ve iki adet mikrofon. *Bir Dönüşüm Hikâyesi*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

DÖNÜŞMEYEN TEK ŞEY DÖNÜŞÜMÜN TA KENDİSİ

● Sardunya Konağı, zengin bir çocuk kütüphanesine; eski model bir minibüs (Maşuk), renkli bir karavana; Sardunya Konağı'nın yer aldığı sokaktaki tüm bahçeli evler sevimsiz birer apartmana dönüşüyor. Zamanın dönüştüremediği tek şeyse dönüşümün ta kendisi!

● Kitaptaki dönüşüm örneklerinden yola çıkarak bir tartışma ortamının yaratılacağı bu bölümde, Pelin Güneş, aşağıdaki sorular ekseninde öğrenciler ile bir sohbet gerçekleştirir.

● Her değişim, dönüşüm bir gelişme midir? Hayatımıza olumlu ya da olumsuz neler getirir?

● Rıfat Bey, Sardunya Konağı'nı emlakçılara satsaydı, ev nasıl bir dönüşüm geçirecekti? Peki, bu dönüşüm kimleri memnun edecekti, niçin?

● Kullanılmayan, hurdaya çıkmış bir tren lokomotifinin, vagonun ya da Maşuk gibi bir

minibüsün oynamanız için sokağınızdaki oyun parkına yerleştirilmesine ne derdiniz?

● Yapıcı, yaratıcı ve işlevsel olmak ne demek? Dönüştürürken bunlara dikkat edilmeli mi?

● Beğendiğiniz, takdir ettiğiniz olumlu dönüşümlere örnek verebilir misiniz?

● Canınızı sıkın, hoşunuza gitmeyen olumsuz dönüşümlere örnek verebilir misiniz?

DÖNÜŞTÜRME SIRASI SİZDE

● Öğrencilerin hayal güçlerini yarıştıracığı bu bölümde, katılımcılar, Pelin Güneş rehberliğinde kendi evlerinden, sokaklarından ya da şehirlerinden bir obje veya mekân (80 yıllık bir dikiş makinası, kaderine terk edilmiş bir açık hava sineması, yıkılmaya yüz tutmuş tarihi bir konak vs.) belirleyerek adım adım onu dönüştürmeye, ona yeni bir isim vermeye, ardından da dönüşüm öykülerini yazmaya çalışırlar.



Baba yadigarı bir konak, eski püskü bir minibüs ve bir devrin battığı topraklara doğru çıkılacak eğlenceli bir yolculuk! Renkli öyküleriyle kalpleri gülümseten Pelin Güneş'ten umut ve ilham verici bir dönüşüm hikâyesi... *Sardunya, Sardalya ve Bizim Sokak*, yitip giden değerlerin, silikleşen anıların ve kentsel dönüşüm canavarına karşı girişilen bir mücadelenin eğlenceli öyküsünü anlatıyor.



KİTAP
EŞLEŞTİRME
OYUNU

3. 4 VE 5.
SINIFLAR

Kütüphaneci, yazar Suzan Geridönmez'in rehberliğinde, öğrencilerin edebiyata dönük merakını kıskırtmak, kitapların büyülü dünyasını keşfetmelerine altyapı sağlamak amacıyla kurgulanmış, interaktif bir kitap eşleştirme oyunu.

SUZAN GERİDÖNMEZ'LE "ÇAMAŞIR İPİ"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

SUZAN GERİDÖNMEZ

1966 Almanya doğumlu. Alman Dili ve Edebiyatı ve kütüphanecilik eğitimi gördü. Çocukluğundan beri kitaplarla içli dışı olan Suzan Geridönmez bu tutkusunu kütüphane, yayınevi ve dergi üçgeninde geçen meslek yaşamına da taşıdı. Halen kitap çevirmeni olarak çalışan Geridönmez, iyi bir fikir bulduğuna inandığında çocuk ve gençler için roman ve hikâye yazıyor.

- Edebiyata ve kitapların dünyasına olan meraklarını arttırdılar.
- Kapak görsellerinin ve arka kapak yazılarının bir kitap hakkında ne kadar fikir verip vermediği üzerine düşünme imkânı bulurlar.
- Bir kitabın ismi ile konusunun örtüşüp örtüşmediğini sorgularlar.
- Kitabın, okuru cezbedici yönlerini belirlemeye çalışırlar.
- Kapak görselinin okura yaptığı çağrışımları irdelerler.
- Yeni kitaplar okumaya ve değişik yazarlarla tanışmaya heveslenirler.
- Eğlenceli bir oyun aracılığıyla farklı bir kitap deneyimi elde ederler.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: çamaşır ipi, mandal ve kitaplardan sayfa kesitleri. Örneğin, kapak görseli, arka kapak yazısı, kitap içinden metin.

ÇAMAŞIR İPİNE ASILI KİTAPLAR

Hedef: Belirli bir kitaba ait kapak görselini, kitap ismini ve metin parçasını doğru şekilde eşleştirmek, ilgili kâğıtları alt alta mandalla-maktır.

Oyunun Kuralları: En önemli ilke, sessizliktir. Oyun süresi boyunca her çocuk istediği değişikliği yapma özgürlüğüne sahiptir. Yapılan değişiklikler sözlü ve fiili müdahaleler olmaksızın başka çocuklarca bozulabilir.

Hazırlık: 10 ayrı kitap belirlenir. Kitap isimleri kapatılarak kapak görsellerinin fotokopisi çekilir. Her kitabın ismi ayrı bir kâğıda yazılır. Tüm kitaplardan, ana temaya dair ipuçları barındıran birer bölüm (arka kapak yazısı da olabilir) seçilir. Ayrı sayfalar şeklinde hazırlanan metin parçalarından ve kitap isimlerinden bilgisayar çıktısı alınır. Etkinlik mekânında, çamaşır ipi iki sütun (kitap rafı, kolon vb.) arasına gerilir. Hazırlanan kitap kapağı, kitap ismi ve kitapla ilgili metinler mandallarla ipe rastgele tutturulur.

Uygulama: Herkese oyun başlamadan önce çamaşır ipinde asılan kâğıtları 5 dakika inceleme hakkı tanınır. Ardından katılımcılar (çamaşır ipinin başında izdiham yaşanmaması için, öğrenciler 3'er 3'er çağrılabilir) istediği kâğıtları birbirine mandallamaya, yapılan eşleştirmeleri tahminlerince değiştirmeye başlar. Ta ki herkes sonuçtan memnun kalınca ya da oyunun süresi (20 dakika) bitinceye dek.

Sonuç: Eşleştirmelerin doğruluğunu kontrol eden Suzan Geridönmez, son düzeltmeleri yaparken öğrencilerle sohbet eder. Acaba çocukların tahminlerini ne yönlendirmiş, kitaplara dönük ne tür beklentiler uyanmıştır? Hangi kapak görseli ya da kitap ismi onların ilgisini çekmiş, okuma isteğini kıskırtmıştır? Son olarak çocuklara, kitaplara nasıl ulaşabileceklerine dair bilgi verilir. Etkinliğin doğrudan kütüphanede düzenlenmesi, oyuna konu edilen kitapların katılımcılar tarafından ödünç alınabilmesini kolaylaştırır.

Not: Bir alternatif olarak etkinlik, belirli bir yazarı tanıtmak için düzenlenerek aynı yazara ait kitaplar üzerine de kurgulanabilir. Edebi kişiliği ve yapıtları hakkında ön bilgiler edinilen ve artık yakıcı şekilde merak duyulan yazarın etkinlik sonrası okula ya da kütüphaneye davet edilmesi, çocuklarla buluşturulması teşvik edilebilir.

Etkinliğin odak kitaplarından birkaç örnek



TARTIŞMA

3, 4 VE 5.
SINIFLAR

Matematik dersini sıkıcı bulan öğrenciler için özel olarak kaleme alınan *İşlem Tamam* kitabından oluşturulmuş, matematik dersini çocukların kolayca ve eğlenerek öğrenebilecekleri bir oyuna dönüştüren keyifli bir tartışma etkinliği.

TOPRAK IŞIK'LA "MATEMATİĞİ TANISAN İNAN Kİ ÇOK SEVECEKSİN"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Matematik biliminin hiç bilmedikleri bir yüzüyle tanışma fırsatı yakalayarak bu alanda pek çok yeni bilgi edinirler.
- Matematik dersine karşı sahip oldukları önyargılı yaklaşımı kırmaya çalışırlar.
- Günlük hayatta matematiğin yeri ve önemi hakkında fikir edinirler.
- Eğlenceli bir kitap okuyarak matematik dersinin düşündükleri kadar sevimsiz ve zor olmadığı bilincine kavuşurlar.
- Mantık kullanmanın ve düşünmenin matematikle ilişkisini sorgularlar.
- Topluluk içerisinde söz alma, fikir belirtme, belli bir tezi savunma ve taraf olma-taraf tutma yetilerini geliştirirler.
- İnteraktif bir tartışma ortamına katılarak sosyalleşirler.

TOPRAK IŞIK

Elazığ'da doğdu. Çocukluk ve ilköğretim yılları İnegöl'de geçti. Dereceyle girdiği Bilkent Üniversitesi Elektrik-Elektronik Mühendisliği Bölümünden 1996 yılında mezun oldu. Bir süre New York'ta yaşadıkdan sonra yazarlığa daha fazla zaman ayırabilmek için İstanbul'a yerleşti ve mühendislik yaşamını araştırma geliştirme projelerinde danışmanlık yaparak sürdürmeye başladı.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Matematiğin hayatımızdaki yeri ve somut yararlılığı üzerine, aşağıdaki sorular etrafında sorgulamaya dayalı bir tartışma ortamı oluşturulur.

- Toprak Işık etkinliğinin seyrini yönlendirebilmek için, tartışmayla eşzamanlı şekilde ilerleyen özel bir sunum (çeşitli görsellerle renklendirilmiş) gerçekleştirir.

- **İŞLEM TAMAM, AMA NASIL?**

Matematik ne işe yarar? Uçakların çalışmasının ardında yatan Bernoulli denklemleri nedir? Bilgisayarların ve diğer elektronik aletlerin gelişiminde matematiğin rolü ölçülebilir mi?

- **KİME, NEDEN MATEMATİK DÂHİSİ DENİR?**

Matematik bilimine büyük katkıları bulunan

Évariste Galois ve Niels Henrik Abel'in ilginç yaşamöyküleri ile çığır açan çalışmalarından bahsedilerek neden dâhi olarak anıldıkları açıklanır.

- **MATEMATİKSEL DÜŞÜNME NEDİR?**

Matematiği anlamak ile ezberlemek arasındaki farkın irdeleneceği bu bölümde katılımcılarla matematiğin düşünme becerileri üzerindeki etkileri tartışılır.

- **MATEMATİK BİR OYUNA DÖNÜŞEBİLİR Mİ?**

Matematiği keyifli bir oyuna dönüştürebilmenin mümkün olup olmadığı üzerine tartışılacak bu son bölümde, matematik öğretiminde kullanılan dilin ve yöntemlerin niteliği sorgulanır.



Matematiğin sıkıcı olduğunu zannedenler varmış. Kandırılmışlar onları. Doğru dille ve yöntemle anlatılan matematik, tadından yenmez. *İşlem Tamam* bu iddia ile açıyor sayfalarını okura. Çocuklar onunla buluştuklarında hem matematik öğrenecekler hem de matematiğin çok keyifli olduğunu görecekler.

DÜŞÜNME
OYUNU

3 VE 4.
SINIFLAR

İnsana dair mutlulukların, farklılıkların ve hüznelerin yer aldığı öykü kitabı *A-TİK-TUK*'tan esinlenilerek kurgulanmış, herkesin birbirinden farklı ama insan olarak aynı olduğu ilkesine dayanan eğlenceli bir düşünme oyunu.

ÇİĞDEM GÜNDEŞ'LE "FARKLIYIZ ÇÜNKÜ AYNIYIZ"



ÇİĞDEM GÜNDEŞ

Bursa'da dünyaya geldi. Şehir şehir gezerek ve oyun oynayarak eğitimini tamamladı. Kızları dünyaya geldikten sonra onlarla birlikte yeni oyunlar buldu. Bu oyunlar sayesinde birlikte büyüdüler, düşler kurdular. Zamanla düşleri sözcüklere büründü, masal oldu, öykü oldu. 2003 yılından beri masal ve öyküleriyle başka çocuklara da ulaşmaya çalışıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kişisel, sosyal, kültürel, toplumsal farklılıklar üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Farklılıklara karşı hoşgörülü davranmayı öğrenirler.
- Tüm farklılıklarına rağmen herkesin özünde eşit ve aynı olduğu bilincini kazanırlar.
- Özgüven kazanırlar.
- Okudukları metni anlama ve üzerine yorum yapma becerilerini geliştirirler.
- Grup çalışmasına katılarak topluluk önünde söz alır ve temsil yeteneklerini arttırırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında; en fazla 30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç oturum düzenlenebilir.
- *Farklıyız Çünkü Aynıyız*, etkinlik, tanışma ve oyun olmak üzere birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

TANIŞMA

- Çiğdem Gündeş, katılımcıları etkinliğe ısındırmayı amaçladığı bu bölümde, öğrencilerden, birer kelimeyle sıra arkadaşları ile aralarındaki benzerlikleri ve farklılıkları belirtmelerini ister. Örneğin, fiziksel özellikler, alışkanlıklar, sevilen veya sevilmeyen yönler gibi.

"AMA..." DEMEDEN OYUNU

- Kimine göre yanlış ve çirkin olan bir şeyin bir başkasına göre doğru ve güzel olabileceği konusunda farkındalık yaratmayı hedefleyen, karşılaştırma esasına dayalı bir oyun.
- Öğrenciler sıra arkadaşlarıyla eşleşirler.
- Her öğrenci, söz alarak kısaca kendi özelliklerini ve farklılıklarını sıra arkadaşıyla karşılaştırır. Ancak oyunun kuralı gereği, olumsuz özelliklerden bahsederken asla "ama" bağlacını kullanamaz. Örneğin, "Ben geceleri hep aynı saate uyumaya dikkat ederken, sıra arkadaşım sabaha kadar uyanık kalmayı tercih eder," gibi.



Çiğdem Gündeş, masal düşler yaratmadaki ustalığını bu kez öyküler kaleme almak için kullanıyor. Neler yok ki Gündeş'in öykü pınarında... Fasolada! Caciki! Zeibekiko! 23 Nisan Çocuk Bayramı için Ege'nin karşı kıyısından Türkiye'ye gelen Elefteria'nın, Ceren'in ve ailesinin birbirlerinden öğrenecek çok şeyleri var. Hatta bizim bile... O zaman verin elinizi, şarkılar söyleyelim. Dilimiz farklı belki ama yaşamdan aldığımız tatlar benzer nasıl olsa.

TARTIŞMA

3 VE 4.
SINIFLAR

Birbirlerinden farklı hayvanların, insanların dünyasında verdiği yaşam mücadelesini konu edinen *Sokak Haberleri* kitabından oluşturulmuş, çocukların hayvan haklarını öğrenmelerine ve savunmalarına olanak sağlayan bir tartışma oturumu.

GÜLDEM ŞAHAN'LA "HAYATIMIZA DOKUNAN HAYVAN ÖYKÜLERİ"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- İnsanlar gibi hayvanların da hakları olduğu bilincine kavuştular.
- Hayvanları koruyup kollamanın ve onlara yaşanabilir ortamlar sunabilmenin yollarını aramayı öğrenirler.
- Evcil hayvanlar ile sokak hayvanları arasındaki fırsat eşitsizliği hakkında farkındalık kazanırlar.
- Hayvanların, insanların hayatına kattığı değerler üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Sokak hayvanlarının yaşamını tehdit eden olası tehlikelerin neler olduğunu keşfederler.
- Hayvan bakımının ne denli büyük bir sorumluluk gerektirdiğini öğrenirler.
- Doğa bilinci ve sevgisi üzerine düşünme fırsatı yakalayan bu doğrultuda çeşitli gönüllü çalışmalara katılmanın yollarını araştırırlar.

GÜLDEM ŞAHAN

Erzurum'da doğdu. İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümünden mezun olduktan sonra Kocaeli, Yalova ve İstanbul'daki çeşitli kolej ve liselerde İngilizce öğretmeni olarak çalıştı. İlk öyküleri *Kimsezsiz*, *Şiirce* ve *Sarıkamış* dergilerinde yayımlandı. 2004 - 2012 yılları arasında katıldığı yarışmalarda pek çok ödüle değer görüldü.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

Katılımcılarla aşağıdaki sorular üzerine bir tartışma ortamı yaratılır.

- Sıra dışı bir davranışı veya hayatıyla televizyona, gazetelere veya sosyal medyaya konu olmuş bir hayvan hikâyesi biliyor musunuz?
- Herhangi bir hayvanla yaşadığınız ve unutamadığınız bir anınız var mı?
- Evinizde hiç evcil hayvan beslediniz mi?
- Anne babaların henüz bir hayvanın bakımını üstlenemeyecek yaşta ki çocuklara hediye

olarak kedi, köpek almalarını doğru buluyor musunuz?

- Ev hayatına ve sevgiye alışan bir kedi veya köpek herhangi bir nedenle aniden sokağa bırakılırsa yaşamını sürdürebilir mi?
- Sokak hayvanlarının bakımı konusunda yetkili biri olsanız neler yapardınız?
- Hayvanların insanlardan farklı önsezileri olduğuna inanıyor musunuz?



Martılar, horozlar, kediler, köpekler, suaygırları... Kitapta yer alan dokuz öykünün tamamı farklı bir hayvanın büyük kentte ve insanlar arasında verdiği yaşam mücadelesini, ilginç maceraları, birbirleriyle olan ilişkilerini ve davranışlarını konu ediniyor.

PSİKODRAMA

3 VE 4.
SINIFLAR

Mizahı psikodrama tekniği ile birleştirerek korkuları tanımlamak, ifade etmek ve yenmek üzerine kurgulanmış yaratıcı bir drama çalışması.

HANZADE SERVİ'YLE "KİM KORKAR UMACI'DAN?"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

HANZADE SERVİ

Bursa'da doğdu. Çeşitli gazete ve dergilerde çalıştı; televizyon, reklam projelerinde senaristlik ve metin yazarlığı yaptı. Kitaplarını, ayırım yapmaksızın "her yaştan ruhlar için" yazıyor. Servi, skeç, yazı, şiir ve öykülerini <http://hanzades.blogcu.com> adresinde sunmakta ve çeşitli ödüllerle süslediği serbest yazarlık kariyerine devam etmektedir.

- Duygu ve düşüncelerini sözler yerine resimlerle ifade etme fikrini benimserler.
- Korkularıyla yüzleşme fırsatı yakalayarak onlarla başa çıkmanın yollarını öğrenirler.
- Başkalarının, özellikle de yetişkin bir bireyin korkularına şahit olarak empati becerilerini geliştirirler.
- Topluluk önünde söz almanın ve özgür iradeyle hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Korku kavramından korkmama fikri üzerine düşünme fırsatı bularak yapıcı (iyileştirici) bir psikolojik deneyim yaşarlar.
- Empati yoluyla, tedirgin olma gibi zihinsel durumlarla baş etme yöntemleri geliştirirler.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● Hanzade Servi'nin 3 ve 4. sınıf öğrencilerinin algılarına göre yeniden şekillendirdiği psikodrama etkinliği, ısınma, oyun ve paylaşım olmak üzere birbirini tamamlayan üç farklı aşamadan oluşmaktadır.

Isınma: Dört temel soru üzerine kısa bir mizahi söyleşi - tanışma oturumu gerçekleştirilir.

- Hanzade Servi nelerden korkuyor? (itiraf-empati)
- Psikodrama çalışmasına katılan öğrenciler nelerden korkuyor? (itiraf-empati)
- Dünyanın kulağa en komik gelen fobileri neler? (empati-değerlendirme-yorum)
- Bir yazarın okulları gezerek çocuklara "korkmayın" demesi saçma mı? (eleştiri)

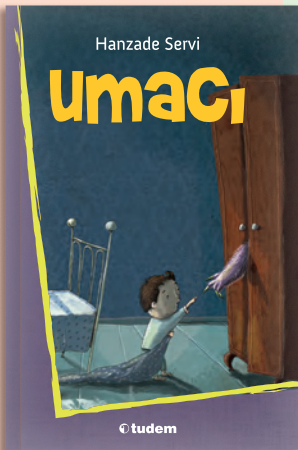
Oyun: Bu oturumdaki amaç, korkuları yenmektir.

● Hanzade Servi tahtaya en büyük korkusunun resmini çizer ve bu korkusu hakkında açıklamalar yapar.

● Korkularını resmetme sırası çocuklardadır. Herkes kendisine dağıtılan boş resim kâğıtlarına 10 dakika içinde en büyük korkusunun resmini çizer.

Paylaşım: Korkuları paylaşıp onları alt etme sırası artık çocuklarda!

- Kim, neyden korkuyor?
- Korkular ne kadar anlamlı?
- Paylaşarak, empati kurarak ve yaratıcılığımızı kullanarak korkularımızın üstesinden nasıl gelebiliriz?
- Korkularımızı resme dökerek onları nasıl etkisiz kılabiliriz?



Umacılık Okulu'nun zorlu eğitimini binbir güçlükle tamamlayan Gırrgor'un yeni görevi, dolabına gönderildiği Topaç'ı korkutup ona sürekli huzursuzluk vermektir. Oysa umacılık geleneğini alaşağı edecek devrimci düşüncelere sahip Gırrgor'a göre umacıların asıl görevleri, çocukları korkutmak yerine onlara yardım etmek olmalıdır. Sıra dışı dostluklar ve korkularla baş etme üzerine eğlenceli bir roman.

YARATICI
YAZMA OYUNU

3 VE 4,
SINIFLAR

Tombik Balık Mutluluk Peşinde ve Tombik Balık Denizler Hepimizin kitaplarıyla bağlantılı olarak mutluluk ve arkadaşlık kavramlarını sorgulayan, düşünme eylemini eğlenceli bir oyuna dönüştüren keyifli bir yaratıcı yazma çalışması.

HABİB BEKTAŞ LA "MUTLULUK OYUNU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

HABİB BEKTAŞ

1951 yılında Salihli'de doğdu. Türkiye'de ve Almanya'da birçok kitabı yayımlandı, tiyatro oyunları sahnelendi. İnkılâp Roman Ödülü'ne değer görülen *Gölge Kokusu* isimli romanı Eylül Fırtınası adı altında Atıf Yılmaz tarafından sinemaya uyarlandı. Türk Dil Derneği Ömer Asım Aksoy Ödülü, Necati Cumalı Edebiyat Ödülü, Milliyet Roman Ödülü gibi birçok ödüle sahip şair, yazarın *Cennetin Arka Bahçesi* adlı eseri Yunancaya çevrildi.

- Ortaklaşa bir öykü kaleme alarak edebiyat alanındaki ilk aktif deneyimlerini kazanırlar.
- Ekip çalışmasının kurallarını öğrenerek birlikte çalışmanın önemini kavrarlar.
- Kaleme alınan her edebi eserin özgünlüğü üzerine tartışma imkânı bulurlar.
- Belirli bir konu üzerine düşünme, tartışma, fikir belirtme yetilerini geliştirirler.
- Yaratıcı düşünme ve yazma becerilerini arttırmırlar.
- Mutluluk ve arkadaşlık gibi iki önemli duygunun yaşamlarındaki yerlerini sorgulama olanağı bulurlar.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, okulun kütüphanesinde ya da konferans salonunda, her oturumda en fazla 100 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: bilgisayar bağlantısı, projeksiyon sistemi ve iki mikrofon.

● *Mutluluk Oyunu*, birbirini tamamlayan dört ayrı bölümden oluşmaktadır.

PEŞREV

● Habib Bektaş'ın mutluluk ve arkadaşlık temaları üzerine kaleme aldığı bir peşrevini okumasıyla başlayan bu giriş bölümünde, öğrenciler bir yazarla tanışma imkânı bularak yazarlık ve yaratım süreci hakkında aşağıdaki sorular ekseninde bir sohbet gerçekleştirirler.

- Habib Bektaş nasıl yazar oldu?
- Yazarlığın çilesi, mutluluğu, çalışma koşulları nelerdir?

SÖZ ÇOCUKLARIN

Habib Bektaş'ın sözün önünü açarak mikrofonu çocuklara uzatacağı bu bölümde, öğrenciler kendi duygusal deneyimlerinden yola çıkarak mutluluğu ve arkadaşlığı tanımlamaya çalışırlar.

SÖZ UÇAR YAZI KALIR

● Yapılan sözlü çalışmalarını bir adım öteye taşıyarak bütün öğrencilerin katılımıyla ortak bir hikâyeye yazma çalışmasının gerçekleştirilebileceği bu bölümde, Habib

Bektaş mutluluk, arkadaşlık, yolculuk ve doğa konularından biri üzerine, çocukların kolayca ilerletebilecekleri bir cümle kurarak öykü yazım oyununu başlatır.

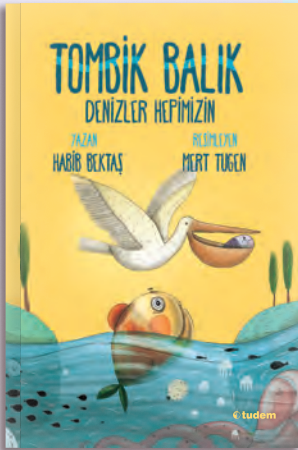
● Dileyenlerin söz alarak katılım gösterebileceği bu oyunda, her öğrenci öyküyü bir adım ileriye taşır.

● Çocuklar söz alıp öyküyü geliştirirken, görev verilecek bir öğretmen de söylenen cümleleri peşi sıra bilgisayara geçirerek projeksiyonla perdeye yansıtır.

● Etkinliğin sonunda ortaklaşa bir öykü kaleme alınmış ve o öykü sınıfın öyküsü olmuş olur.

DEĞERLENDİRME

● Öğrencilerin birlikte oluşturdukları metnin başlangıcından sonuna kadar geçirdiği evrimi değerlendiren Bektaş, bir yazının yazılış serüvenini gözler önüne sererek her öykünün özgünlüğü üzerine çeşitli açıklamalarda bulunur.



Yaşadığı sulara bir türlü sığamayıp dünyayı keşfetmek için her fırsatta soluğu deniz üstünde almaya çalışan Tombik Balık mutluluğu bulmak için çıktığı macera dolu yolculuklarda, felsefe sularında yüzerek heyecan, korku, hüznün gibi farklı duyguları keşfediyor. Yol arkadaşı Benli Balık ile dostluğu ve dayanışmayı deneyimleyen Tombik Balık, sevginin ve dostluğun sınır tanımazlığına tanıklık ederek mutluluk yolunda, Akdeniz'den Ege'ye uzanan heyecan verici serüvenlere uzanıyor.

DRAMA
ETKİNLİĞİ

3 VE 4.
SINIFLAR

Bernard Friot'un mizahi ögelerle bezeli "Şipşak Hikâyeler" dizisinden hareketle oluşturulmuş, çocuk ve gençlik edebiyatımızın üretken kalemlerinden Hüsnan Şeker'in rehberliğinde düzenlenen bir yaratıcı yazım çalışması ve drama etkinliği.

HÜSNAN ŞEKER'LE "KISA ÖYKÜ ATÖLYESİ"



HÜSNAN ŞEKER

Manisa, Soma'da dünyaya geldi. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesini bitirdi. İlk kitabı *Ayrı Dünyalar* 2006 Tudem Edebiyat Jüri Özel Ödülü'nü kazandı. Yazdığı öyküler Rifat Ilgaz Çocuk Edebiyatı Öykü Ödülü, Gülten Dayıoğlu Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Ödülü'ne layık görüldü. *Kayıp Anne* isimli radyo tiyatrosu TRT 1'de yayımlandı. Öykü ve romanlar dışında senaryo ve radyo oyunları da yazıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Öykü sanatı hakkında ayrıntılı bilgi edinirler.
- Yaratıcı düşünerek, sınırlı imkânlarla yeni bir eser yaratmanın yollarını araştırırlar.
- Okudukları bir metni dramatize etme yoluna giderek zihinlerinde canlandırmaya çalışırlar.
- Belirli kurallara uyararak hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Grup çalışmasına katılarak topluluk önünde söz alma, fikir beyan etme becerilerini geliştirirler.
- Yaratıcı bir yazım çalışmasına katılarak edebi bir metin üzerinde çalışmanın kurallarını öğrenirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında; her oturumda en fazla 20-25 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok dört atölye çalışması düzenlenebilir.

● Kısa Öykü Atölyesi, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

ŞİPŞAK (KISA) ÖYKÜ EVRENİNE GİRİŞ

● Öykü ve şipşak (kısa) öykünün farkları ve özellikleri nelerdir?

● Çeşitli örneklerle şipşak (kısa) öykü evrenine giriş yapılır.

ÖYKÜ OYUNU

● Dört ayrı "Şipşak Hikâyeler" kitabından dört farklı şipşak öykü seçilir ve dramatize edilerek okunur.

● Okunan her öykünün ardından öğrencilerle kısa bir "Evet-Hayır-Bazen" oyunu oynanır.

KALEM SENİN!

● Her kitaptan dört farklı sözcük seçilerek tahtaya yazılır.

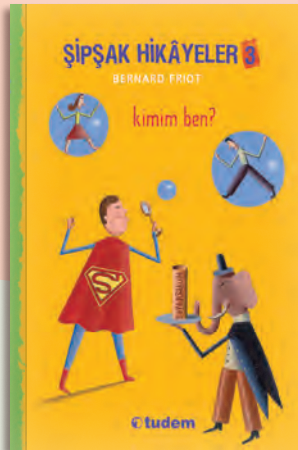
● Öğrencilerden, bu dört sözcüğü kullanarak yarım sayfayı geçmeyecek kısa bir öykü yazmaları istenir.

● Kaleme alınan öyküler bir sepette toplanır ve yazarın rastgele seçtiği dört kısa öykü yüksek sesle okunur.

● Öğrencilerin yazdığı tüm kısa öykülerin, sınıf ya da okul panosuna asılarak herkes tarafından okunması sağlanır.



Kimisi uzun, kimisi kısa; bazıları hayatla, bazıları hayallerle, ama en çok da çocuklarla ilgili. "Halkın Yazarı" olarak da tanınan Bernard Friot'nun hikâyelerinde kendini bulman an meselesi... Anlatım dili, sözcük seçimleri, olay örgülerinin gündelik hayatla ilişkisi, kahramanları ve mizahi öğeleri bakımından zihin açıcı ve eğlenceli bir okuma deneyimi sunan "Şipşak Hikâyeler" her yaşta okurun yaratıcılığını ve hayal gücünü harekete geçirecek bir etkiye sahip.



ŞİİR
ATÖLYESİ

3 VE 4.
SINIFLAR

Büyük beğeniyle okunan *Şiir Saldım Gökyüzüne* adlı kitaptan esinlenerek oluşturulmuş renkli bir şiir yazma atölyesi.

MAVİSEL YENER'LE

“ŞİİRLİ DÜŞLER ATÖLYESİ”



MAVİSEL YENER

Ege Üniversitesi Dış Hekimliği Fakültesinden mezun oldu. Çocuk romanı, şiir, öykü, masal, tiyatro oyunu, radyo oyunu türlerinde yüze yakın eser verdi. Edebiyat alanında pek çok ödülü bulunan Yener, radyo programları da hazırlayıp sundu. Çocuk ve gençlik kitapları için inceleme ve eleştiri yazıları yazıyor. Öykü, masal ve şiirleri ilkökul ders kitaplarında yer alıyor. Çocuklar için yaratıcı yazma ve okuma atölyeleri gerçekleştiriyor. Yazar, aynı zamanda Hans Christian Andersen Ödülü Türkiye'nin 2018 yılı adayıdır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Hayal kurma, düşünme ve düşündüklerini ifade edebilme yetilerini geliştirirler.
- Şiiri sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanmayı öğrenirler.
- Yaratıcılıklarının sınırlarını zorlayarak kendilerine verilen üç değişik sözcükle özgün bir edebi eser yaratmanın mutluluğuna kavuşurlar.
- Usta bir şairden güzel şiir yazmanın püf noktalarını öğrenme fırsatı yakalarlar.
- Şiiri sadece bir edebi tür olarak değil, aynı zamanda kendi duygu ve düşüncelerini aktarabilmek için etkili bir araç olarak kullanabilmeyi öğrenirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Mavisel Yener'le bir düş kurma oyunu gerçekleştirilir.
- Duyguları gözden geçirme çalışması yapılır.
- Görseller eşliğinde, şiir yazımında kullanılan yöntemler gösterilir.
- Hayal, düş, çağrışım, yan anlam gibi kavramlardan yola çıkarak şiirde imge konusu irdelenir.
- Şiirde 3D (dil, düşünce, düş) kavramı paylaşılır.
- *Şiir Saldım Gökyüzüne* kitabında yer alan şiirlerden örnekler sunularak öğrencilerin kendi

şiirlerini oluşturmaları sürecinde sormaları gereken sorular ve bunların olası yanıtları üzerine düşünmeye yönlendirilir.

- Katılımcılara üç sözcük verilerek bu sözcüklerin ışığında kendi şiirlerini kaleme almaları istenir.
- Yazılan şiirler birlikte değerlendirilir.
- Atölye sonunda şiirler ilgili öğretmene teslim edilir ve şiirlerin okul dergisinde ya da sınıf panosunda sergilenmesi için gereken ön çalışma yapılır.



"Yaratıcı Okuma Projesi" kapsamında hazırlanan *Şiir Saldım Gökyüzüne*, alışlagelmiş tüm şiir kitaplarından farklı bir yapıtı. Bu kitap sayesinde çocuklar sıradan bir okuma eyleminin ötesine geçerek okudukları şiiri anlamlandırmaya, tartışmaya, hayal güçlerini kullanmaya ve yaratıcılıklarını geliştirmeye davet ediliyor. Her yönüyle titiz bir çalışmanın eseri olan kitap, çocuklarımızın edebiyat anlayışı üzerine yapıcı katkılarda bulunuyor.

DRAMA
ÇALIŞMASI

3 VE 4.
SINIFLAR

Tudem Edebiyat Ödüllü *Eyfel'i Kim Yedi* kitabından oluşturulan, katılımcıların okudukları öyküleri bir dizi oyunla yeniden yorumlayacakları ve canlandıracakları, düşünsel yönü ağır basan bir drama çalışması.

ÖZLEM KILINÇARSLAN SÖZBİLİR'LE "ÖYKÜNÜ SEÇ"



ÖZLEM KILINÇARSLAN SÖZBİLİR

Denizli'de doğdu. Lisans ve lisansüstü öğrenimini Dokuz Eylül Üniversitesi Jeoloji Mühendisliği Bölümünde tamamladı. Bir süre madencilik alanında çalıştı. Öyküleri, kitap tanıtım yazıları çeşitli sanat ve edebiyat dergilerinde yayımlanan yazarın Tudem Yayın Grubu'nda *Eyfel'i Kim Yedi* ile *Pembe Kedi Becerikli Martı* ve *Ben* adlı kitapları yer almaktadır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Okuduğu metin üzerine düşünme, anlama ve yorum yapma becerilerini geliştirirler.
- Topluluk önünde söz alma imkânı bularak özgüvenlerini arttırmaları.
- Drama yoluyla kendilerini ifade etme, düşüncelerini harekete dökme fırsatı bulurlar.
- Grup çalışmasının prensiplerini öğrenerek grup bilincinin önemini kavrarlar.
- Yaratıcılıklarını geliştirerek zihinsel uygulamalarda esneklik kazanırlar.
- Sosyal konulara karşı duyarlı davranma bilincine erişirler.
- Beden dillerini şekillendirmeyi öğrenerek hata yapma korkusu olmaksızın yeni davranış biçimleri edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.
- Öykünü Seç, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.
- Etkinlik günü, çalışmanın düzenleneceği mekânın dört köşesine karton tabelalar üzerine yazılmış dört ayrı öykü ismi yerleştirilir.

SÖZCÜK AVI

- Katılımcılar dört farklı gruba ayrılır ve her gruba birer kese kâğıdı dağıtılır. (Dağıtılan keselerde *Eyfel'i Kim Yedi* kitabında yer alan dört öykünün başlıklarındaki sözcüklerin yer aldığı küçük karton parçaları bulunmaktadır.)
- Öğrencilerden, keselerde karışık halde duran sözcükleri bir araya getirerek doğru öykü isimlerini bulmaları istenir. (Dört öykünün adını ilk önce tamamlayan gruba sürpriz bir hediye verilir.)

ÇEMBER OYUNU

- Atölye katılımcılarıyla bir çember oluşturulur.
- Yazar çemberin ortasına geçerek daha önceden hazırlanmış olduğu bir başka keseyi öğrencilere uzatır. Kesede, yazarın öykülerinden

kaçan kahramanların adlarının ve öykülerinden kaçan cümlelerin bulunduğu küçük not kâğıtları yer almaktadır.

- Her öğrencinin keseden bir kâğıt çekmesi ve elinde yazan nota göre *Eyfel'i Kim Yedi* kitabındaki bir kahramanın ya da öykünün ismini tahmin etmesi istenir.
- Tahminlerini yapan katılımcılar, verdikleri isimlerin ait olduğu öyküye göre, daha önceden etkinliğin gerçekleştirileceği mekânın dört köşesine yerleştirilen isim tabelalarının önünde toplanırlar.
- Tüm öğrenciler kendi öykülerindeki yerlerini aldıktan sonra yazar, her gruba dört farklı öyküden birer cümle vererek hangisinin kendi öykülerine ait olduğunu sorar.

CANLANDIRMA

- Kendilerine verilen cümleden yola çıkarak her grubun kısa bir canlandırma yapması sağlanır. Bu son bölümde, öğrencilerin kendi yaratıcılıklarını katarak ait oldukları öyküye yeni bir yorum kazandırmaları istenir.



Her sayfasında bambaşka bir heyecana kanat çırpan bu eğlenceli kitap gerçekle düşün iç içe geçtiği renkli bir öykü sağanağına tutuyor okurlarını. Seyahat etmeyi çok seven Özlem Kılınçarslan Sözbilir'in gezip gördüğü yerlerden, gazetelerde okuduğu çarpıcı haberlerden ve karşılaştığı ilginç olaylardan esinlenerek kaleme aldığı öyküler hem güldüren hem de düşündürten türden. *Eyfel'i Kim Yedi* gerçekle düşün sınırlarında gezinen, gizem ve maceraya kapı aralayan yedi öykülü bir uçurtma...

ATÖLYE

3 VE 4,
SINIFLAR

Hayal Kurma Dersleri öyküsü esas alınarak oluşturulmuş, katılımcıların klasik düşünme anlayışının ötesine geçerek yeni fikirler üretmeleri ve fikirlerini savunmaları üzerine eğlenceli bir forum çalışması.

PELİN GÜNEŞ'LE "HAYAL ATÖLYESİ"



PELİN GÜNEŞ

Pelin Güneş, çocukları için yeni oyunlar yaratmaktan ve okurları için yeni kitaplar yazmaktan arta kalan zamanını "Hayal Kurma Dersleri" vererek geçiriyor. Güneş'in mizahi unsurlarla renklendirdiği gülmece öykülerinde hayal ve umut kavramları daima başrollerde.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

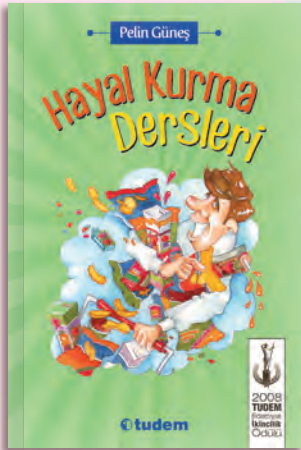
- Hayal, hayalperest, hayal-icat, hayalperest-mucit kelimelerinin anlamsal ve kavramsal analizini yapabilmeyi öğrenirler.
- Kendileri, yakın çevreleri ve dünyanın geleceği ile ilgili çeşitli varsayımlarda bulunarak, toplumu ilgilendiren olaylar üzerine düşünürler.
- Hayalleri sayesinde değişim yaratmış örnek kişileri tanırlar.
- Hayal güçlerini şekillendirerek sözlü ifade yoluyla tanımlamaya çalışırlar.
- Gözlem, yorum ve ifade yeteneklerini geliştirirler.
- Yarışma olgusundan hareketle, "en yaratıcı" olabilmek için zihinlerini ve ufuklarını genişletirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Tüm öğrencilerden atölyeye katılmadan önce en yaratıcı hayallerini bir kâğıda not etmeleri ve daha sonra sınıfta öğretmenlerine vermeleri istenir.
- Yazar, kendisine ulaştırılan notlar arasından rastgele seçimler yaparak öğrencilerin hayalleri

üzerine bir tartışma yürütmeye başlar. Böylece atölye süresince ne tür hayallerin gündeme getirileceği de sürpriz olmuş olur.

- Tüm katılımcılara eşit konuşma hakkı verilmeye çalışılarak düşünceleri, önerileri ve eleştirileri alınır.



Günlerden bir gün öğretmenleri öğrencilerden hayal kurma ile ilgili bir ödev istediğinde hepsi çok şaşırır. Çünkü onlara göre hayal kurmak küçüklerin işidir. Aslında farkına varmadıkları şey, nasıl hayal kurulacağını bilmedikleridir. Derste, öğretmenleri onlardan hayallerinden bahsetmelerini istediğinde ise hiç kimse yaratıcı bir şey anlatamaz. Anlatılanlar hep klişe arzulardan ibarettir...

KENT
EĞİTİMİ

3 VE 4.
SINIFLAR

İzmir'in 8500 yıllık tarihinin anlatıldığı *Öykülerin İzinde Smyrna'dan İzmir'e* adlı çizgi romanın eşliğinde, çocuklara yönelik kurgulanmış bir Kent kültürü eğitimi.

SARA PARDO'YLA

"İZMİR'İ NASIL BİLİRDİNİZ?"



SARA PARDO

Uzun bir süre profesyonel tercüman ve rehber olarak çalışan yazar, İzmir Büyükşehir Belediyesi'nden "Tarihe Saygı Ödülü"nü kazandı. Çocuklar için yazdığı *Efes: Arının Gizemi* başlıklı çizgi romanı beş ayrı dile çevrildi. Yazar, yerli ve yabancı birçok ödülün sahibidir ve gerçek bir İzmir sevdalısıdır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Yaşadıkları kentin tarihini ve kültürünü yakından tanıma fırsatı bulurlar.
- Kendilerini kitaptaki karakterlerin yerine koyarak empati kurma becerilerini geliştirirler.
- Çok kültürlülük, hoşgörü, eşitlik gibi kent kültürünün olmazsa olmaz kavramlarını öğrenerek birlikte uyum içerisinde yaşama sanatı hakkında fikir sahibi olurlar.
- Farklı din, dil ve ırktan gelen insanlar ve onlara ait yapılarla saygı ve sevgiyle yaklaşmanın önemini kavrarlar.
- Bir kenti katman katman okumanın nasıl bir deneyim kazandırdığını öğrenirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● Katılımcılarla etkileşimli gerçekleştirilecek bu özel kent eğitimi, birbiriyle geçişli iki bölümden oluşmaktadır.

SMYRNA'DAN İZMİR'E BİR KENTİ YAŞAMAK...

● Yazar, çeşitli görsel malzemeler kullanarak renklendireceği teorik kent eğitiminin bu bölümünde, İzmir'in binlerce yıllık gelişimini dört ana başlıkta irdeler:

- Yeşilova Yerleşimi
- Tepekule Smyrna
- Kadifekale İç Liman Smyrna
- Türk İzmir

"AFACANLAR MAHALLESİ" ÇOCUKLARI İLE BULUŞMA

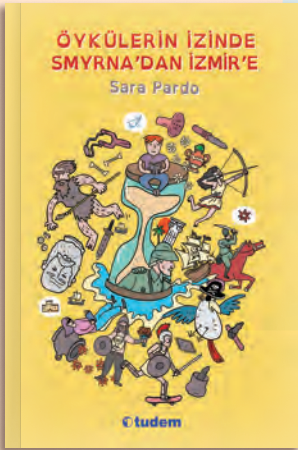
● Eğitimin ilk bölümünde, Sara Pardo'nun izinde benzersiz bir İzmir gezisi deneyimi yaşayan öğrenciler, eğitimin soru-cevap-oyun

eksenli ikinci bölümünde öğrendikleri bilgileri pekiştirme fırsatı bulurlar.

- Süper Araştırmacılar Kulübü'ne katılma.
- Kulüp kurallarının paylaşılması.
- Kim, kitaptaki hangi karakterle eşleşmek istiyor?

Soru-cevap: Sara Pardo'nun İzmir'in tarihi hakkında çocuklara sorduğu sorulara en çok doğru yanıtı veren 5 öğrenciye sürpriz!

Oyun: Korkusuz bir şövalye, gözü pek bir korsan, güzeller güzeli bir Amazon veya ilk Türk amirali Çaka Bey'e dönüşmek isteyen öğrencileri zorlu bir mücadele bekliyor...



"Afacanlar Mahallesi" çocukları bir araya gelerek, günümüze kadar ulaşan kalıntılarıyla İzmir'in ilk yerleşim yeri Yeşilova'dan Bayraklı Tepekule'ye, Kadifekale'den kent merkezine, Homeros'un "gök kubbe altındaki en güzel şehir" olarak tasvir ettiği Smyrna'yı deneyimli rehber Sara Pardo eşliğinde tanıma fırsatı yakalıyor. *Öykülerin İzinde Smyrna'dan İzmir'e*, kentin tarihini eğlenceli bir şekilde ele alıyor.

ATÖLYE

3 VE 4.
SINIFLAR

Katılımcıların gerçek insanların karakter özelliklerinden yola çıkarak kendi kahramanlarını yaratmaları üzerine kurulu, çeşitli alıştırmalarla desteklenmiş keyifli bir yazı atölyesi.

SERAN DEMİRAL'LA "İŞTE SENİN KAHRAMANIN"



SERAN DEMİRAL

İstanbul doğumludur. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümünden mezun olmuştur. Yazar, lisansüstü eğitimine sosyoloji alanında devam etmektedir. Çeşitli türlerde yazılar yazmaya, romanlar kurgulamaya, distopik evrenler yaratmaya ve çocukların dünyasına dalmaya devam etmektedir.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Düşünme, tahmin yürütme ve kendilerini ifade etme becerilerini geliştirirler.
- Fikir alışverişinde bulunarak birbirlerini tanıma ve anlama fırsatı yakalarlar.
- İnsanların fiziksel özelliklerini tanımlamayı öğrenir ve bunlardan yola çıkarak karakter analizinde bulunurlar.
- Bir hikâyenin kurgulanış sürecinde karakter yaratmanın önemini ve işlevini kavrarlar.
- Eğlenceli bir ortamda birlikte çalışma deneyimi yaşayarak kolektif bir üretim gerçekleştirirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Her atölyeye yaklaşık 20-25 öğrenci katılım gösterir.
- Atölye günü, tüm öğrencilerin *Benim Hikâyem* kitapları ile kurşun kalem ve silgilerini beraberlerinde hazır bulundurmaları gerekir.
- **Ön hazırlık**
- Atölye öncesinde, etkinliğe katılacak bütün öğrencilerden isimlerini bir not kâğıdına yazmaları, bunları dışarıdan okunmayacak şekilde katlamaları ve bir sepette toplamaları istenir.
- **Etkinlik Günü**
- **Çekiliş:** Atölye öncesinde not kâğıtlarına yazılan ve bir sepette toplanan isimler öğrencilere uzatılarak bir çekiliş düzenlenir. Her öğrenciye bir başka sınıf arkadaşının ismi seçtirilir.
- **Karakter tanıtma:** Öğrencilerden, *Benim Hikâyem* kitabının 47. sayfasını açmaları ve çekilişte kendilerine ismi çıkan arkadaşlarını bir

iki cümle ile ilgili alıştırma sayfasına yazılı olarak kısaca tanıtımları söylenir. 5 dakikalık yazım sürecinin ardından Seran Demiral, öğrencilerin kaleme aldığı yazılardan rastgele seçimler yaparak yüksek sesle okur.

- **Tahmin yürütme:** Öğrencilerden, *Benim Hikâyem* kitabının 38. sayfasında yer alan alıştırma sorularından yola çıkarak, kısaca tanıtımı yapılan kişinin kim olduğu üzerine tahminde bulunmaları istenir. İçlerinden doğru tahmin yürüten öğrencilere çeşitli sorular yöneltilerek kimliği gizli karakterin hangi farklı özelliklerine göre varsayımda buldukları tartışılır.
- **Sıfırdan karakter yaratma:** Tüm öğrencilerden farklı bir karakter özelliği belirtmeleri istenerek paylaşılanlar tahtaya yazılır. Seran Demiral ilgili karakter tanımlamalarından yola çıkarak adım adım bir kitap kahramanı oluşturmanın süreçlerini paylaşır.



Hikâye yazmak istiyor ama nereden başlayacağını bilmiyor musun? Zihnin fikirlerle dolup taşsa da masanın başına geçince bunları nasıl yazıya dökeceğin konusunda endişeli misin? Büyük bir heyecanla hikâyeyi yazmaya başlayıp sonra bir noktada tıkanıyor musun? İşte o zaman bu kitap tam sana göre! İlham verici ve yol gösterici öneriler, iyi bir kurgu, capcanlı karakterler ve yaratıcı hikâyeler için pek çok fikir *Benim Hikâyem*'de genç yazar adaylarını bekliyor.

TARTIŞMA

3 VE 4.
SINIFLAR

Fantastik öğelerle bezeli *Nun Gelince* isimli romanından hareketle, katılımcıları edebiyatta ve gerçek hayatta gerçeklik olgusu üzerine düşünmeye, sorgulamaya ve empati kurmaya teşvik eden keyifli bir tartışma oturumu...

SEZA KUTLAR AKSOY'LA "BEN BİR ROMAN KAHRAMANIYIM"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

SEZA KUTLAR AKSOY

Gaziantep'te dünyaya geldi. 1980 yılından beri çocuklar ve gençler için romanlar ve öyküler yazıyor. Öyküleri Kırmızı Fare, Doğan Kardeş, Milliyet Çocuk dergilerinde yayımlandı. 2011 yılında uluslararası ALMA (Astrid Lindgren Memorial Award) Çocuk Edebiyatı Ödülü'ne ÇGYD (Çocuk ve Gençlik Yayınları Derneği) tarafından Türkiye adayı olarak seçildi. Aksoy'un çocuk ve gençlik edebiyatı alanında verdiği eserler, çevreyi korumanın öneminden, dostluğa, kıskançlıktan, demokrasiye kadar uzanan geniş bir yelpazeye yayılıyor.

- Okudukları metin üzerine düşünmeyi, tartışmayı ve ayrıntılı karakter analizi yapmayı öğrenirler.
- Kendilerini kitabın kahramanı yerine koyarak empati kurma yetilerini geliştirirler.
- Yazarın yarattığı fantastik evrenden hareketle, gerçeklik ve gerçek dışılık kavramlarını sorgulama fırsatı bulurlar.
- Uçan çocuklara, konuşan tavuklara tanıklık ederek edebiyatta hayal gücünün sınırsızlığını keşfederler.
- Çevreye duyarlılıklarını arttırırlar.
- Bencilikten uzaklaşmanın yollarını öğrenerek dünyada başka insanların ve canlıların da olduğunu anımsarlar.
- Büyüme ve kişilik kazanma sürecinde ailenin, arkadaş çevresinin ve okulun önemini kavrarlar.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Öğrencilerin katılımıyla aşağıdaki sorular etrafında bir tartışma ortamı yaratılacaktır.
- Kendinizi, okuduğunuz bir romanın kahramanı yerine koyduğunuz oldu mu?
- Gerçek nedir, gerçek dışı nedir?
- Cansu'nun yerinde olsaydınız kaybolduğunuzu fark ettiğiniz an ne yapardınız?
- Tavtav adlı gezegen sizce nerede ve nasıl bir yer? Oraya gitmek ister miydiniz? Nasıl bir gezegende yaşamak isterdiniz?
- Çevreyi korumak için neler yapabiliriz?
- Sizce herkesin bir Nun'u olmalı mı? O Nun'dan ne dilerdiniz?



Cansu için sıkıcı bir öğleden sonraydı. Çikolata yiyebilmek için evi birbirine katması, ders çalışmamak için bin bir takla atması bile bu ruh halini değiştirmiyordu. İnadına ve dik başlılığına yenik düşen Cansu, annesinin sözünden çıkarak önce bahçeye inip sonrasında da arkadaşı Ayşe ve annesi ile mahallelerinde yeni doğan köpek yavrularını sevmeye gidince olanlar oldu. Cansu kaybolmuştu! Yapayalnızdı ve çok çaresizdi. Keşke uçabilme yeteneği olsaydı da hemencecik evini bulabilseydi...

OYUN

3 VE 4,
SINIFLAR

Aytül Akal'ın duyarlar ve farklılıklar üzerine kaleme aldığı "Süper Çocuklar" serisinden hareketle, öğrencilerin Kendi olumlu ve olumsuz yönleri ile ilgili farkındalık kazanmalarını sağlayacak interaktif bir yetenek bulma oyunu.

AYTÜL AKAL'LA "YETENEKLERİNİ BULMA OYUNU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

AYTÜL AKAL

Büyüyünce yazar ya da şair olmak, Aytül Akal'ın çocukluk düşüydü. Öyküleri, masalları, şiirleri, birçok dergi ve gazetede yayımlandı. Aynı süreçte köşe yazıları yazdı, röportajlar yaptı. 1991'de ilk çocuk kitabı *Geceyi Sevmeyen Çocuk* okurla buluştu. O tarihten sonra çocukların büyüdü dünyasına dalarak yalnızca çocuklar ve gençler için yazmaya başlayan Akal, 200'e yakın kitabıyla Türkiye'den en çok kitabı çevrilen yazarlar listesinde 2. sıradadır.

- Kendileriyle ilgili düşüncelerinin dışardan bakıldığında nasıl görüldüğüne dair karşılaştırma yapma imkânı bulurlar.
- Güçlü ve zayıf özelliklerini keşfederek farkındalık kazanırlar.
- Eleştirel düşünme becerilerini arttırarak özeleştirme yapma bilincine ulaşırlar.
- Olumlu özelliklerini geliştirme, olumsuz özelliklerini düzeltme yollarını ararlar.
- Grup çalışmasına katılarak topluluk önünde söz alma, kendini ifade etme yetilerini geliştirirler.
- Duygu ve düşüncelerini dışa vururken nasıl hareket etmeleri gerektiğini kavrarlar.
- Sevdikleri bir yazarın rehberliğinde kendi iç dünyalarına dolu keşiflerle dolu bir yolculuğa çıkarlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, konferans salonu ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 120-150 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok iki etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: ön hazırlığın tamamlanması, muhtelif süper güçler ve iki mikrofon.
- *Yeteneklerini Bulma Oyunu*, ön hazırlığı takip eden iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÖN HAZIRLIK

Etkinlikten önce her öğrenci, boş bir kâğıdı yukarıdan aşağıya doğru iki sütuna ayırarak bir tarafına kendinde olduğunu düşündüğü bir yeteneği ya da en iyi yaptığı şeyi, diğer tarafına ise iyi yapamadığı şeyi yazar.

SÜPERİM, SÜPERSİN, SÜPER!

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Aytül Akal, "Süper Çocuklar" dizisini ve yarattığı kahramanların kaleme alınış serüveninden bahsederek aşağıdaki sorular ekseninde bir tartışma başlatır.
- Kendini nasıl gördüğün mü, yoksa arkadaşlarının senin hakkında neler düşündüğü mü önemli?
- Başkalarından farklı görünmek/özelliklere sahip olmak bir üstünlük mü, yoksa bir zayıflık mı?
- Bir sabah, güne süper güçlerle uyanan yapacağın ilk şey ne olurdu?

AYNA AYNA, SÖYLE BANA!

- Aytül Akal, etkinliğin bu bölümünde çocuklara söz vererek dileyen öğrenciyi tahtaya/sahneye çağırır.
- Daha sonra sınıfa dönerek ilgili öğrencinin en başarılı ve en başarısız olduğu şeylerin neler olduğunu sorar. İsteyenler parmak kaldırarak düşüncesini paylaşır.
- Arkadaşlarının kendisi hakkındaki düşüncelerini dinleyen öğrenci, daha önceden kaleme aldığı olumlu ve olumsuz yönlerini/ yeteneklerini yüksek sesle okur.



Aytül Akal'ın dört kitaplık "Süper Çocuklar" dizisi, duyarlar ve farklılıklar üzerine heyecan dolu serüvenlere sürüklüyor okurlarını. Kimileriniz Asya gibi renk delisi ya da Tuna gibi ses delisi olabilir. Hatta aranızdan bir süs delisi veya koku delisi bile çıkabilir! İnsanın kendi özel yeteneklerini keşfetmesi biraz zaman alabilir. Yeter ki sabırla beklemesini bilsin. Ve o özel an gelene dek Süper Çocuklar'a kulak versin...

YARATICI
DRAMA

2. 3 VE 4.
SINIFLAR

Brezilyalı yazar, ressam Eva Furnari'nin farklılıklarıyla gurur duyan herkesin kendinden bir şeyler bulacağı kitabı *Şair Kısakulak*'tan esinlenerek oluşturulmuş keyifli bir yaratıcı drama etkinliği.

SONGÜL BOZACI'YLA "FARKLILIKLARIN KABULÜ"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Drama teknikleri hakkında fikir edinirler.
- Belirli bir rol üstlenerek o rol aracılığıyla konuşma deneyimi kazanırlar.
- Doğaçlama yapma becerilerini geliştirirler.
- Kişilerin farklılıkları üzerine düşünürken öz eleştiri yapma imkânı bulurlar.
- Farklılıklara hoşgörüyle yaklaşmanın önemini kavrarlar.
- İnsanların fiziksel eksiklikleri ya da farklılıkları nedeniyle yargılanmamaları gerektiği bilincine kavuşurlar.
- Yaratıcı düşünme yetilerini arttırırlar.
- Grup çalışmasına katılarak kişisel ve sosyal açıdan kendilerini gerçekleştirirler.
- Empati yoluyla canlandırma yapmanın yollarını öğrenirler.

SONGÜL BOZACI

İstanbul'da doğdu. Üniversite yıllarında oyunculuk eğitimi aldı. Birçok çocuk oyununda sahneye çıktı. 2008 yılından beri yaratıcı drama alanında çocuklarla ve yetişkinlerle çalışıyor. Yaratıcı drama eğitmeni, koordinatör, hikâye anlatıcısı ve eğitimcisi olarak çalışmalarına devam eden Songül Bozacı, Çağdaş Drama Derneği'nin Yaratıcı Okuma Birimi katılımcılarından.



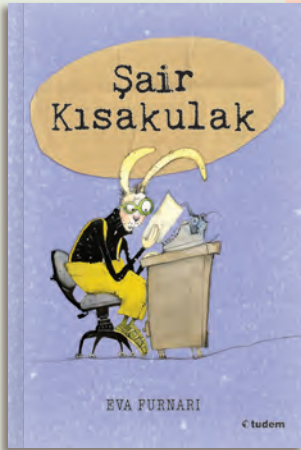
ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Etkinlikte, *Şair Kısakulak* kitabını merkez alan iki farklı yaratıcı drama çalışmasından biri uygulanır.
 - Etkinlikler kütüphane ortamında ya da sınıfta, 20-25 öğrencinin katılımıyla düzenlenir. Gün içerisinde en fazla dört etkinlik gerçekleştirilir.
- DRAMA 1: KİMİN KULAĞI EN ÇOK KASILACAK?**
- Bir meslek olarak şairlik ve bir edebi tür olarak şiir üzerine kısa bir öykü anlatımı ile başlayan etkinlikte, katılımcılar farklı teknikleri kullanarak *Şair Kısakulak*'ın çocukluğundan bu yana yaşadığı kulak kasılmaları ile ilgili doğaçlamalar gerçekleştirirler.
 - Empati kurma yoluyla kendilerini kitabın başkahramanı yerine koyan öğrenciler kitapta

yaşanan olaylara karşı *Şair Kısakulak*'ın verdiği tepkileri deneyimlerler.

DRAMA 2: KÜÇÜK MUCİTLER

- Bu yaratıcı drama oyununda katılımcılar, *Şair Kısakulak*'ın kulak uzatıcı aletini örnek alarak fiziksel özellikleri farklı olan insanların hayatını kolaylaştıracak yeni icatlar hakkında fikirler sunarlar.
- Yaratıcılıklarını kullanarak yeni ürünler tasarlayan katılımcılar, oluşturdukları çemberin ortasına geçerek icatlarını beden dilleriyle anlatmaya çalışırlar.
- Arkadaşlarından icatları hakkında tahminde bulunmalarını isterler.



Hızlıkoşanlarköy'de yalnız yaşayan Kısakulak, içine kapanık, diğerlerinden farklı bir tavşandır. Üstelik ünlü bir şairdir. Oyuğunda geçirdiği tekdüze hayatı, günlerden bir gün postacının getirdiği mor zarflı bir mektupla aniden değişir. Eserlerindeki karamsar ruhtan rahatsızlık duyduğunu dile getiren Şirin Koşaradım adında dişi bir tavşan, bu ünlü şairin yapıtlarını acımasızca eleştirmiş, üzerine bir de hikâyelerinin sonlarını değiştirmiştir...

KOMPOZİSYON
ÇALIŞMASI /
SÖYLEŞİ

2. 3 VE 4.
SINIFLAR

Güzel-çirkin, iyi-kötü, benzer-farklı gibi değer yargılarımızı ilgilendiren temel kavramların irdelendiği *Uzay Güzeli* adlı öykü kitabından oluşturulan, okuru sorgulamalarla dolu düşünsel bir yolculuğa çıkaran eğlenceli bir kompozisyon çalışması ve söyleşi.

AYLA ÇINAROĞLU'YLA "UZAYDA BİR GEZİNTİ"



AYLA ÇINAROĞLU

Ayla Çınaroğlu, 1972'den bu yana çocuklar için yazmaya ve kitaplarını resimlemeye devam ediyor. Türkçe ders kitaplarında eserlerine yer verilen Çınaroğlu, 2006'da ÇGYD (Çocuk ve Gençlik Yayınları Derneği) önerisiyle IBBY (International Board on Books for Young People) Yazın Onur Listesi'nde yer almıştır. 2007 ilkbaharında Eskişehir Osmangazi Üniversitesi'nde adına özel bir sempozyum düzenlenmiştir.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Güzellik, iyilik, fayda, sanat, estetik gibi kavramlar üzerine düşünme imkânı bulurlar.
- Yaratıcı çözümler geliştirmeyi öğrenirler.
- Belirli bir konu üzerine düşünme ve yazma fırsatı bulurlar.
- Topluluk önünde söz alma, fikir belirtme ve temsil yetilerini arttırırlar.
- Kendilerine verilen bir yönerge ve süre doğrultusunda bir işi tamamlama deneyimi kazanırlar.
- Bir metin kaleme almanın ve buna bağlı olarak takdir edilmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Felsefi düşünmeye yönelik adım atmış olurlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

KOMPOZİSYON ÇALIŞMASI

● İlgili çalışma, okul idarecilerinin, sınıf öğretmenlerinin ve yayınevi yetkililerinin işbirliği ile aşağıdaki basamaklar takip edilerek yürütülür:

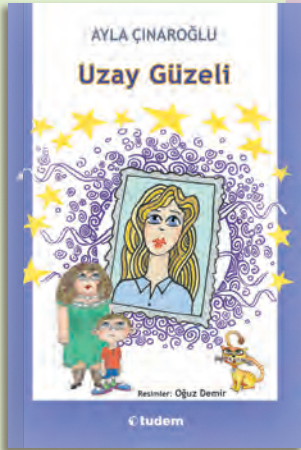
KOMPOZİSYON KONUSU

- Uzayda heyecan dolu bir serüvene atılan Bora, halası ve kedisi sizleri kendilerine eşlik etmeye çağırıyor. Hep birlikte uzayda bir gezintiye çıkıyor ve bir gezegene konuk oluyorsunuz. Beraberinizde, en az üç şeyi armağan olarak götüreceksiniz. Neleri götürmek istersiniz? Neden? Götürdüğünüz hediyelerin uzaylıların hayatını nasıl etkileyeceğini düşünüyorsunuz?
- Kompozisyon konusu açıklanır.
- Kompozisyonlar öğrenciler tarafından kaleme alınır.
- Yazılı metinler toplanır ve öğretmenler tarafından bir ön değerlendirilmeden geçirilir.

- Kompozisyonlar Ayla Çınaroğlu'na ulaştırılmak üzere Tudem Yayın Grubu yetkilisine teslim edilir.
- Ayla Çınaroğlu çalışmaları inceler ve değerlendirir.

SÖYLEŞİ

- Etkinlik günü yazar ilgili okulu ziyaret ederek öğrencilerle buluşur. İnceleme fırsatı bulunduğu kompozisyonlardan yola çıkarak aşağıdaki sorular etrafında kısa bir söyleşi gerçekleştirir.
- Güzel nedir, çirkin nedir?
- Güzellik kavramı neden herkese göre değişkendir?
- Sizce uzaylılar dünyamızı neden "karmaşık ve düzensiz" buluyorlar?
- Hayalinizdeki uzaylıyı ve uzay gemisini tarif edebilir misiniz?
- Sizce dünyamızda olup da uzayda olmayan en değerli şeyler neler?



Bora, halası ve kedisi, evde yalnız kaldıkları bir akşam uzaylılar tarafından kaçırlır. Önce çok korkup uzaylıların niyetinin dünyayı ele geçirmek olduğunu düşünseler de sonradan korkuları yersiz çıkar. İnsanları anlamak isteyen uzaylılar onlara bir soru sorar: "Güzel nedir, çirkin nedir?" Dünyanın en güzel şeylerini getirmek ve onlara bu kavramı anlatmak için tam bir ay süreleri vardır.

YARATICI
DRAMA

2, 3 VE 4.
SINIFLAR

Alman yazar, ressam Meike Haberstock'un zaman kavramını mizahi bir üslupla ele aldığı eğlenceli romanı *Zaman Sihirbazı*'ndan esinlenerek oluşturulmuş Keyifli bir yaratıcı drama çalışması.

SONGÜL BOZACI'YLA "ZAMANDA YOLCULUK"



SONGÜL BOZACI

İstanbul'da doğdu. Üniversite yıllarında oyunculuk eğitimi aldı. Birçok çocuk oyununda sahneye çıktı. 2008 yılından beri yaratıcı drama alanında çocuklarla ve yetişkinlerle çalışıyor. Yaratıcı drama eğitmeni, koordinatör, hikâye anlatıcısı ve eğitimcisi olarak çalışmalarına devam eden Songül Bozacı, Çağdaş Drama Derneği'nin Yaratıcı Okuma Birimi katılımcılarından.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Eğlenceli bir yaratıcı drama etkinliğine katılarak temel drama tekniklerini öğrenirler.
- Kendilerini kitaptaki kahramanlarla özdeşleştirerek empati yeteneklerini geliştirirler.
- Yaratıcı dramada rol almanın ve doğaçlamanın önemini keşfederler.
- Bir kitabı okurken anlatıcının dışındaki unsurlara da dikkat etme bilincine erişirler.
- Zaman kavramının insan hayatındaki yerini sorgularlar.
- Belirli bir süre zarfında bir işi tamamlamanın yolları üzerine çeşitli ipuçları edinirler.
- Takım çalışmasının inceliklerini öğrenerek sosyalleşirler.
- Düşüncelerini yarıştıran yaratıcı olmaya özen gösterirler.
- Duygularını ifade etmenin ve denetim altına almanın inceliklerini öğrenirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Etkinlikte, *Zaman Sihirbazı* kitabını merkez alan iki farklı yaratıcı drama çalışmasından biri uygulanır.
- Etkinlikler kütüphane ortamında ya da sınıfta, 20-25 öğrencinin katılımıyla düzenlenir. Gün içerisinde en fazla dört etkinlik gerçekleştirilir.

DRAMA 1: BEN BİR SAAT OLSAYDIM...

- Katılımcılar, *Zaman Sihirbazı*'nda yaşanan olaylara, öyküde adı geçen nesnelere ve karakterlerin gözünden bakmayı öğrenirler. Örneğin zamanı durdurma yeteneğine sahip sihirli bir saat olduğunu varsayarlar ve bir süreliğine kendilerini bu saatin yerine koyup kitapta yaşananlara gösterecekleri tepkileri değerlendirirler.

DRAMA 2: İŞTE BENİM ZAMAN MAKİNEM!

- Katılımcılar, kendi zaman makinelerini icat ederler.
- Sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılan öğrenciler, kendi makineleri için birer yönerge belirler. Örneğin; Dur-Krack, Geriye Sar-Klick, İleri Sar-Track gibi.
- Bir süre sonra gruplar kendi zaman makinelerini hareket ettirmeye çalışırlar. Hareket alanı olarak bir saat çemberi oluştururlar.
- Yönergelere göre harekete geçen makineler öğrencilerin beden gücüyle çalışarak istenilen zaman dilimine doğru yol alırlar.



Anton saatin kaç gösterdiğine bir türlü karar veremiyor. Küçük dostumuzun sonu gelmeyen zamanla başı belada. Başta annesi olmak üzere etrafındaki bütün yetişkinler zamansızlıktan yakınırken Anton sürekli akıp giden zamana âdeta meydan okuyor. Peki zaman bu kadar değerli ve bulunması zorken neden kendisi fazlasına sahip? Acaba biraz da annesine mi verse? Keşke birileri kafasındaki zaman bilmecesini çözmesi için Anton'a yardımcı olabilse...

SÖYLEŞİ
TARTIŞMA

2. 3 VE 4.
SINIFLAR

Katılımcıların *Kuş Kulesi* kitabındaki öykülerden yola çıkıp bir yazın türü olarak öykü üzerine düşündüğü, kitaptaki öyküleri yeniden yorumladığı keyifli bir tartışma etkinliği.

FERDA İZBUDAK AKINCI'YLA "ÖYKÜ SANATI"



FERDA İZBUDAK AKINCI

İzmir'in Dikili ilçesinde doğdu. Yazmaya şiirle başladı. Ege Üniversitesi ve Anadolu Üniversitesi'nde yüksek öğrenim gördü. Öyküleri, şiirleri, yazarlarla yaptığı söyleşiler ve kitap değerlendirme yazıları Varlık, Adam Öykü, Notos, Kurgu gibi pek çok farklı dergide yayımlandı.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Öykü türünün inceliklerini öğrenirler.
- Belirli bir kitap üzerine düşünme, tartışma ve fikir belirtme deneyimi kazanırlar.
- Usta bir öykü yazarının yazım serüveni hakkında fikir edinirler.
- Topluluk önünde söz alarak özgüvenlerini pekiştirirler.
- Grup çalışması esasına göre hareket etme becerilerini geliştirirler.
- Tartışmanın tanımını, amaçlarını, türlerini ve özelliklerini öğrenirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Yazar, "Her öykü kimi zaman farklı bir macera, kimi zamansa farklı bir yolculuktur," sözünün kendi iç dünyasındaki yansımalarını paylaştıktan sonra aşağıdaki sorular etrafında renkli bir tartışma ortamı yaratır.
- Öykü, neden sıkı bir disipline gereksinim duyar?
- Sizce bir öyküyü 'iyi' yapan şey, konusunun ilginçliği mi, kurgusunun çarpıcılığı mı, yoksa şaşırtıcı bir sonla bitmesi midir?
- *Kuş Kulesi*'ndeki altı farklı öykü, okurun zihninde nasıl altı farklı yolculuğa dönüşebilir?
- Binmeniz gereken trene değil de nereye gittiğini bilmediğiniz bir trene yanlışlıkla binseydiniz yolculuğunuz gerçek bir maceraya dönüşür müydü?
- Sizi yanına almadan esrarengiz bir orman yolculuğuna çıkan arkadaşlarınızın ardından gidip de kayboldanız, geceyi binlerce kuşun barındığı bir kulede geçirmek zorunda kalsanız bu yaşadıklarınıza nasıl bir isim verirsiniz?
- Batı'daki bir kentin büyük, güzel kitapçısındaki haylaz çırağın yanlış yere koyduğu küçük masal kitabının peşine neden takılmalısınız?
- Bir yazar, bir çocuktan neler öğrenebilir? Bir kitabın, bir davranışın, bir sözcüğün ya da bir gülümseyişin sonu nerelere varabilir?



Son Tren'de dershanelen çıkaran Sinan ve İrem'in uyuyakalışı, Papatyalar'da ayağı alçıda Pınar'ın annesine çok sevdiği papatyalardan toplayamayışının üzüntüsü, Kuş Kulesi'nde Mustafa'nın ışıklı hayalleri, Kasabalı Çocuk'ta tanıştığı yazar ablasından kendisi ve çocuklar için öyküler isteyen Hasan... Farklı dünyaların kapılarını aralayan altı öykü! *Kuş Kulesi*, çocuk hayatının inceliklerine değinen içtenlikli bir öykü pınarı...

MASAL
TİYATROSU

2. 3 VE 4.
SINIFLAR

Tudem'le "Evel Zaman İçinde", İngiliz yazar Joan Aiken'in beğeniyle okunan Yağmur Damlalarından Kolye, Denizin Dibindeki Krallık ve Uyurgezer Ayı isimli masal kitaplarından esinlenilerek sahneye konan tek kişilik bir tiyatro projesi.

ARZU SURIÇİ'YLE "TUDEM'LE EVVEL ZAMAN İÇİNDE"



ARZU SURIÇİ

Uzun yıllardır çeşitli eğitim kuruluşlarında çocuklar için masal atölyeleri düzenleyip yaratıcı drama dersleri veren Arzu Suriçi Kireççi aslen deneyimli bir tiyatro ve sinema oyuncusudur. Yoğun çalışma programından arta kalan zamanlarında sosyal sorumluluk projelerine gönüllü destek veren sanatçı, çocuklarla felsefi konuşmalar yapabilmek için "Filozof Çocuk" serisinin yazarı Oscar Brenifer'den pratik uygulama eğitimi almıştır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Türk kültüründe önemli bir yeri olan masal anlatıcılığı geleneği hakkında fikir edinirler.
- Okudukları bir masalın sahneye konulup nasıl canlandırıldığına tanıklık ederler.
- Sevgi, barış, dostluk, hayvan sevgisi, birlik olma, aile, tabiat sevgisi gibi evrensel değerler üzerinde düşünme fırsatı bulurlar.
- Sahnelenen bir eseri izlemenin kurallarını öğrenirler.
- Gördüklerini zihinlerinde anlamlandırma yetilerini geliştirirler.
- Sosyal ve kültürel bir etkinliğe katılma deneyimi yaşarlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

SUNUM-TARTIŞMA

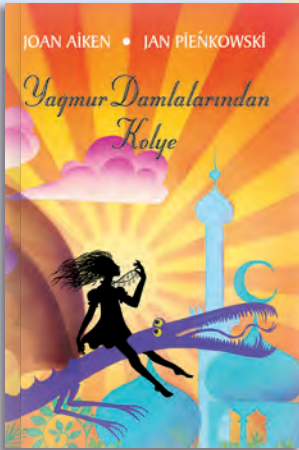
- Rüyalar ülkesinden gelen Bayan Pompom'la tanışma oturumu gerçekleştirilir.
- Bayan Pompom'un heybesinden çıkan çeşitli objeler eşliğinde renkli bir masal

evrenine yolculuk yapılır. (Arzu Suriçi Kireççi, Joan Aiken'in her üç kitabından birer masal canlandırır.)

- Masallar üzerine soru ve cevap şeklinde interaktif bir sohbet gerçekleştirilir.



İngiliz masal üstadı Joan Aiken, okurlarını bambaşka serüvenlere çıkardığı *Yağmur Damlalarından Kolye*, *Denizin Dibindeki Krallık* ve *Uyurgezer Ayı* isimli kitaplarında, uçsuz bucaksız detaylarla süslediği düşlerini birbirinden güzel masallarla taçlandırıyor. Okumaktan büyük keyif alacağınız bu modern masal kitaplarında, denizler tanrısı Poseidon'dan Kuzey Rüzgârı'na renkli bir kahraman çeşitliliği bulunuyor. Masallarını âdeta büyülü bir tepsi üzerinde okurlarına sunan Aiken'in yarattığı mucizevi dünya, vazgeçilmez bir edebiyat şölenine dönüşüyor.



YARATICI
DRAMA

2 VE 3.
SINIFLAR

Drama eğitmeni Songül Bozacı'nın, Eva Furnari'nin *Bay Mucittaş ve Ailesi* kitabından esinlenerek hayata geçirdiği bu yaratıcı drama etkinliğinde, daha konforlu, daha mutlu bir yaşamın izini sürerken, âni yaşamayı ıskalayan insanoğlunun tüketim toplumuyla mücadelesi mercek altına alınıyor.

SONGÜL BOZACI'YLA "BİR FİKİR BİR İCAT"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

SONGÜL BOZACI

İstanbul'da doğdu. Üniversite yıllarında oyunculuk eğitimi aldı. Birçok çocuk oyununda sahneye çıktı. 2008 yılından beri yaratıcı drama alanında çocuklarla ve yetişkinlerle çalışıyor. Yaratıcı drama eğitmeni, koordinatör, hikâye anlatıcısı ve eğitimcisi olarak çalışmalarına devam eden Songül Bozacı, Çağdaş Drama Derneği'nin Yaratıcı Okuma Birimi katılımcılarından.

- Tüketim alışkanlıklarını gözden geçirme fırsatı bulurlar.
- Dünden bugüne teknolojinin ve iletişim çağının hayatımıza kattığı değişiklikler üzerine düşünme, tartışma olanağına erişirler.
- Mutluluk kavramını sorgularlar.
- Yeni bir fikrin nasıl bir icada dönüşebileceği üzerine fikir edinirler.
- Yaratıcı düşünme becerilerini artırır.
- Drama teknikleri hakkında bilgi sahibi olurlar.
- Empati kurma, rol yapma ve canlandırma yeteneklerini arttırırlar.
- Grup çalışmasına katılma deneyimi kazanırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: çalışmaya uygun boş bir mekân, sınırsız hayal gücü ve parlak fikirler.
- *Bir Fikir Bir İcat*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

İLK ÇAĞ'A YOLCULUK

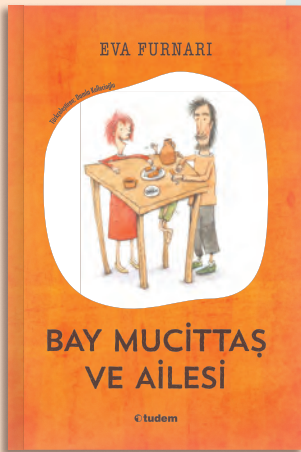
- El ele tutuşup bir çember oluşturan öğrenciler, gözlerini yumup hayal güçlerini çalıştırarak Bay Mucittaş ve ailesinin öyküsünün başladığı İlk Çağ Dönemi'ne ışlanırlar.
- Hızlı ama bir o kadar da kısa yolculukları sonlanır sonlanmaz gözlerini açan ve bulunduğu yere oturan çocuklar, söz alarak yolculuk boyunca gördükleri hakkında yorumda bulunurlar.

MUCİT ÇOCUĞU OLMAK

- Bu bölümde katılımcılar, aşağıdaki sorular ekseninde bir tartışma başlatarak İlk Çağ Dönemi'nde bir mucit çocuğu olmanın nasıl bir deneyim olabileceğine dair bir canlandırma etkinliği gerçekleştirirler.
- İlk Çağ'dan günümüze neler değişti?
- Finfo Mucittaş neden kendini mutsuz hissediyor?
- Babanız bir mucit olsaydı ilk önce neyi icat etmesini isterdiniz? Neden?

BİR FİKİR, BİR İCAT

- Bir mucit olabilmemiz için öncelikle neye gereksinim duymamız gerektiği sorusu üzerine beyin fırtınasıyla başlayan bu bölüm, öğrencilerin insanlığın seyrini değiştirecek yeni bir icadı, drama yöntemleriyle doğaçlayarak canlandırmaları ile sonlanır.
- Grup çalışmasına dayalı bu etkinlik boyunca katılımcılardan, hayal güçlerinin de yardımıyla ortak bir icat yapmaları istenir.



Zihni sürekli yepyeni fikirlerle dolup taşan, zeki, yaratıcı ve heyecanlı kişiliğiyle dikkat çeken Lolo Mucittaş'ın, çok sevdiği eşi Zizu ve oğlu Finfo ile mutlu bir hayatı vardır. Ama aslında pek de mutlu değildir. Çünkü konforlu bir yaşam sürdürebilmeleri için Lolo'nun icat etmesi gereken sayısız şey vardır... *Bay Mucittaş ve Ailesi* okurlarını, tüketim konusunda bilinçlendirmeyi amaçlarken, teknoloji ve iletişim çağındaki çekirdek aile bireylerinin yaşam alışkanlıklarını incelikli bir mizahla eleştiriyor.

DRAMA
ÇALIŞMASI

2 VE 3.
SINIFLAR

Her biri bambaşka bir kahramana dönüşen ormanın haşarı sakinleri çareyi ilkokul sıralarındaki öğrencilerin kapısını çalmakta arar! Çocukların empati yetilerini geliştirmeye dayalı, fabl türünün incelikleriyle kurgulanmış interaktif bir drama çalışması.

KORAY AVCI ÇAKMAN'LA "ORMANIN GERÇEK KAHRAMANLARI KİM?"



KORAY AVCI ÇAKMAN

Henüz küçük bir çocukken en yakın arkadaşları kitapları olan yazar, develer tellal iken, pireler berber iken, kâh gülmüş, kâh düşünmüş onlarla beraber. Büyünce yazmış ve ödüller almış. Başarıyla gerçekleştirdiği yaratıcı drama atölyelerinin yanı sıra, pek çok sivil toplum kuruluşuyla da ortak projeler yürütmüş.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Drama yoluyla empati kurma yetilerini geliştirirler.
- Bir edebi tür olarak fabl hakkında ayrıntılı bilgi edinirler.
- Okudukları metin üzerine düşünme, soru sorma ve yorumda bulunma deneyimi kazanırlar.
- Yaratıcı düşünme becerilerini geliştirerek hayal kurmanın sınırlarını sorgularlar.
- Büyük ve küçük motor kas gelişimlerini arttırırlar.
- Grup çalışmasına katılarak kişisel ve sosyal açıdan kendilerini gerçekleştirme yolunda önemli bir adım atmış olurlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

SUNUM-TARTIŞMA

- Yengeç Yazar adlı kitapta bahsi geçen hindi, karga, kaz gibi hayvanların görsellerinden yola çıkılarak eşleştirmeye dayalı bir bulmaca oyunu oynanır.
- Sunumda gösterilen hayvanlarla ilgili katılımcılara çeşitli sorular yöneltilir.
- Yengeç Yazar'ın yazılış öyküsü anlatılır.

- Fabl türü hakkında örnekler eşliğinde detaylı bilgi paylaşılır.

DRAMA-OYUN

- Katılımcılara, Yengeç Yazar isimli kitapta en çok hangi hayvanı sevdikleri sorularak bir süreliğine kendilerini bu hayvana dönüştürmeleri (vücutlarına form vererek) istenir.



Koray Avcı Çakman, ormandaki hayvanları birer kahramana dönüştürdüğü Yengeç Yazar'da, kitapseverleri düşler dünyasında kanat çırpmaya çağırıyor. Yazar, fabl-öykü türünde kaleme aldığı kitapta, birlikte yaşama sanatı üzerine iğneleyici atıflarda bulunurken insani zaafaları yönetmenin ne denli zor olduğunu da anımsatıyor.

YARATICI
DRAMA

2 VE 3.
SINIFLAR

Drama eğitmeni Songül Bozacı'nın, Roger Judenné'in *Bir Altın Hikâyesi* kitabından esinlenerek paranın insan hayatındaki yerini ve önemini sorgulatmak üzere hayata geçirdiği keyifli bir doğaçlama ve canlandırma etkinliği.

SONGÜL BOZACI'YLA "KENDİ PARANI TASARLA"



SONGÜL BOZACI

İstanbul'da doğdu. Üniversite yıllarında oyunculuk eğitimi aldı. Birçok çocuk oyununda sahneye çıktı. 2008 yılından beri yaratıcı drama alanında çocuklarla ve yetişkinlerle çalışıyor. Yaratıcı drama eğitmeni, koordinatör, hikâye anlatıcısı ve eğitimcisi olarak çalışmalarına devam eden Songül Bozacı, Çağdaş Drama Derneği'nin Yaratıcı Okuma Birimi katılımcılarından.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- İcadından günümüze kadar paranın gelişimi hakkında fikir edinirler.
- Eğlenceli bir öykü okuyarak paranın hayatımızdaki yerini sorgulama imkânı bulurlar.
- Tüketim kültürünün topluma etkilerini gözleme fırsatına erişirler.
- Yaratıcılıklarını harekete geçirerek mevcut hikâyelere yeni sonlar yazma, doğaçlama yapma, farklı karakterleri canlandırma ve kendi paralarını tasarlama deneyimi kazanırlar.
- Grup çalışmasının kurallarını öğrenerek sorumluluk bilinçlerini artırılırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- İlgili etkinlik için gerekli malzemeler: resim kâğıdı, renkli boya kalemleri, bilgisayar bağlantısı, projeksiyon aleti, projeksiyon perdesi ve iki mikrofon.
- *Kendi Paranı Tasarla*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

PARANIN ÖYKÜSÜ

- *Bir Altın Hikâyesi* kitabından yola çıkılarak paranın icadı ve tarihsel gelişimiyle ilgili çeşitli bilgilerin paylaşılacağı bu giriş bölümünde, aşağıdaki sorular ekseninde bir sohbet gerçekleştirilir.
- Paraya ilk ne zaman ihtiyaç duyuldu?
- Parasız bir yaşam mümkün mü?
- Para kullanmadan alışveriş yapabilir miyiz?



DOĞAÇLAMA YAP VE CANLANDIR

- Hikâyedeki karakterlerin alışveriş esnasında birbirlerine duydukları güven duygusunun sorgulanacağı bu bölümde, hikâyedeki karakterlerden birinin diğerine güvenmemesi durumunda nasıl bir süreç gelişeceği üzerine bir tartışma başlatılır.
- Tartışma ortamında havada uçuşmaya başlayan soruların yanıtlanması için öğrencilerden doğaçlama çalışması yapmaları istenir. Çocuklar farklı rollere bürünerek mevcut sorulara farklı çözüm önerileri getirmeye çalışırlar.

İŞTE BENİM PARAM!

- Paranın geçmişinin ve geleceğinin irdeleneceği bir söyleşi ve yaratıcı drama çalışmasının ardından tüm katılımcı öğrencilerden kendi madeni paralarını tasarımları istenir.



Sade ve masalsi diliyle dikkat çeken Fransız yazar Roger Judenne'in, alışveriş ve paranın işleyişine dair kaleme aldığı *Bir Altın Hikâyesi* kitabı, meslekler, komşuluk ilişkileri, dayanışma, hoşgörü ve yardımlaşma konularına odaklanarak alışveriş kültürünün oluşumuna vurgu yapan eğlenceli bir öykü anlatıyor.

ETKİNLİK

1 VE 2.
SINIFLAR

Çocukların masalı hem dinlediği hem de nasıl resimlendiğini takip ettiği, hayal kurarken aynı zamanda fikir üretebildiği, çok yönlü ve etkileşimli sıra dışı bir sanat deneyimi.

ÇİĞDEM GÜNDEŞ'LE "ÇİZGİDEN MASALA"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Dikkatli dinleme, algılama ve anlamlandırma yetilerini geliştirirler.
- Edebi bir tür olarak masal ve masal anlatıcılığı hakkında fikir edinirler.
- Bir ressamın gördüklerini, duyduklarını ve hissettiklerini kâğıda nasıl aktardığını gözleme fırsatı yakalarlar.
- Yaratıcı düşünme becerilerini kullanarak masalın gidişatını değiştirebilmek için fikir üretmeyi, yorum yapmayı ve düşüncelerini ifade etmeyi öğrenirler.
- Bir topluluk içerisinde, belirli bir konu çerçevesinde söyleşi yapmanın gereklilikleri hakkında bilgi edinirler.
- Estetik algılarına ve edebi zevklerine yön verebilmeyi öğrenirler.

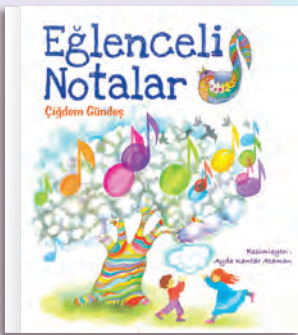
ÇİĞDEM GÜNDEŞ

Bursa'da dünyaya geldi. Şehir şehir gezerek ve oyun oynayarak eğitimini tamamladı. Kızları dünyaya geldikten sonra onlarla birlikte yeni oyunlar buldu. Bu oyunlar sayesinde birlikte büyüdüler, düşler kurdular. Zamanla düşleri sözcüklere büründü, masal oldu, öykü oldu. 2003 yılından beri masal ve öyküleriyle başka çocuklara da ulaşmaya çalışıyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Çiğdem Gündeş'ten keyifli bir masal dinletisi: Dinleti sırasında anlatılan masal, ressam Ayda Ataman tarafından eş zamanlı bir şekilde resimlenir.
- Masalın orta yerinde küçük bir duraklama ve katılımcılarla kısa bir soru-cevap oturumu: Acaba masaldaki kahraman karşılaştığı sorunla nasıl başa çıkmalı? Çiğdem Gündeş sorar, katılımcılar öneri getirir. Ayda Ataman resimler.
- Anlatılan masala isim bulma oyunu: Katılımcılar dinledikleri masala en uygun ismi verebilmek için topluluk önünde söz alarak ve birbirlerini dinleyerek tartışırlar.



"Çizgiden Masala..." adlı etkinliğimiz sadece İstanbul ili ve çevresinde düzenlenebilmekte olup bunun dışındaki okul davetlerinde yazarın benzer temadaki (Ayda Ataman'ın katılımı olmadan) "Bir Oyun Bir Masal" adlı etkinliği gerçekleştirilebilmektedir.

Düş kurmaca oyunu oynamak ister misiniz? Gökyüzünde süzülüp duran her yaştan bulutun seerek oynadığı bu oyunla, bulutlar kimi zaman koca bir gemiye, kimi zamansa ucu bucağı olmayan bir martı sürüsüne dönüşebiliyor. Çiğdem Gündeş ve Ayda Ataman ikilisinden hayallerin gerçeğe dönüştüğü sevimli bir masal.

YARATICI
DRAMA

OKUL ÖNCESİ
VE 1. SINIFLAR

Didem Ünal'ın *Ormanda Alfabe* kitabından yola çıkarak çocukların keyifli bir oyun eşliğinde alfabeyi öğrenecekleri bir drama etkinliği.

DIDEM ÜNAL'LA

"ORMANDA ALFABE OYUNU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

- Kendilerine yöneltilen sorulara karşı hızlı ve pratik yanıtlar vermeyi öğrenirler.
- Doğru anlama, doğru özümseme, doğru ve yaratıcı düşünme yetilerini geliştirirler.
- Görsel algı yeteneklerini ölçme fırsatı bulurlar.
- Merak duygularını harekete geçirirler.
- Ormanda keşfe çıkarak eğlenceli bir oyun eşliğinde alfabeyi öğrenirler.
- Yeni kelimeler öğrenerek dağarcıklarını zenginleştirirler.
- Harflere tek tek odaklanarak alfabe bilgi ve birikimlerini arttırmaya çalışırlar.
- Grup çalışması deneyimi kazanarak topluluk önünde söz alma ve kendilerini ifade etme olanağı bulurlar.

DIDEM ÜNAL

Ankara'da doğdu. 1995'ten bu yana yayın dünyasında çalışıyor. Arada araştırma, reklam sektörü ve STK deneyimi edindi; AB destekli projeler yazdı ve yönetti. *Sözcükler*, *Papirüs*, *Patika'da öyküleri* yayımlandı. Osmanlıcadan ve İngilizceden Türkçeye kitap çevirileri bulunan Didem Ünal, Everest Yayınları'nın Türk ve Dünya Edebiyatı editörlerindedir.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- *Ormanda Alfabe Oyunu*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ORMANIN SAKİNLERİ İLE TANIŞMA

- Kitaptan görsel bir kesitin ekrana yansıtılacağı bu bölümde yazar, hikâyede adı geçen orman sakinlerini tek tek tanıtarak jaguar ve koruduğu hazine ile ilgili çocuklara çeşitli sorular yöneltir.
- Jaguar hazineyi kimden/kimlerden koruyor olabilir?
- Hikâyede vurgulanan esas hazine gerçekte nedir?
- Hayvanlar dışında ormanın diğer sakinleri kimlerdir?

HARFLERİ CANLANDIRMA OYUNU

Harfini seç

- Yazar, alfabenin bütün harflerinin yer aldığı bir kutu çıkararak her öğrenciye bir harf seçtirir.

Bir hayvan ya da bitki düşün

- Öğrenciler seçtikleri harf ile başlayan bir hayvan ya da bitki belirlerler.

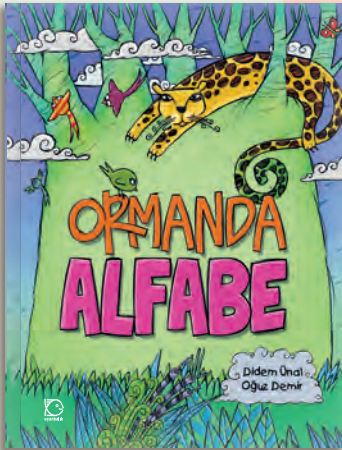
Söz al ve kendini tanı

- Söz almak isteyen öğrenciler sahneye/tahtaya çıkarak, ekranda yansıtılacak *Ormanda Alfabe* görselindeki harf kodlarını kullanarak isimlerini şifreler ve kendilerini tanırlar.

Örneğin, OSMAN – Orman-Sarı-Mağara-Ay-Nar)

Sahne senin: Bilin bakalım hangi hayvanı/bitkiyi seçtim?

- İsmi şifreleyen ve kendini tanıtan öğrenciler belirledikleri hayvanı ya da bitkiyi, sessiz sinema yoluyla canlandırarak veya yazı tahtasına çizim yaparak sınıf arkadaşlarına anlatmaya çalışırlar.



Didem Ünal'ın şiirsel metni ve Oğuz Demir'in güçlü çizgileriyle özgün bir resimli kitaba dönüşen *Ormanda Alfabe*, minik okurların görsel belleklerinde estetik bir algı oluştururken, merak duygularını harekete geçirerek benzersiz bir ilk kitap deneyimi yaşatıyor. Anlatım tekniği ile farklılaşan bu eğlenceli kitabın sayfalarında saklı sürprizler, hitap ettiği yaş gurubundaki çocukların kelime dağarcıklarını geliştirerek hayal güçlerini zenginleştiriyor.

RESİM SERGİSİ
SÖYLEŞİ

OKUL ÖNCESİ
VE 1. SINIFLAR

"Tembel Fare Tini" dizisinin *Kütüphane Yolunda* macerası ile ilişkilendirilmiş, hayatına uyum sağlamaya çalışan minik okurların yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olan, kitap ve kütüphane sevgisiyle yoğrulmuş renkli bir sergi çalışması ve söyleşi.

AYLA ÇINAROĞLU'YLA "KÜTÜPHANE YOLUNDA"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kitap, kütüphane ve okuma kültürü ile ilgili temel kavram ve bilgileri edinirler.
- Kütüphanede uyulması gereken kuralları öğrenirler.
- Yaratıcılıklarını kullanma becerilerini geliştirirler.
- Düşüncelerini resimle ifade etme imkânı bulurlar.
- Topluluk önünde söz alma, fikir belirtme ve temsil yetilerini arttırırlar.
- Belirli bir konu üzerine düşünme ve çalışma olanağı bulurlar.
- Bir eser yaratmanın, buna bağlı olarak takdir edilmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Herhangi bir eleştiriye ve yoruma karşı hoşgörölü davranmanın yollarını öğrenirler.
- Grup çalışmasına katılarak kolektif bir iş başarma deneyimine ulaşırlar.

AYLA ÇINAROĞLU

Ayla Çınaroğlu, 1972'den bu yana çocuklar için yazmaya ve kitaplarını resimlemeye devam ediyor. Türkçe ders kitaplarında eserlerine yer verilen Çınaroğlu, 2006'da ÇGYD (Çocuk ve Gençlik Yayınları Derneği) önerisiyle IBBY (International Board on Books for Young People) Yazın Onur Listesi'nde yer almıştır. 2007 ilkbaharında Eskişehir Osmangazi Üniversitesi'nde adına özel bir sempozyum düzenlenmiştir.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

SERGİ ÇALIŞMASI

Tembel Fare Tini'yle kitapların renkli dünyasında keyifli bir yolculuğa çıktınız. İlk durağınız görkemli bir kütüphane! Peki, hayalinizdeki kütüphane nasıl bir yer? Kitaplar nerelerde sergileniyor? Duvarlar ne renk? Rafların boyu nasıl? Düşlerinizde canlandırdığınız kütüphanenin bir resmini çizip çalışmanızın bir köşesine kütüphanede uyulması gereken kurallardan en az birini yazılı olarak belirtebilir misiniz?

Öğrencilerin belirli bir süre zarfında okulda ya da evde hazırladıkları resimler öğretmenlere teslim edilerek sergiye hazır hale getirilir.

- Sergi teması açıklanır.
- Resimler öğrenciler tarafından hazırlanır.

- Resimler toplanır ve sergiye hazır hale getirilir.

- Sergi açılır.

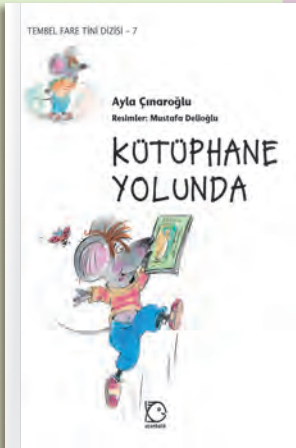
SÖYLEŞİ

Serginin açılış günü Ayla Çınaroğlu ilgili okulu ziyaret ederek öğrencilerle buluşur. Sergiyi gezen Çınaroğlu tüm resimleri değerlendirerek aşağıdaki sorular etrafında kısa bir söyleşi gerçekleştirir.

- Daha önce kütüphaneye gittiniz mi?
- Kütüphanede uyulması gereken kurallar nelerdir?
- Tembel Fare Tini sizce bundan böyle sık sık kütüphaneye gidecek mi?
- Kitap okuma alışkanlığı bizlere ne kazandırır?
- Tembel Fare Tini kitap okumaya neden üşeniyor olabilir?



Tembel Fare Tini, arkadaşı Şini'ye Büyük Kütüphane'ye gitme sözü verir ama yürümeye üşenir. Şini'nin zorlamalarıyla kütüphaneye vardıklarında şaşkınlıktan dili tutulur. Binlerce kitap arasından hangisini ödünç alacağına karar veremeyen kahramanımız, resimli bir dinazor kitabı seçerek kütüphaneden ayrılır. Tini için yepyeni bir dönemin başlangıcıdır. Yoksa Tini okumaya merak mı salacaktır?



YARATICI
OYUNLAR

OKUL ÖNCESİ
VE 1. SINIFLAR

Pengu adlı resimli öykü kitaplarından oluşturulmuş iki ayrı etkinlik: Yaratıcı drama çalışması ve etkileşimli kitap okuma-sunum etkinliği.

SELEN SOMER'LE

"BEN BU SORUNU ÇÖZERİM"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Grup çalışması gerçekleştirerek belirli kurallara göre hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Canlandıracakları karakteri belirlerken grup arkadaşları ile uzlaşmayı ve onların kararlarına saygı duymayı öğrenirler.
- Düşünme, karar verme ve sorun odaklı çalışma deneyimi kazanırlar.
- Kendini ifade edebilme yeteneklerini geliştirirler.
- Dramanın yaratıcı ve eğlenceli dünyası ile tanışırlar.
- İnce motor kaslarını kullanma yetilerini geliştirirler.
- El becerisine dayalı sosyal bir aktiviteye katılarak kişisel yetenekleri hakkında farkındalık kazanırlar.
- Hayal güçlerinin ve yaratıcılıklarının sınırlarını zorlayarak yeni bir şey yaratmanın mutluluğunu yaşarlar.

SELEN SOMER

İstanbul'da doğdu. 1996 yılında Bilkent Üniversitesi İngiliz Dili Edebiyatı Bölümünü onur öğrencisi olarak bitirdi. Halen İstanbul'da yaşıyor, İngilizce dersleri verip çocuk hikâyeleri yazıyor. Çocukları İrmak ve Yunus'a hikâyeler okumaya, onlarla çikolata ve dondurma kaçamağı yapıp sohbet etmeye bayılıyor.

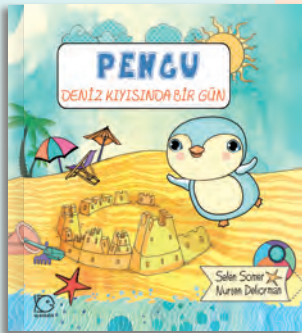


ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- *Pengu Deniz Kıyısında Bir Gün* adlı kitabı öğrencilere okunur.
- Hikâyenin ana karakterleri olan Pengu, İrmak ve Yunus'un yer aldığı resimli boyama sayfaları katılımcılara dağıtılır.
- Öğrencilerin canlandırmak istedikleri karakteri seçip boyamaya başlamaları istenir.
- Katılımcılar boyamayı bitirdikten sonra resimleri (bant yardımıyla) göğüslerine yapıştırarak hikâyede adı geçen karaktere bürünürler.
- Öyküde üzerinde durulan temel sorunu veya kendi önerecekleri bir sorunu dramatize ederek çözmeye çalışırlar.
- *Pengu Yeni Bir Arkadaş* adlı kitap okunur.
- "Sınıfımıza yeni gelen ve kimseyi tanımayan bir arkadaşımızın kendini daha iyi hissetmesi için neler yapabiliriz?" sorusu üzerine kısa bir soru-cevap bölümü yapılır.
- Hikâyeyi dinleyen öğrenciler yaratıcılıklarını kullanarak renkli oyun hamurundan hayallerindeki kahramanı tasarlar.
- Katılımcılar ortaya çıkardıkları hamurdan kahramanlara birer isim verirler.
- Her katılımcı öne çıkıp, "Bu benim kahramanım çünkü..." cümlesini tamamlayarak kahramanlarını sınıf arkadaşlarına tanıtır.



Anaokuluna giden *Pengu*, kendine has renkli dünyasında ailesi ve arkadaşlarıyla maceradan maceraya koşarken hem eğlendiriyor hem de düşündürüyor...



ATÖLYE

OKUL ÖNCESİ
VE 1. SINIFLAR

"Mıymıy Teyze"nin ressamı Zeynep Özatalay'la çocukların hayal dünyalarını kullanarak kendi Mıymıy Teyze karakterini yaratacakları, onu yeniden çizip boyayacakları eğlenceli, rengârenk bir atölye çalışması.

ZEYNEP ÖZATALAY'LA "KENDİ MIYMIY TEYZE KARAKTERİNİ YARAT"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Okudukları metni yorumlama, ayrıntıları üzerine düşünme ve anlatılan karakterleri hayal dünyalarında canlandırma becerilerini geliştirirler.
- Yazarın ve çizerin kendilerine sundukları görsel dünyaya alternatifler oluşturabilmek için çaba sarf ederler.
- Renklerin ve şekillerin duygularını nasıl etkilediğini deneyimler ve bir hissi kuvvetlendirmek için renk paletinden nasıl yararlanabilecekleri hakkında fikir edinirler.
- Hayal güçlerini devreye sokarak yaratıcı düşünmeye ve buna bağlı olarak da el becerilerini geliştirmeye çalışırlar.
- Karakter tasarımının bel kemiğini oluşturduğu resimli kitap çizerliğinin yanı sıra, çizgi roman ve animatörlük meslekleri hakkında ayrıntılı bilgi edinirler.

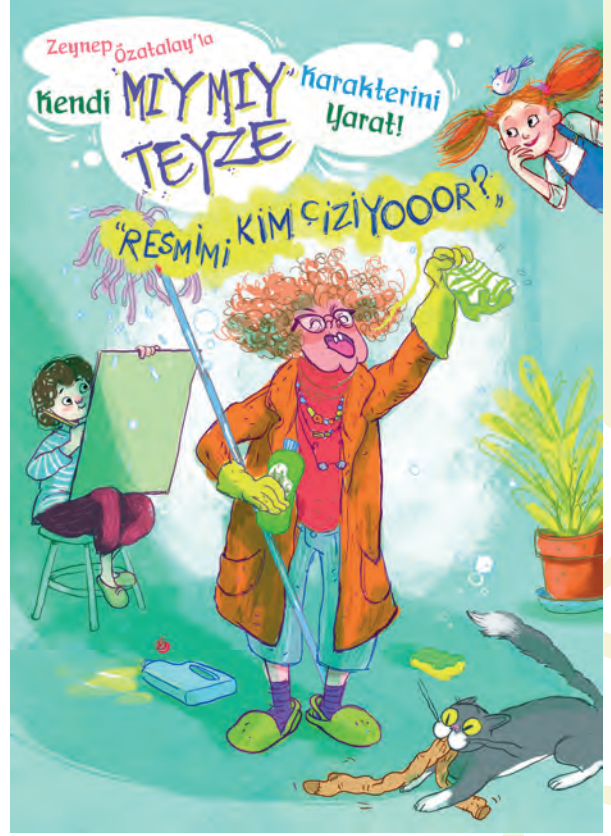
ZEYNEP ÖZATALAY

İstanbul'un Kanlıca semtinde doğdu. Okula başlayınca derslerinde hiç boş durmadı, matematik ve coğrafya öğretmenlerinin çok güzel karikatürlerini çizdiği için apar topar mezun edildi. O tarihten beri gördüğü her şeyi çiziyor ve çocuk kitapları yapıyor. Biri tombul, diğeri zayıf iki kedi kendilerini biraz mama karşılığı eve aldıklarılarından beri onlarla yaşıyor. Yüzmeyi ve kurabiye yemeyi seviyor, ikisini aynı anda denediyse de asla başarılı olamadı.



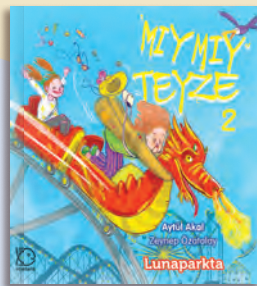
ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- **Karakter analizi:** "Mıymıy Teyze ve Mine nasıl tiplerdir?", "Nelerden hoşlanırlar?", "Hayata bakış açıları nedir?" sorularına birlikte yanıt aranır.
- **Yorumlama:** Mıymıy Teyze kitapları bize ne hissettiriyor? Mutluluk mu, heyecan mı, serüven mi? Katılımcılara söz verilir.
- **Tartışma:** "Hayatımızda Mıymıy Teyze'ye benzeyen biri var mı?" ve "Olumsuz özelliklerine rağmen Mıymıy Teyze'yi sevmeyi nasıl başarıyoruz?" soruları üzerine kısaca tartışılır.
- **Atölye:** "Siz olsaydınız Mıymıy Teyze'yi ya da Mine'yi nasıl çizerdiniz?" sorusundan hareketle katılımcılardan kahramanlarımızı kendi hayal dünyalarına göre yeniden çizmeleri ve boyamaları istenir.
- Katılımcıların okudukları dizideki çizimlerin dışına çıkmaları teşvik edilerek tamamen kendi kişisel yorumlarını katmaları desteklenir. Dileyen katılımcılar dizideki çizimleri taklit edebilir ve yeni detaylarla renklendirmeyi de tercih edebilir.
- **Hayal kurma oyunu:** "Mıymıy Teyze yeni macerasında nerelere gitsin?", "Kimlerle karşılaşsın?", "Nelerden şikâyet etsin?", "Nasıl giyinsin?" Katılımcılardan Mıymıy Teyze'nin gelecek serüvenleri için yeni senaryolar hayal etmeleri istenir.



Çiçekler kötü kokuyor, kuşlar camları kirletiyor, sıcak hava bunaltıyor... Mıymıy Teyze hiçbir şeyden mutlu olmuyor! Etrafındaki herkese kulp takmaktan, gördüğü her şeyde kusur aramaktan, kedileri kovalamaktan yorulmayan kahramanımıza birileri hayatın güzelliklerini göstermeli. Biri, komşunun kızı Mine mi dedi yoksa?

Mıymıy Teyze, hayata hangi gözlerle baktığımızı hatırlatıp mutluluğun ve güzelliklerin ipuçlarını paylaşmak için sizleri bekliyor.



DİZİN

OKUL ÖNCESİ

- Ayla Çınaroğlu **126** *Kütüphane Yolunda*
Didem Ünal **124** *Ormanda Alfabe Oyunu*
Selen Somer **128** *Ben Bu Sorunu Çözerim*
Zeynep Özatalay **130** *Kendi Mıymıy Teyze Karakterini Yarat*

İLKOKUL

1. SINIF

- Ayla Çınaroğlu **126** *Kütüphane Yolunda*
Çiğdem Gündeş **122** *Çizgiden Masala*
Didem Ünal **124** *Ormanda Alfabe Oyunu*
Nazan Tacer **34** *Origami Atölyesi*
Selen Somer **128** *Ben Bu Sorunu Çözerim*
Zeynep Özatalay **130** *Kendi Mıymıy Teyze Karakterini Yarat*

2. SINIF

- Arzu Suriçi **114** *Tudem'le Evvel Zaman İçinde*
Ayla Çınaroğlu **108** *Uzayda Bir Gezinti*
Çiğdem Gündeş **122** *Çizgiden Masala*
Ferda İzbudak Akıncı **112** *Öykü Sanatı*
Koray Avcı Çakman **118** *Ormanın Gerçek Kahramanları Kim?*
Nazan Tacer **34** *Origami Atölyesi*
Songül Bozacı **116** *Bir Fikir Bir İcat*
Songül Bozacı **106** *Farklılıkların Kabulü*
Songül Bozacı **120** *Kendi Paranı Tasarla*
Songül Bozacı **110** *Zamanda Yolculuk*

3. SINIF

Arzu Suriçi	58	<i>Düşünme Atölyesi</i>
Arzu Suriçi	114	<i>Tudem'le Evvel Zaman İçinde</i>
Aşkın Güngör	74	<i>Dedektiflik Atölyesi</i>
Ayla Çınaroğlu	108	<i>Uzayda Bir Gezinti</i>
Aytül Akal	104	<i>Yeteneklerini Bulma Oyunu</i>
Betül Avunç	62	<i>Küçük Arkeologlar İşbaşında</i>
Çiğdem Gündeş	82	<i>Farklıyız Çünkü Aynıyız</i>
Ferda İzbudak Akıncı	112	<i>Öykü Sanatı</i>
Güldem Şahan	84	<i>Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri</i>
Habib Bektaş	88	<i>Mutluluk Oyunu</i>
Hamdullah Köseoğlu	64	<i>Düşler ve Gerçekler</i>
Hanzade Servi	86	<i>Kim Korkar Umacı'dan?</i>
Hüsnan Şeker	90	<i>Kısa Öykü Atölyesi</i>
Kerem Işık	66	<i>Özgür Çocuklar Görev Başında</i>
Koray Avcı Çakman	68	<i>Büyü Küçül Oyunu</i>
Koray Avcı Çakman	118	<i>Ormanın Gerçek Kahramanları Kim?</i>
Mavisel Yener	92	<i>Şiirli Düşler Atölyesi</i>
Mehmet Atilla	18	<i>Edebiyat Fırtınası</i>
Miyase Sertbarut	16	<i>Tartışma Atölyesi</i>
Nazan Tacer	34	<i>Origami Atölyesi</i>
Necmi Yalçın	70	<i>Oku, Çiz, Boya, Keşfet</i>
Özlem Kılınçarslan Sözbilir	94	<i>Öykünü Seç</i>
Pelin Güneş	76	<i>Bir Dönüşüm Hikâyesi</i>
Pelin Güneş	96	<i>Hayal Atölyesi</i>
Sara Pardo	98	<i>İzmir'i Nasıl Bilirdiniz?</i>
Seran Demiral	100	<i>İşte Senin Kahramanın</i>
Seza Kutlar Aksoy	102	<i>Ben Bir Roman Kahramanıyım</i>
Songül Bozacı	116	<i>Bir Fikir Bir İcat</i>
Songül Bozacı	106	<i>Farklılıkların Kabulü</i>
Songül Bozacı	120	<i>Kendi Paranı Tasarla</i>
Songül Bozacı	110	<i>Zamanda Yolculuk</i>
Simla Sunay	72	<i>Sözcüklerin Rengi, Rengin Mutluluğu</i>
Suzan Geridönmez	78	<i>Çamaşır İpi</i>
Toprak Işık	60	<i>Büyüyünce Ne Olsam?</i>
Toprak Işık	80	<i>Matematiği Tanısan İnan Ki Çok Seveceksin</i>

4. SINIF

Arzu Suriçi	58	<i>Düşünme Atölyesi</i>
Arzu Suriçi	114	<i>Tudem'le Evvel Zaman İçinde</i>
Aşkın Güngör	74	<i>Dedektiflik Atölyesi</i>

Ayla Çınarođlu	108	<i>Uzayda Bir Gezinti</i>
Aytül Akal	28	<i>Gazetecilik Dersleri</i>
Aytül Akal	104	<i>Yeteneklerini Bulma Oyunu</i>
Betül Avunç	44	<i>İstanbul Bođazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuđu</i>
Betül Avunç	62	<i>Küçük Arkeologlar İşbaşında</i>
Çiđdem Gündeş	82	<i>Farklıyız Çünkü Aynıyız</i>
Dursun Ege Göçmen	42	<i>Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde</i>
Ferda İzbudak Akıncı	112	<i>Öykü Sanatı</i>
Figen Gülü	52	<i>2025'e Bir Zaman Kapsülü</i>
Güldem Şahan	84	<i>Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri</i>
Güzin Öztürk	56	<i>Benim İçin Barış Demek</i>
Habib Bektaş	88	<i>Mutluluk Oyunu</i>
Habib Bektaş	30	<i>Uzun Lafın Kısası</i>
Hamdullah Köseođlu	64	<i>Düşler ve Gerçekler</i>
Hanzade Servi	86	<i>Kim Korkar Umacı'dan?</i>
Hanzade Servi	38	<i>Sevgili Hiç Tanımadiđım Mektup Arkadaşım</i>
Hüsnan Şeker	90	<i>Kısa Öykü Atölyesi</i>
Hüsnan Şeker	48	<i>Yarının Koleksiyonerleri</i>
Kerem Işık	66	<i>Özgür Çocuklar Görev Başında</i>
Koray Avcı Çakman	32	<i>Almarpa'nın İzinde</i>
Koray Avcı Çakman	68	<i>Büyü Küçül Oyunu</i>
Koray Avcı Çakman	50	<i>Hayallerine Sahip Çık</i>
Mavisel Yener	92	<i>Şiirli Düşler Atölyesi</i>
Mehmet Atilla	18	<i>Edebiyat Fırtınası</i>
Miyase Sertbarut	16	<i>Tartışma Atölyesi</i>
Nazan Tacer	34	<i>Origami Atölyesi</i>
Necmi Yalçın	70	<i>Oku, Çiz, Boya, Keşfet</i>
Necmi Yalçın	46	<i>Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması</i>
Özlem Kılınçarslan Sözbilir	94	<i>Öykünü Seç</i>
Pelin Güneş	76	<i>Bir Dönüşüm Hikâyesi</i>
Pelin Güneş	96	<i>Hayal Atölyesi</i>
Sara Pardo	98	<i>İzmir'i Nasıl Bilirdiniz?</i>
Seran Demiral	100	<i>İşte Senin Kahramanın</i>
Seza Kutlar Aksoy	102	<i>Ben Bir Roman Kahramanıyım</i>
Simla Sunay	72	<i>Sözcüklerin Rengi, Rengin Mutluluđu</i>
Songül Bozacı	106	<i>Farklılıkların Kabulü</i>
Songül Bozacı	110	<i>Zamanda Yolculuk</i>
Suzan Geridönmez	54	<i>Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın</i>
Suzan Geridönmez	78	<i>Çamaşır İpi</i>
Suzan Geridönmez	36	<i>Sipariş Çocuk Olur Mu?</i>
Toprak Işık	40	<i>Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince</i>
Toprak Işık	60	<i>Büyüyünce Ne Olsam?</i>
Toprak Işık	80	<i>Matematiđi Tanısan İnan Ki Çok Seveceksin</i>

Arzu Suriçi	58	<i>Düşünme Atölyesi</i>
Aşkın Güngör	74	<i>Dedektiflik Atölyesi</i>
Aytül Akal	28	<i>Gazetecilik Dersleri</i>
Betül Avunç	44	<i>İstanbul Boğazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuğu</i>
Betül Avunç	62	<i>Küçük Arkeologlar İşbaşında</i>
Dursun Ege Göçmen	42	<i>Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde</i>
Figen Güllü	52	<i>2025'e Bir Zaman Kapsülü</i>
Güzin Öztürk	56	<i>Benim İçin Barış Demek</i>
Habib Bektaş	30	<i>Uzun Lafın Kısası</i>
Hamdullah Köseoğlu	64	<i>Düşler ve Gerçekler</i>
Hanzade Servi	38	<i>Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım</i>
Hicabi Demirci	14	<i>Karikatür Okuma Atölyesi</i>
Hüsnan Şeker	22	<i>Canlanan Öyküler</i>
Hüsnan Şeker	48	<i>Yarının Koleksiyonerleri</i>
Kerem Işık	66	<i>Özgür Çocuklar Görev Başında</i>
Koray Avcı Çakman	32	<i>Almarpa'nın İzinde</i>
Koray Avcı Çakman	68	<i>Büyü Küçül Oyunu</i>
Koray Avcı Çakman	50	<i>Hayallerine Sahip Çık</i>
Mavisel Yener	26	<i>Mavi Zamanlar'ın İzinde</i>
Mavisel Yener	20	<i>Şiir Atölyesi</i>
Mehmet Atilla	18	<i>Edebiyat Fırtınası</i>
Miyase Sertbarut	16	<i>Tartışma Atölyesi</i>
Nazan Tacer	34	<i>Origami Atölyesi</i>
Necmi Yalçın	70	<i>Oku, Çiz, Boya, Keşfet</i>
Necmi Yalçın	46	<i>Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması</i>
Pelin Güneş	76	<i>Bir Dönüşüm Hikâyesi</i>
Seran Demiral	24	<i>İşte Senin Hikâyen</i>
Simla Sunay	72	<i>Sözcüklerin Rengi, Rengin Mutluluğu</i>
Suzan Geridönmez	54	<i>Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın</i>
Suzan Geridönmez	78	<i>Çamaşır İpi</i>
Suzan Geridönmez	36	<i>Sipariş Çocuk Olur Mu?</i>
Toprak Işık	40	<i>Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince</i>
Toprak Işık	60	<i>Büyüyünce Ne Olsam?</i>
Toprak Işık	80	<i>Matematiği Tanısan İnan Ki Çok Seveceksin</i>

Aşkın Güngör	8	<i>Gohor Evreni'nin İzinde</i>
Aytül Akal	28	<i>Gazetecilik Dersleri</i>
Betül Avunç	44	<i>İstanbul Boğazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuğu</i>
Dilek Yardımcı	12	<i>Hayal Et, Gerçekleştir</i>
Dursun Ege Göçmen	42	<i>Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde</i>
Ferda İzbudak Akıncı	6	<i>Başarı Mutluluk Getirir Mi?</i>
Figen Güllü	52	<i>2025'e Bir Zaman Kapsülü</i>
Habib Bektaş	30	<i>Uzun Lafın Kısası</i>
Hanzade Servi	38	<i>Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım</i>

Hicabi Demirci	14	<i>Karikatür Okuma Atölyesi</i>
Hüsnan Şeker	10	<i>Ayrı Dünyalara Yolculuk</i>
Hüsnan Şeker	22	<i>Canlanan Öyküler</i>
Hüsnan Şeker	48	<i>Yarının Koleksiyonerleri</i>
Koray Avcı Çakman	32	<i>Almarpa'nın İzinde</i>
Koray Avcı Çakman	50	<i>Hayallerine Sahip Çık</i>
Mavisel Yener	26	<i>Mavi Zamanlar'ın İzinde</i>
Mavisel Yener	20	<i>Şiir Atölyesi</i>
Mehmet Atilla	18	<i>Edebiyat Fırtınası</i>
Miyase Sertbarut	16	<i>Tartışma Atölyesi</i>
Nazan Tacer	34	<i>Origami Atölyesi</i>
Necmi Yalçın	46	<i>Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması</i>
Seran Demiral	4	<i>Engelleri Aşmak</i>
Seran Demiral	24	<i>İşte Senin Hikâyen</i>
Suzan Geridönmez	54	<i>Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın</i>
Suzan Geridönmez	36	<i>Sipariş Çocuk Olur Mu?</i>
Toprak Işık	40	<i>Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince</i>

7. SINIF

Aşkın Güngör	8	<i>Gohor Evreni'nin İzinde</i>
Aytül Akal	28	<i>Gazetecilik Dersleri</i>
Dilek Yardımcı	12	<i>Hayal Et, Gerçekleştir</i>
Ferda İzbudak Akıncı	6	<i>Başarı Mutluluk Getirir Mi?</i>
Habib Bektaş	30	<i>Uzun Lafın Kısası</i>
Hicabi Demirci	14	<i>Karikatür Okuma Atölyesi</i>
Hüsnan Şeker	10	<i>Ayrı Dünyalara Yolculuk</i>
Hüsnan Şeker	22	<i>Canlanan Öyküler</i>
Koray Avcı Çakman	32	<i>Almarpa'nın İzinde</i>
Mavisel Yener	26	<i>Mavi Zamanlar'ın İzinde</i>
Mavisel Yener	20	<i>Şiir Atölyesi</i>
Mehmet Atilla	18	<i>Edebiyat Fırtınası</i>
Miyase Sertbarut	16	<i>Tartışma Atölyesi</i>
Nazan Tacer	34	<i>Origami Atölyesi</i>
Seran Demiral	4	<i>Engelleri Aşmak</i>
Seran Demiral	24	<i>İşte Senin Hikâyen</i>

8. SINIF

Aşkın Güngör	8	<i>Gohor Evreni'nin İzinde</i>
Dilek Yardımcı	12	<i>Hayal Et, Gerçekleştir</i>
Ferda İzbudak Akıncı	6	<i>Başarı Mutluluk Getirir Mi?</i>
Hicabi Demirci	14	<i>Karikatür Okuma Atölyesi</i>
Hüsnan Şeker	10	<i>Ayrı Dünyalara Yolculuk</i>
Mavisel Yener	20	<i>Şiir Atölyesi</i>
Mehmet Atilla	18	<i>Edebiyat Fırtınası</i>
Miyase Sertbarut	16	<i>Tartışma Atölyesi</i>
Nazan Tacer	34	<i>Origami Atölyesi</i>
Seran Demiral	4	<i>Engelleri Aşmak</i>

2017-2018
**ETKİNLİK
REHBERİ**

**TUDEM
YAYIN
GRUBU**

Merkez:

1476/1 Sok. No: 10/51
Alsancak 35220, Konak - İzmir
Tel: 0232-463 4638-40
e-posta: tudem@tudem.com

Beşiktaş Kitabevi:

İhlamurdere Cad. No: 67
Beşiktaş - İstanbul
Tel: 0212-514 3370-71
e-posta: istanbul@tudem.com

Kadıköy Kitabevi:

Mühürdar Cad. No: 82
Kadıköy - İstanbul
Tel: 0216-541 9303
e-posta: kadikoy@tudem.com

Alsancak Kitabevi:

Kıbrıs Şehitleri Cad. No: 189
Alsancak 35220, Konak - İzmir
Tel: 0232-463 4640
e-posta: alsancak@tudem.com

www.tudem.com

[f](https://www.facebook.com/tudemyayingrubu) [t](https://www.instagram.com/tudemyayingrubu) [y](https://www.youtube.com/tudem) /tudemyayingrubu

