

TUDEMYAYINGRUBU

Etkinlik Rehberi

*ATÖLYELER *SÖYLEŞİLER *TARTIŞMALAR
*KENT EĞİTİMİ *YARATICI OYUNLAR



İÇİNDEKİLER

| | |
|---|----|
| Kütüphane Yolunda Ayla Çınaroğlu | 4 |
| Denizde Sayılar Oyunu Didem Ünal | 6 |
| Ormanda Alfabe Oyunu Didem Ünal | 8 |
| Dans Eden Minikler Esra İlter Demirbilek | 10 |
| Ben Bu Sorunu Çözerim Selen Somer | 12 |
| Kendi Mıymıy Teyze Karakterini Yarat Zeynep Özatalay | 14 |
| Çizgiden Masala Çiğdem Gündes | 16 |
| Tüketiyorum, Kayboluyorum Güzin Öztürk | 18 |
| Bir Fikir Bir İcat Songül Bozacı | 20 |
| Hayalindeki Mesleği Keşfet Ayşe Tilisbık | 22 |
| Neye Benzer Gelecek Oyunu Ayşe Tilisbık | 24 |
| Ormanın Gerçek Kahramanları Kim? Koray Avcı Çakman | 26 |
| Kendi Paranı Tasarla Songül Bozacı | 28 |
| Tudem'le Evel Zaman İçinde Arzu Suriçi Kireççi | 30 |
| Uzayda Bir Gezinti Ayla Çınaroğlu | 32 |
| Bir Şeyler Yazmam Gerek Elif Yonat Toğay | 34 |
| Hayalimdeki Atıştırmalık Elif Yonat Toğay | 36 |
| Öykü Sanatı Ferda İzbudak Akıncı | 38 |
| Yeteneklerini Bulma Oyunu Aytül Akal | 40 |
| Kendi Çizgi Film Karakterini Yarat Beyza Akyüz | 42 |
| Farklıyız Çünkü Aynıyız Çiğdem Gündes | 44 |
| Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri Güldem Şahan | 46 |
| Mutluluk Oyunu Habib Bektaş | 48 |
| Şiirli Düşler Atölyesi Mavisel Yener | 50 |
| Öykünü Seç Özlem Kılınçarslan Sözbilir | 52 |
| İzmir'i Nasıl Bilirdiniz? Sara Pardo | 54 |
| Düşünme Atölyesi Arzu Suriçi Kireççi | 56 |
| Dedektiflik Atölyesi Aşkın Güngör | 58 |
| Güçler Çarkifeleği Oyunu Aygül Bahar Yılmaz | 60 |
| Küçük Arkeologlar İşbaşında Betül Avunç | 62 |
| Düşler ve Gerçekler Hamdullah Köseoğlu | 64 |
| Kim Korkar Umacı'dan? Hanzade Servi | 66 |
| Özgür Çocuklar Görev Başında Kerem Işık | 68 |
| Büyü Küçül Oyunu Koray Avcı Çakman | 70 |
| Masal Atölyesi Mavisel Yener | 72 |
| Öykü Atölyesi Mavisel Yener | 74 |
| Arkadaşının Dileğini Resimle Muammer Olcay | 76 |
| Oku, Çiz, Boya, Keşfet Necmi Yalçın | 78 |

İÇİNDEKİLER

| | |
|---|-----|
| Çamaşır İpi Suzan Geridönmez | 80 |
| Büyüyünce Ne Olsam? Toprak Işık | 82 |
| Matematiği Tanısan İnan Ki Çok Seveceksin Toprak Işık | 84 |
| Edebiyat Fırtınası Mehmet Atilla | 86 |
| Tartışma Atölyesi Miyase Sertbarut | 88 |
| Haber Peşinde Dilek Sever | 90 |
| Benim İçin Barış Demek Güzin Öztürk | 92 |
| Bambaşka Bir Kaçış Oyunu Alper Akal | 94 |
| İstanbul Boğazi'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuğu Betül Avunç | 96 |
| Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde Dursun Ege Göçmen | 98 |
| 2025'e Bir Zaman Kapsülü Figen Gülü | 100 |
| Öykü Yazmanın Öyküsü Hanzade Servi | 102 |
| Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım Hanzade Servi | 104 |
| Yarının Koleksiyonerleri Hüsnan Şeker | 106 |
| Yaşamak İstedğin Ülkeyi Hayal Et İclal Dikici | 108 |
| Efsane Dolu Anadolu Koray Avcı Çakman | 110 |
| Hayallerine Sahip Çık Koray Avcı Çakman | 112 |
| Çizgi Roman Atölyesi Muammer Olcay | 114 |
| Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması Necmi Yalçın | 116 |
| Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın Suzan Geridönmez | 118 |
| Sipariş Çocuk Olur Mu? Suzan Geridönmez | 120 |
| Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince Toprak Işık | 122 |
| Gazetecilik Dersleri Aytül Akal | 124 |
| Uzun Lafın Kısası Habib Bektaş | 126 |
| Almarpa'nın İzinde Koray Avcı Çakman | 128 |
| Mavi Zamanlar'ın İzinde Mavisel Yener | 130 |
| Canlanan Öyküler Hüsnan Şeker | 132 |
| İçinizdeki Müziğe Kulak Verin Seran Demiral | 134 |
| İşte Senin Hikâyen Seran Demiral | 136 |
| Başarı Mutluluk Getirir mi? Ferda İzbudak Akıncı | 138 |
| Karikatür Okuma Atölyesi Hicabi Demirci | 140 |
| Şiir Atölyesi Mavisel Yener | 142 |
| Hayal Et, Gerçekleştir Dilek Yardımcı | 144 |
| Yazma Dersleri Ferda İzbudak Akıncı | 146 |
| Ayrı Dünyalara Yolculuk Hüsnan Şeker | 148 |
| Engelleri Aşmak Seran Demiral | 150 |
| Hikâye Anlatıcılığı Songül Bozacı | 152 |
| Origami Atölyesi Nazan Tacer | 154 |

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

Tudem Yayın Grubu olarak öğretmenlerin ve okul idarecilerinin gereksinimlerini ve taleplerini dikkate alarak hazırladığımız *Etkinlik Rehberi*'yle, hem okullarda yepyeni bir etkinlik anlayışının yerleşmesine ilham verdik hem de sektöre öncülük ettik.

35 yıllık yayıncılık tecrübesine sahip bir yayıncı olarak çocukların ve gençlerin okuma alışkanlığı edinmesinde, okuduklarını içselleştirerek düşünsel dünyalarının zenginleşmesinde etkinliklerin büyük bir öneme sahip olduğunu çok iyi biliyoruz. Bu nedenle zengin yazar ve çizer kadromuzun yanı sıra, ödüllü karikatüristler, deneyimli drama liderleri ve atölye yürütücüleriyle birlikte çalışarak etkinliklerimizi her daim çeşitlendirip zenginleştiriyor, öğrencilere yeni ufuklar sunmaya devam ediyoruz.

2019-2020 eğitim-öğretim yılında Tudem Yayın Grubu yazarları, çizerleri, karikatüristleri, drama liderleri ve atölye yürütücüleri Türkiye'nin dört bir yanındaki okullarda, kütüphanelerde, kültür merkezlerinde öğrencilerle bir araya gelerek 1000'in üzerinde etkinliğe imza attı. Çocuklarımızın ve gençlerimizin gelişimlerine sunduğumuz bu katkıyı artırarak sürdürmeyi hedefliyoruz.

Her yıl yenilenen *Etkinlik Rehberi*'mizde bu yıl okul öncesinden ortaokula, 12'si yeni, toplam 77 etkinlik yer alıyor. Çizgi roman atölyesinden yaratıcı dramaya, sergi çalışmasından kent eği-

time uzanan onlarca farklı etkinliğimiz, çocukları kitapların renkli dünyasıyla buluşturuyor. Edebiyatın diğer sanat dallarıyla etkileşimini bizzat deneyimleme şansına erişen öğrenciler, yıllar boyunca unutamayacakları anılar ve deneyimler biriktiriyor.

Okul öncesinden başlayarak ortaokula doğru sıralanan etkinliklerin, eğitim-öğretim programlarıyla ilişkilendirilip bütünleştirilmesine imkân sağlayacak şekilde tasarlandığı bu rehber, öğretmenler ve idareciler için titizlikle hazırlandı. Detaylı içeriğiyle bir etkinliğin hedef kitlesinden akış programına, temalarından etkinlik liderinin özgeçmişine, etkinliğin odak kitabının tanıtımından katılımcılar üzerindeki etkilerine kadar her türlü bilgiyi barındıran bu rehber, özenli görsel tasarımıyla da kolayca okunuyor. Rehberin sonunda yer alan sınıflara göre ayrıştırılmış dizin ise öğretmenlerin etkinlik seçimini kolaylaştırıyor. Hayata geçirilen etkinlikler, çoğu zaman uzun soluklu projelere dönüşerek bütün bir yıla yayılıyor, hatta kitaplaştırılarak veya sergilenecek ölümsüzleşiyor, geniş kitlelerle buluşuyor.

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

Edebiyat sihrinin tüm öğrencilerimizin hayatına dokunması dileğiyle...

Etkinlikler hakkında ayrıntılı bilgi için:

Arden Köprülüyan

arden@tudem.com • etkinlik@tudem.com

TUDEM YAYIN GRUBU

RESİM SERGİSİ SÖYLEŞİ

OKUL ÖNCESİ ve
1. SINIFLAR

Okuma ve yazma kültürü,
Serüven, Sorumluluklar

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

AYLA ÇINAROĞLU'YLA "KÜTÜPHANE YOLUNDA"



AYLA ÇINAROĞLU

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

- 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 artırırılar.
- 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 hoşgörülü davranmanın yollarını öğrenirler.
- Grup çalışmasına katılarak kolektif bir iş başarma deneyimine ulaşırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

SERĞİ ÇALIŞMASI

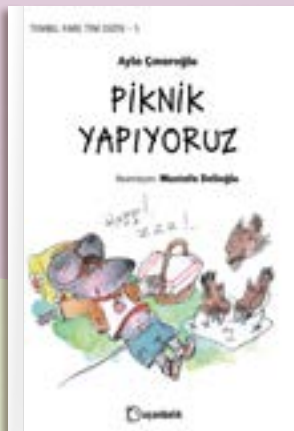
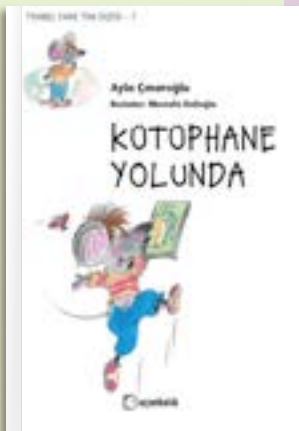
- *Tembel Fare Tini'yle kitapların renkli dünyasında keyifli bir yolculuğa çıktınız. İlk durağınız görkemli bir kütüphane! Peki, hayalinizdeki kütüphane nasıl bir yer? Kitaplar nerelerde sergileniyor? Duvarlar ne renk? Rafların boyu nasıl? Düşlerinizde canlandırdığınız kütüphanenin bir resmini çizip, çalışmanızın bir köşesine kütüphanede uyulması gereken kurallardan birini yazılı olarak belirtebilir misiniz?*
- Serginin teması açıklanır.
- Resimler öğrenciler tarafından hazırlanır.
- Resimler toplanır ve sergiye hazır hâle 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?





Denizin hareketli dünyasında geçen *Denizde Sayılar*'la ilişkilendirilmiş, çocukların Keyifli bir oyun eşliğinde, 1'den 20'ye kadar uzanan sayıları öğrenecekleri eğlenceli bir drama etkinliği.

DİDEM ÜNAL'LA "DENİZDE SAYILAR OYUNU"



DİDEM ÜNAL

Ankara'da doğdu. 1995'ten bu yana yayın dünyasında çalışıyor. 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 KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 1'den 20'ye kadar olan sayılara tek tek odaklanarak sayı bilgilerini pekiştirirler.
- Yaratıcı drama liderinin vereceği yönergelerle hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Kendilerine yöneltilen sorulara hızlı ve pratik yanıtlar vermeyi öğrenirler.
- Grup çalışması deneyimi kazanarak topluluk önünde söz alma ve kendilerini ifade etme becerilerini geliştirirler.
- Görsel algı yeteneklerini ölçme fırsatı bulurlar.
- Merak ve keşif duygularını harekete geçirirler.
- Eğlenceli bir oyun eşliğinde sayıları öğrenirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

SUNUM-TARTIŞMA

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

DENİZDEKİ SAYILAR İLE TANIŞMA

- *Denizde Sayılar* kitabı barkovizyona yansıtılarak öğrencilerle birlikte okunur.
- Sayfalar ilerledikçe hikâyedeki bütün sayılar tek tek tahtaya yazılır.
- Kitabın sonunda yer alan deniz tablosu açılarak hikâyede hangi deniz canlısından kaç tane yer aldığı tartışılır.

SAYILARI PEKİŞTİRME OYUNU

- Didem Ünal'ın yönergeleri doğrultusunda, hikâyede geçen bütün sayılar farklı bir harekete dönüştürülerek çocukların dünyasına yansıtılır.

- Buna göre, hikâyedeki bütün sayılar için parmak şıklatma, zıplama, otur-kalk gibi çeşitli komutlar yardımıyla hikâyenin belkemiğini oluşturan 20 farklı sayının karşılığı bulunur. Örnek:

Ahtapotun kaç kolu var?

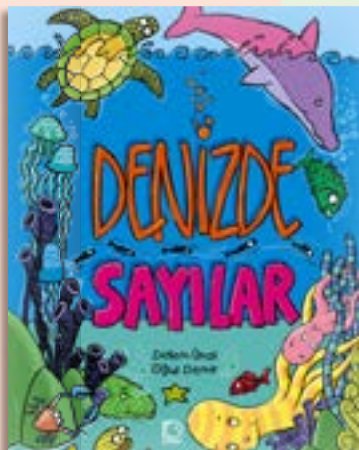
- 16

- *O hâlde 16 kez zıplayalım!*

Hikâyede kaç anne yer alıyor?

- 11

- *O hâlde 11 kez dizimize vuralım!*



Didem Ünal ve Oğuz Demir'in imzasını taşıyan *Denizde Sayılar*, çocukları sayıların hareketli dünyasında geçen macera dolu bir yolculuğa davet ediyor. Ağa takılmış deniz canlılarının mücadelesinin anlatıldığı bu eğlenceli kitap, 1'den başlayıp 20'ye kadar uzanan sayıları, hikâyenin belirli yerlerinde saklı sürpriz oyunlarla buluşturarak denizde geçen keyifli bir serüvene yelken açıyor.



Ormanda Alfabe adlı kitaptan hareketle, çocukların yaratıcı drama yoluyla alfabedeki harfleri öğrenecekleri keyifli bir oyun.

DİDEM ÜNAL'LA "ORMANDA ALFABE OYUNU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

DİDEM ÜNAL

Ankara'da doğdu. 1995'ten bu yana yayın dünyasında çalışıyor. 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.

- Kendilerine yöneltilen sorulara hızlı ve pratik yanıtlar vermeyi öğrenirler.
- Eğlenceli bir oyun eşliğinde alfabeyi öğrenirler.
- Doğru anlama, doğru özümseme, doğru ve yaratıcı düşünme yetilerini geliştirirler.
- Kelime dağarcıklarını zenginleştirerek daha uzun cümleler kurmaya çalışırlar.
- Harflere tek tek odaklanarak alfabe bilgilerini pekiştirirler.
- Grup çalışması deneyimi kazanarak topluluk önünde söz alma ve kendilerini ifade etme becerilerini geliştirirler.
- Görsel algı yeteneklerini ölçme fırsatı bulurlar.
- Merak ve keşif duygularını harekete geçirirler.



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.
- *Ormanda Alfabe Oyunu*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ORMANIN GERÇEK SAHİPLERİ İLE TANIŞMA

- *Ormanda Alfabe* kitabı barkovizyona yansıtılarak öğrencilerle birlikte okunur.
- Sayfalar ilerledikçe hikâyede adı geçen bütün hayvan türleri tek tek tahtaya yazılır.
- Hayvan isimlerinin baş harfleri ve alfabedeki sıraları belirlenir.
- *Ormanda Alfabe*'de yer alan hayvanlar yerine, aynı harfle başlayan başka hangi hayvanlara yer verilebileceği tartışılır.

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

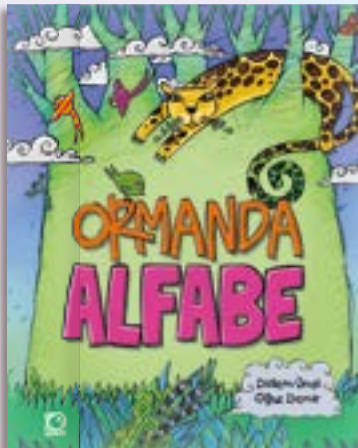
- Öğrenciler seçtikleri harfle başlayan bir hayvan ya da bitki belirler.

Söz al ve kendini tanı

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



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



Erken öğrenme dönemindeki çocuklara yaşama dair içtenlikli paylaşımlarda bulunan Mimi'nin *Dans Eden Dinozorlar* kitabıyla ilişkilendirilmiş, miniklerin hayal güçlerini tetikleyecek, yaratıcı drama destekli bir okuma etkinliği.

ESRA İLTER DEMİRBİLEK'LE "DANS EDEN MINİKLER"



ESRA İLTER DEMİRBİLEK

İstanbul'da doğdu. Konuşmadan önce çizmeyi öğrendi. Ortaokuldayken yarattığı tiplerle çizgi hikâye serileri üretti. Lisede hazırladığı mizah dergileri öğretmenleri tarafından titizlikle takip edildi. Ama sonrasında yolu mühendislik fakültesine düştü. Mühendislik alanında yaptığı 16 yıllık kariyerden sonra kalemi eline aldı ve tekrar çizmeye başladı. Çocuk kitapları ve dergileri resimleyen çizerin, kendi yazıp illüstrasyonlarını kendisinin yaptığı çocuk kitapları serisi de bulunmaktadır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Belirli bir konu üzerine düşünme, tartışma ve görüş bildirme imkânı bularak eğlenceli bir kitap okuma deneyimi yaşarlar.
- Kendilerine yönlendirilen sorulara yanıt bulmaya çalışarak yaratıcı düşünme yetilerini geliştirirler.
- Kitapların sınır tanımaz dünyasına dalarak hayal güçlerini esnetirler.
- Belli yönergelerle hareket etme becerilerini artırır.
- Topluluk önüne çıkma fırsatı bularak özgüvenlerini güçlendirirler.
- Canlandırma aşamasında doğaçlama yaparak belirli bir role bürünme deneyimi kazanırlar.
- Yaratıcı drama yardımıyla empati kurma deneyimi elde ederler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, kütüphane ya da sınıf ortamında, en fazla 30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- *Dans Eden Minikler*, birbirini tamamlayan dört ayrı bölümden oluşmaktadır.

SORU YAĞMURU

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, aşağıdaki sorulara yanıt aranarak keyifli bir düşünme oyunu oynanır.
- *Şemsiyeyi ne için kullanırsınız?* (Yağmur, güneş gibi doğa olaylarından çok daha yaratıcı kullanım alanlarını keşfetme...)
- *Şu elimde gördüğünüz gerçek bir şemsiye mi?* (Şemsiyeyi genel amacından farklı bir araç olarak değerlendirmenin yollarını arama... Örneğin, ters çevirip kayak olarak kullanmak gibi...)
- *Peki, ya senin şemsiyen nasıl?* (Hayalindeki şemsiyeyi sözlü olarak tanımlama...)

YARATICI OKUMA

- Esra İlter Demirbilek, yaratıcı okuma tekniklerini kullanarak *Dans Eden Dinozorlar* kitabını yüksek sesle okur.
- Yağmurun yağdığı, gök gürültüsünün yer aldığı hikâyedeki bölümlerde çocuklardan, ses çıkararak veya hareket ederek okumaya müdahil olmalarını ister.

AKLIMA TAKILACAĞINA ŞEMSIYEME TAKILSIN

- Okuduğunu anlama ve pekiştirme niteliğindeki bu bölümde sorulara yanıt aranarak renkli bir tartışma ortamı sağlanır.

- *Mimi, yağmur yağınca neden seviniyor?*
- *Anne neden bir plaj şemsiyesi istiyor?*
- *Mimi büyüyünce ne olmak istiyor? Siz büyüyünce hangi mesleği seçeceksiniz?*
- *Duygulara göre yüz ifadelerimiz nasıl değişir? Hep birlikte uygulayalım mı?*

CANLANDIRMA

- Müziğin ön plana çıkarılacağı bu kapanış bölümünde, öncelikle çocuklardan eğer bir dinozor olsalardı nasıl dans edeceklerini göstermeleri istenir.
- Ardından herkesin sevdiği bir başka hayvanı canlandırmasına fırsat tanınarak, öğrencilerin taklit yetenekleri geliştirilmelerine olanak sağlanır.



Şimşek çakmış, gökyüzü parlamış. Ardından gök gürlemeye başlamış. Yaz günü aniden bastıran yağmur Mimi'nin düşlerini umutla kucaklamış. Babasının şemsiyeci dükkânına giren bir kadının sıra dışı isteği, küçük kahramanımızı hayretler içinde bırakmış. Mimi'nin bu serüveninde, dans eden dinozorları görmek isteyen bütün çocuklar yağmurun altında keyifli bir yürüyüşe çıkıyor.



YARATICI DRAMA

OKUL ÖNCESİ ve
1. SINIFLAR

Üretim ve tüketim,
Sorumluluklar, Sağlıklı yaşam

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

SELEN SOMER'LE

"BEN BU SORUNU ÇÖZERİM"



SELEN SOMER

İstanbul'da doğdu. 1996 yılında Bilkent Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümünü onur öğrencisi olarak bitirdi. Hâlen 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 KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

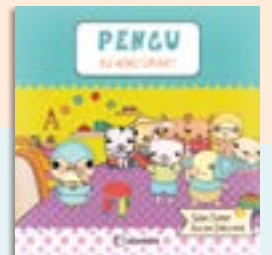
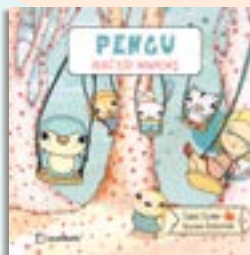
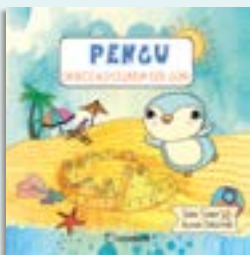
- Grup çalışması gerçekleştirerek belirli kurallara göre hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Canlandıracakları karakteri belirlerken grup arkadaşları ile uzlaşmayı ve onların kararlarına saygı duymayı öğrenirler.
- Düşünme, karar verme ve sorun çözme deneyimi kazanırlar.
- Kendini ifade edebilme yeteneklerini geliştirirler.
- 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.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- *Pengu Deniz Kıyısında Bir Gün* adlı kitap öğrencilere okunur.
- Hikâyenin ana karakterleri olan Pengu, İrmak ve Yunus'un yer aldığı resimli boyama sayfaları öğrencilere dağıtılır.
- Öğrencilerin canlandırmak istedikleri karakteri seçip boyamaya başlamaları istenir.
- Öğrenciler 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.
- Öğrenciler ortaya çıkardıkları hamurdan kahramanlara birer isim verirler.
- Her öğrenci öne çıkıp, *"Bu benim kahramanım çünkü..."* cümlesini tamamlayarak kahramanlarını sınıf arkadaşlarına tanıtır.



Pengu, ailesi ve arkadaşlarıyla maceradan maceraya koşarken hem eğlendiriyor hem de düşündürüyor... Olayların akışı arasına özenle serpiştirilen sorular, minik okurların sosyal yaşamlarındaki davranışları üzerine düşünebilmeleri için küçük önerilerde bulunurken, anlatılan öyküler; didaktizmden uzak, sade ve akıcı anlatım biçimleriyle dikkat çekiyor.





Çocukların hayal güçlerini kullanarak Kendi Mıymıy Teyze Karakterlerini yaratarak, yeniden çizip boyayacakları eğlenceli, rengârenk bir atölye çalışması.

ZEYNEP ÖZATALAY'LA "KENDİ MIYMIY TEYZE KARAKTERİNİ YARAT"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ



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.

- Renklerin ve şekillerin duygularını nasıl etkilediğini deneyimler ve bir hissi kuvvetlendirmek için renk paletinden nasıl yararlanabilecekleri hakkında fikir edinirler.
- Yazarın ve çizerin kendilerine sundukları görsel dünyaya alternatifler oluşturabilmek için çaba sarf ederler.
- Okudukları metni yorumlama, ayrıntıları üzerine düşünme ve anlatılan karakterleri hayal dünyalarında canlandırma becerilerini geliştirirler.
- 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.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● KARAKTER ANALİZİ

"Mıymıy Teyze ve Mine nasıl tiplerdir?",
"Nelerden hoşlanırlar?", "Hayata bakış açıları nedir?"

Yukarıdaki sorulara birlikte yanıt aranır.

● YORUMLAMA

Mıymıy Teyze kitapları bize ne hissettiriyor?
Mutluluk mu, heyecan mı, serüven mi?
Katılımcılara söz verilir.

● TARTIŞMA

"Hayatımızda Mıymıy Teyze'ye benzeyen biri var mı?" ve "Olumsuz özelliklerine rağmen Mıymıy Teyze'yi sevmeyi nasıl başarıyoruz?"

Yukarıdaki sorular üzerine kısaca tartışılır.

● ATÖLYE

"Siz olsaydınız Mıymıy Teyze'yi ya da Mine'yi nasıl çizerdiniz?" sorusundan hareketle, öğrencilerden kahramanlarımızı kendi hayal dünyalarına göre yeniden çizmeleri ve boyamaları istenir.

● Çocukların okudukları dizideki çizimlerin dışına çıkmaları ve tamamen kendi kişisel yorumlarını katmaları teşvik edilir. Öğrenciler, dizideki çizimleri taklit edebilir veya yeni detaylarla renklendirmeyi de tercih edebilir.

● HAYAL KURMA OYUNU

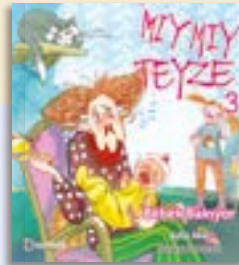
"Mıymıy Teyze yeni macerasında nerelere gitsin?", "Kimlerle karşılaşsın?", "Nelerden şikâyet etsin?", "Nasıl giyinsin?" Çocuklardan Mıymıy Teyze'nin gelecek serüvenleri için yeni senaryolar hayal etmeleri istenir.



Çiçekler kötü kokuyor, kuşlar camları kırletiyor, 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, birlikte olunca tüm sorunların üstesinden gelinebileceğini hatırlatırken hem güldürüyor hem düşündürüyor.



ETKİNLİK

1 ve 2. SINIFLAR

Kültürel değerler, Kendini tanıma, Çevre bilinci

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

ÇİĞDEM GÜNDEŞ'LE "ÇİZGİDEN MASALA"



ÇİĞDEM GÜNDEŞ

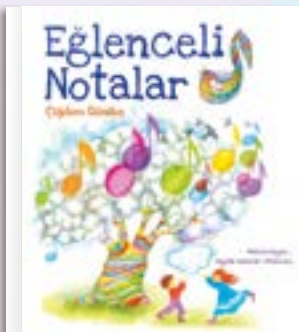
Bursa'da dünyaya geldi. Şehir şehir gezerek ve oyun oynayarak eğitimini tamamladı. Kızları dünyaya geldikten sonra onlarla birlikte yeni oyunlar buldu. Bu oyunlar sayesinde birlikte büyüdüler, düşler kurdular. Zamanla düşleri sözcüklere büründü, masal oldu, öykü oldu. 2003 yılından beri masal ve öyküleriyle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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 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.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Çiğdem Gündeş, keyifli bir masal dinletisi gerçekleştirir. Dinleti sırasında anlatılan masal, ressam Ayda Ataman tarafından eş zamanlı bir şekilde resimlenir.
- Masalın orta yerinde küçük bir duraklama ve çocuklarla kısa bir soru-cevap oturumu gerçekleştirilir. *Acaba masaldaki kahraman karşılaştığı sorunla nasıl başa çıkmalı?* Çiğdem Gündeş sorar, çocuklar öneri getirir. Ayda Ataman resimler.
- Anlatılan masala isim bulma oyunu oynanır. Çocuklar 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 severek 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 DÜŞÜNME OYUNU

1 ve 2. SINIFLAR

Üretim ve tüketim, Sorun
çözme, Sorumluluklar

Yeni

Alışveriş bağımlılığına kapılan ebeveynleri ve bu durumdan etkilenen çocukları komik ama gerçekçi bir hikâyede buluşturan *Tumpatumpa Sakın Kaybolma*yla ilişkilendirilmiş, bilinçli tüketimin önemini vurgulayan, etkileşimli bir yaratıcı düşünme oyunu.

GÜZİN ÖZTÜRK'LE "TÜKETİYORUM, KAYBOLUYORUM"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

GÜZİN ÖZTÜRK

Kütahya'nın Gediz ilçesinde doğdu. İlk düzey yazılarını ve şiirlerini lise yıllarında yazdı. Yazma heyecanı ve isteği, Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi'nde okurken de devam etti. Üniversite bittikten sonra avukatlığı sırasında da yazdı. İlk romanı *Kuş Olsam Evime Uçsam* adlı dosyayla 2015 Tudem Edebiyat Birincilik Ödülü'nü aldı. Çocuklarla başka türlü bir hayatın mümkün olduğuna, çocukların dünyayı kurtaracağına ve yazarken daha iyi bir insan olduğuna inanıyor. Umutla, heyecanla çocuklar için yazmaya devam ediyor.

- Bilinçli tüketim konusunda farkındalık kazanırlar.
- İhtiyaç ve istek ayrımının farkına varırlar.
- İhtiyaç dışı tüketimin birey ve toplum üzerindeki olumsuz yansımaları hakkında tartışma imkânı bulurlar.
- Tutumlu olmak, tasarruf etmek, para biriktirmek gibi konular üzerine kafa yorurlar.
- Banknot, kredi kartı, kaydi para gibi para çeşitleri ile ilgili ayrıntılı bilgi edinirler.
- Empati kurarak paranın kendilerinin ve ailelerinin hayatındaki yerini/önemini tanımlamaya çalışırlar.
- Paranın araç mı, yoksa amaç mı olduğu üzerine düşünsel bir yolculuğa çıkarlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı bir salonda, en fazla 100-120 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● *Tüketiyorum, Kayboluyorum*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

İSTEK Mİ, İHTİYAÇ MI?

● Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Güzin Öztürk, oyun-oyuncak-tüketim üçgeninden yola çıkarak aşağıdaki sorular ekseninde kısa bir söyleşi gerçekleştirir.

- *Yeni bir oyuncuğa sahip olmak mutluluk nedeni midir?*
- *Yeterli paramız yokken alışveriş yapmak ne kadar doğru bir hareket olur?*
- *İsteklerimiz ihtiyaçlarımızın ötesine geçince kendimizi nasıl frenleyebiliriz?*
- *Elimizdekilerle yetinmek neden bu kadar zor?*

KAYIP EŞYA CÜCESİ İLE TAHMİN OYUNU

- Yaratıcı düşünmenin ön plana çıkacağı bu eğlenceli bölümde, kitapta kaybolan Tumpatumpa'nın nerede olduğuna ilişkin etkileşimli bir tahmin oyunu oynanır.
- Bu doğrultuda çocuklar, oyun boyunca kendilerine rehberlik edecek Kayıp Eşya Cücesi ile

tanıştırılır ve kitapta resmedilen tünel sayfasına doğru hayali bir yolculuğa çıkmaları istenir.

- Tünelden çıkış yolunu bulmaları için inatçı cüceyi ikna etmeleri beklenir.
- Çocuklar cüceyi tünelden çıkış yolunu göstermeye ikna edebilmek için aşağıdaki soruların yanıtını tartışır.
- *Efe'lerin evi neden eşyalarla dolup taşıyor?*
- *Evi eski hâline geri döndürmek için neler yapılabilir?*
- *Efe ve ailesi alışveriş yapmadan da mutlu olabilir mi?*
- *Tumpatumpa böylesine kalabalık bir evde yaşamaya mecbur mu?*



Tumpatumpa Sakın Kaybolma, koca bir eşya yığınının ortasında kalan insana kendini küçük bir karınca gibi hissettiren, tüketim toplumuna yönelik bir kara mizah anlatısı sunuyor. Yetişkinlerin dur durak bilmeyen alışveriş alışkanlıklarını nüktedan bir dille eleştiren bu düşündürücü kitap, okurlarına bilinçli tüketim konusunda farkındalık kazandırıyor.



YARATICI DRAMA

1, 2 ve 3. SINIFLAR

Bilim ve teknoloji, Sorun
çözme, Aile ilişkileri

Daha konforlu, daha mutlu bir yaşamın izini sürerken, âni yaşamayı ıskalayan insanlığın aşırı tüketim ile ilişkisini sorgulayan bir yaratıcı drama etkinliği.

SONGÜL BOZACI'YLA "BİR FİKİR BİR İCAT"



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

- Tüketim alışkanlıklarını gözden geçirme fırsatı bulurlar.
- Dünden bugüne teknolojinin ve iletişim çağının hayatımıza kattığı değişiklikler üzerine düşünme, tartışma olanağına erişirler.
- Yeni bir fikrin nasıl bir icada dönüşebileceği hakkında fikir edinirler.
- Mutluluk kavramını sorgularlar.
- Yaratıcı düşünme becerilerini artırırlar.
- Drama teknikleri hakkında bilgi sahibi olurlar.
- Empati kurar; rol yapma ve canlandırma yeteneklerini geliştirirler.
- 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.
- 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

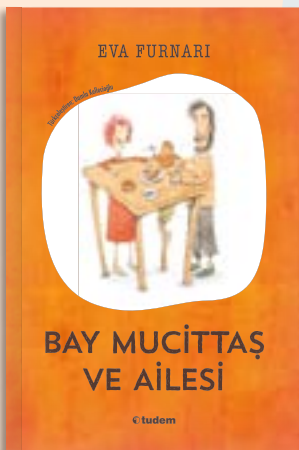
- El ele tutuşup bir çember oluşturan öğrenciler, gözlerini kapatıp hayal güçlerini çalıştırarak Bay Mucittaş ve ailesinin öyküsünün başladığı İlk Çağ Dönemi'ne ışlanırlar.
- Yolculukları sonlanır sonlanmaz gözlerini açan ve bulunduğu yere oturan çocuklar, söz alarak yolculuk boyunca gördükleri hakkında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

MUCİT ÇOCUĞU OLMAK

- Bu bölümde öğrenciler, 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 Dönemi'nden 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 öğrencilerden, 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.

YARATICI DRAMA

2 ve 3. SINIFLAR

Meslek seçimi, Kültürel değerler, Cesaret, Eşitlik

Fransız yazar Nastasia Rugani'nin, meslek seçimi, gelenekler ve toplumsal roller üzerine düşündüren *Böcek Tamircisi* kitabından hareketle, çocukları farklı meslek kollarıyla tanıştıran eğlenceli bir yaratıcı drama etkinliği.

AYŞE TILISBIK'LA "HAYALİNDEKİ MESLEĞİ KEŞFET"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

AYŞE TILISBIK

1984'te Ankara'da doğdu. Tiyatro Bölümü Dramatik Yazarlık Ana Sanat Dalı Bölümünden mezun oldu. Ayşe Tilisbik, çeşitli özel tiyatrolarda, televizyon sektöründe çalışmakta ve kendi yaratıcı drama, yaratıcı yazarlık atölyelerini gerçekleştirmektedir.

- Farklı meslekleri tanıma fırsatı bularak kendi ilgi alanı, beceri ve hayalleriyle uyumlu bir meslek tercihi yapmanın önemini kavrarlar.
- Bireyin mesleğini kendi hür iradesiyle seçmesi gerektiği bilincine ulaşırlar.
- Hayallerindeki mesleği neden tercih ettiklerini sebepleriyle anlatma fırsatı bulurlar.
- Topluluk önünde kendilerini ifade ederek özgüvenlerini artırırlar.
- Meslek seçimi konusunda potansiyellerinin farkına varırlar.
- Meslek seçiminde, toplumsal rollerin değil, bireylerin kendi istek ve yeteneklerinin üstün olduğunu kavrarlar.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

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

● *Hayalindeki Mesleği Keşfet*, birbirini tamamlayan dört ayrı bölümden oluşmaktadır.

BİRAZ ISINALIM

● Kısa bir fiziksel ve zihinsel ısınma çalışmasının yapılacağı bu bölümde, öğrencilerden herhangi bir böceği seçmeleri ve onu canlandırmaları beklenir.

● Drama liderinin ksilofon, kalimba ya da ağız kopuzu yardımıyla vereceği yönergeler çerçevesinde, öğrencilerin “gece” komutuyla susmaları, “gündüz” komutuyla da seçtikleri böceğin sesini ve fiziksel hareketlerini taklit ederek oldukları yerde hareket etmeleri istenir.

CANLANDIRMA ZAMANI

● Drama lideri, öğrenciler arasından, bir çocuk ve iki aile büyüğü rolünü üstlenmesi için üç kişi belirler.

● Zamanlamaya göre, iki ya da üç ayrı oyun grubunun oluşturulacağı drama süresince;
* Öğrenciye, ileride tercih edeceği mesleğin hangisi olduğu sorularak bu mesleği aile büyüklerine anlatması istenir.

* Öğrencinin anlattıklarına çeşitli sorularla geri dönüşlerde bulunan aile büyüğü rolündekiler,

daha önceden drama lideri tarafından bir sepete atılan farklı meslek kartlarından birer seçimde bulunarak ilgili meslekleri öğrenciye tanıttılar.

● Drama çalışmasının bu bölümünde önemli olan, öğrencilerin belirledikleri meslekleri özgürce anlatabilmeleridir.

● Drama lideri, öğrenciler kendilerini ifade ederlerken onlara neden bu meslekleri tercih ettikleri ve bu mesleklere yatkınlıkları olup olmadığına dair çeşitli sorular sorarak yönlendirmelerde bulunur.

BİL BAKALIM KİM?

● Kısa bir slayt gösterisinin yapılacağı bu bölümde, öğrencilere, “Dünya Ralli Şampiyonu, Dünya Boks Şampiyonu, En Uzun Süre Uzayda Kalan Astronot” gibi değişik mesleklerde büyük başarılar imza atmış kişilerin, “Erkek mi, kadın mı?” olduğu sorularak tahminde bulunmaları istenir.

● Beş dakikalık bir bilgi yarışması tadında geçecek bu bölümün sonunda, adı geçen isimlerin özgeçmişleri çeşitli fotoğraflar eşliğinde ekrana yansıtılır.

HAYALİNDEKİ MESLEĞİ PAYLAŞ!

● Farklı meslekleri tanıma fırsatı bulan öğrenciler, etkinliğin sonunda söz alarak hayallerindeki meslekleri paylaşırlar.



Herkesin bir mesleği vardır. Kimisi boyacı, kimisi ise sirk cambazıdır. Oysa Nok'un babasının bambaşka bir mesleği var. O, kanadı hasar gören ya da bacakları yaralanan mini mini böcekleri iyileştirmeye çalışan mucizevi bir Böcek Tamircisi. Gel gör ki emeklilik zamanı yakın ve geleneklerine göre bu kutsal görevi özel bir törenle oğluna devretmek zorunda... Fakat küçücük bir sorunları var: Nok'un böcek fobisi!



YARATICI DRAMA

2 ve 3. SINIFLAR

Kendini tanıma, Merak ve araştırma, Duygular

Çocukları, "Ben kimim?", "Geleceğim nasıl olacak?" gibi sorular üzerine düşündüren *Neye Benzer Gelecek* isimli resimli öykü kitabından esinle tasarlanan interaktif bir hayal oyunu.

AYŞE TILISBIK'LA "NEYE BENZER GELECEK OYUNU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Farklı görüşleri dinleme, anlamlandırma, yorumlama ve kendine pay çıkarma becerilerini artırırlar.
- Geleceğin, kişinin kendi emekleriyle ve kararlarıyla şekillenen uzun bir yoldan oluştuğu gerçeğini kavrarlar.
- Bilgi, beceri ve hayallerinden yola çıkarak kendi değerlerini geliştirirler.
- Hayal gücünün sınırsızlığını keşfederek özgürce hayal kurmanın tadına varırlar.
- Gelecek ile ilgili belirsizliklerin herkes için geçerli olabileceği bilincine ulaşırlar.
- Sözlü olarak aktardıkları geleceği neden hayal ettiklerini sebepleriyle anlatma fırsatı bulurlar.
- Gelecekleri konusunda kaygılanmadan tercihlerde bulunabileceklerini fark ederler.

AYŞE TILISBIK

1984'te Ankara'da doğdu. Tiyatro Bölümü Dramatik Yazarlık Ana Sanat Dalı Bölümünden mezun oldu. Ayşe Tilisbik, çeşitli özel tiyatrolarda, televizyon sektöründe çalışmakta ve kendi yaratıcı drama, yaratıcı yazarlık atölyelerini gerçekleştirmektedir.



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 oturum düzenlenebilir.
- *Neye Benzer Gelecek Oyunu*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

DÜŞÜNME ZAMANI

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, *Neye Benzer Gelecek* kitabının öğrencilere düşündürdüklerinden yola çıkarak, "Geleceğimize kendimiz yön verebilir miyiz?" sorusu üzerine kısa bir tartışma başlatılır.

BİRAZ ISINALIM

- Kısa bir fiziksel ve zihinsel ısınma çalışmasının yapılacağı bu bölümde, bütün öğrencilerden, ayağa kalkıp büyük bir çember oluşturmaları ve drama liderinin, "Mutlu olun", "Yorgun olun", "Hüzünlü olun", "Kızgın olun" gibi farklı duygu durumlarıyla ilgili komutlarını canlandırarak, belirli bir yöne doğru hareket etmeleri istenir.
- Öğrencilerin, drama liderinin ksilofon, kalimba ya da ağız kopuzu yardımıyla vereceği yönergeler çerçevesinde, "Heykel ol!" komutuyla buldukları yerde donmaları, "Heykel olma!" komutuyla ise çözülmeleri ve değişik bir duygu durumunu canlandırarak yeniden harekete geçmeleri beklenir.

GELECEĞİ RESMEDİYORUZ

- Öğrencilerin, hayal güçlerini ve yaratıcı düşünme becerilerini faaliyete geçirecekleri bu bölümde, drama lideri, öğrencilerle birlikte yere oturarak büyük bir çember oluşturur.
- Drama lideri, küçük bir topu karşısındaki öğrenciye atarak on yıl sonra kendisini nerede ve ne yaparken hayal ettiğini; kısacası, geleceği üzerine çeşitli varsayımlarda bulunmasını ister. Bütün öğrenciler oyunu sırayla tekrarlar.



Gelecek ile ilgili zihinleri kurcalayan sorulara açıklık getiren *Neye Benzer Gelecek*, büyüyünce ne yapmak istediğini ya da nasıl bir insan olmak istediğini anlamaya çalışan çocukların yolunu aydınlatıyor. Çocukları soru sormaya, düşünmeye ve farklı görüşleri dinleyip kendi yolunu çizmeye cesaretlendiren bu felsefi öykü; geleceğin, kişinin kendi emekleriyle ve kararlarıyla şekillenecek bembeyaz bir sayfa olduğunu anımsatıyor.

DRAMA ÇALIŞMASI

2 ve 3. SINIFLAR

Okuma ve yazma kültürü,
Hayvan sevgisi, Dayanışma

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 olan 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 artırırılar.
- 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 öğrencilere çeşitli sorular yöneltilir.
- *Yengeç Yazar*'ın yazılış öyküsü anlatılır.

- Fabl türü hakkında örnekler eşliğinde detaylı bilgi paylaşılır.

DRAMA-OYUN

- Öğrencilere, *Yengeç Yazar* isimli kitapta en çok hangi hayvanı sevdiğikleri 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 zaafı yönetmenin ne denli zor olduğunu da animsatiyor.

YARATICI DRAMA

2 ve 3. SINIFLAR

Meslek seçimi, Üretim ve tüketim, Dayanışma, İletişim

Roger Judenne'in *Bir Altın Hikâyesi* kitabından esinlenerek, paranın insan hayatındaki yerini ve önemini sorgulatmak üzere hayata geçirilen 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 gözlemeleme 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 alma bilinçlerini artırır.

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.
- 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 sorulan soruların yanıtlanması için öğrencilerden doğaçlama çalışması yapmaları istenir. Çocuklar farklı rolleri 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 madenî paralarını tasarlamaları 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.

MASAL TİYATROSU

2, 3 ve 4. SINIFLAR
iyi ve kötü, Mücadele, Efsane
ve söylenceler, Adalet

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 KİREÇÇİ'YLE "TUDEM'LE EVVEL ZAMAN İÇİNDE"

ARZU SURIÇİ KİREÇÇİ

Uzun yıllardır çeşitli eğitim kuruluşlarında çocuklar için masal atölyeleri düzenleyip yaratıcı drama dersleri veren Arzu Suriçi Kireççi, aslen deneyimli bir tiyatro ve sinema oyuncusudur. Sosyal sorumluluk projelerine gönüllü olarak 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

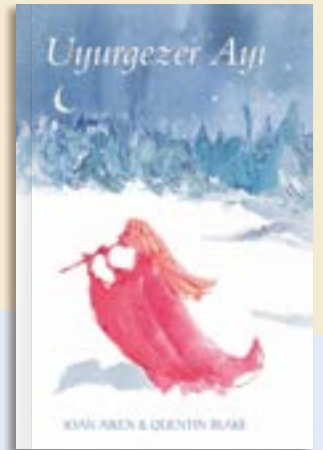
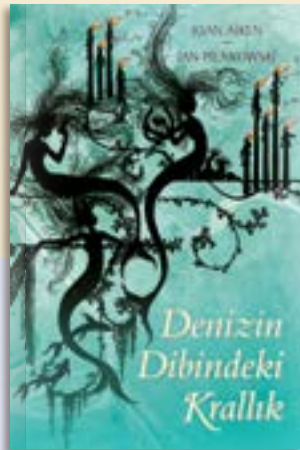
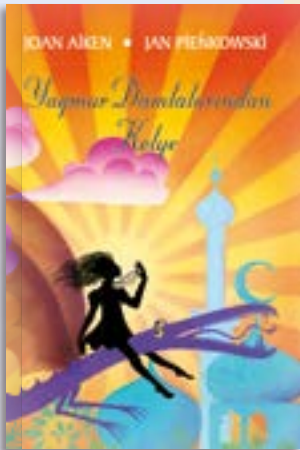
- Rüyalar ülkesinden gelen Bayan Pompom'la tanışma oturumu gerçekleştirilir.
- Bayan Pompom'un heybesinden çıkan çeşitli objeler eşliğinde renkli bir masal

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. Bu modern masal kitaplarında, denizler tanrısı Poseidon'dan Kuzey Rüzgâr'na renkli bir kahraman çeşitliliği bulunuyor. Masallarını âdeta büyü bir tepsi üzerinde okurlarına sunan Aiken'in yarattığı mucizevi dünya, vazgeçilmez bir edebiyat şölenine dönüşüyor.



SÖYLEŞİ

2, 3 ve 4. SINIFLAR

Okuma ve yazma kültürü,
Bilim ve teknoloji, Duygular

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

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 artırırılar.
- 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

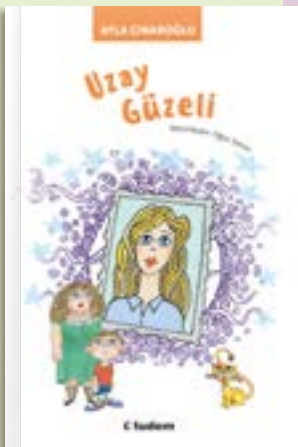
● İlgili etkinlik, okul idarecilerinin, sınıf öğretmenlerinin ve yayınevi yetkililerinin işbirliği ile aşağıdaki basamaklar takip edilerek yürütülür.

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?*
- Yukarıdaki anlatıdan yola çıkılarak kompozisyon konusu açıklanır.
- Kompozisyonlar öğrenciler tarafından kaleme alınır.
- Yazılı metinler toplanır ve öğretmenler tarafından bir ön değerlendirmeden geçirilir.
- Kompozisyonlar Ayla Çınaroğlu'na ulaştırılmak üzere Tudem Yayın Grubu yetkilisine teslim edilir.
- Ayla Çınaroğlu, çalışmalarını inceler ve değerlendirir.

SÖYLEŞİ

- Yazar, etkinlik günü okulu ziyaret ederek öğrencilerle buluşur. İnceleme fırsatı bulduğu 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 Dünya'yı ele geçirmek olduğunu düşünseler de sonradan korkuları yersiz çıkar. İnsanları anlamak isteyen uzaylılar onlara bir soru sorar: Çocukları güzel ve çirkin kavramları üzerine düşünmeye çağırın, bir yandan da insan sevgisinin hayattaki her şeyi değiştirebileceğini anlatan, felsefi yanı güçlü bir bilimkurgu öyküsü.



Anlatım dili, olayların gündelik hayatla ilişkisi ve mizahi duruşuyla çocukluğun beş hâlinin anlatıldığı *Bir Şeyler Yapmam Gerek* isimli kitaptan esinle, çocukların hayal güçlerinden beslenen interaktif bir yaratıcı yazma atölyesi.

ELİF YONAT TOĞAY'LA "BİR ŞEYLER YAZMAM GEREK"



ELİF YONAT TOĞAY

Üsküdar Amerikan Lisesi'nde ve Boğaziçi Üniversitesi'nde öğrenim gördü. İngilizceden dilimize kitap çevirileri yaptı. *Öyküleri, Varlık, Sarnıç, Kitapçı, Patika* gibi pek çok dergide ve kolektif kitaplarda yayımlandı. *Tudem Edebiyat* (2016), *Adnan Yücel* (2015), *Kadın Öyküleri* (2015) yarışmalarında ödüller aldı. *Yaşar Kemal* (2016), *Madenci Edebiyatı* (2014) ve *Nöroloji Öyküleri* (2014) yarışmalarında ise eserleri yayımlanmaya değer görüldü.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Yaratıcı düşünme sürecinin bütün evrelerini kapsayan etkileşimli bir etkinliğe katılım göstererek düşünsel gelişimlerine katkıda bulunurlar.
- Duygu, düşünce ve önerilerini yazılı ve sözlü şekilde ifade edebilme becerilerini geliştirirler.
- Okudukları metin üzerine tartışma, soru sorma gibi edebiyatla ilişkili eylemlerde bulunurlar.
- Farklı bakış açısı ile düşünmenin, bakmanın ya da yazmanın öykü üzerinde olumlu/olumsuz etkilerini kavrarlar.
- Hayal gücünün etkilerini keşfederek yaratıcı düşünme ve yazma yeteneklerini geliştirirler.
- Kısa öykü türünün özellikleri hakkında ayrıntılı bilgi edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

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

● *Bir Şeyler Yazmam Gerek*, birbirini tamamlayan beş ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÖYKÜ NEDİR, BİLMEM GEREK

● Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde; çocuklar aşağıdaki sorular ekseninde düşünsel bir yolculuğa çıkarak yaratıcı düşünmenin yollarını keşfederler.

- *Öykü nedir?*
- *Kısa öykü nedir?*
- *Hayal gücünün kaynağına giden yol nereden geçer?*

YAZARLA BİRLİKTE OKUMAM GEREK

● Elif Yonat Toğay, interaktif okuma tekniğini kullanarak *Bir Şeyler Yapmam Gerek* isimli kitabından “farklı bakış açıları” ve “hayal gücünün gücü” üzerine düşündüren kısa bir öykü okur.

BEYİN FIRTINASI YAPMAM GEREK

- Elif Yonat Toğay’ın moderatörlük yapacağı bu bölümde, aşağıdaki sorular etrafında öğrencilerle kısa bir soru cevap oturumu gerçekleştirilir.
- *Bu öyküyü ilginç kılan nedir?*
- *Öykü nasıl farklı sonlanabilir?*
- *Farklı bakış açıları öyküye ne kazandırır veya kaybettirir?*

HAYAL GÜCÜMÜN GÜCÜNÜ KEŞFETMEM GEREK

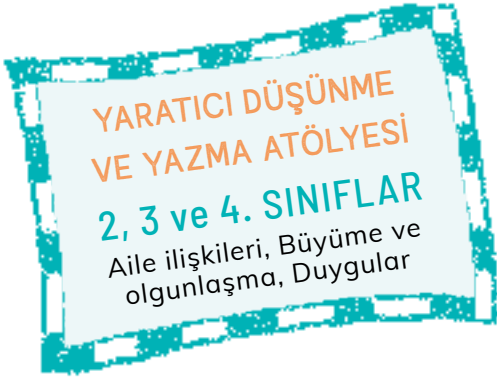
- Katılımcıları yaratıcı düşünmeye ve yazmaya sevk edecek bu bölümde, öğrencilerden kendilerine dağıtılan kâğıtlarda yazılı olan yönergeler doğrultusunda kısa birer mesaj kaleme almaları istenir.

BENİM DE OKUMAM GEREK

- Yaratıcılıklarını konuşturacakları bu bölümde dileyen öğrenciler söz alarak yazdıkları mesajları yüksek sesle okurlar.

Hayal kurmak, dikkatli olmak, sorunlara çözüm bulmak, büyümek, hatta âşık olmak için mutlaka “Bir Şeyler Yapmam Gerek” diyen bu eğlenceli kitap, çocukların gündelik yaşamda karşılaştıkları olayları ve verdikleri tepkileri mizahın ve kelimelerin gücüyle kısa öykülerde buluşturuyor. Çocukların hayallerinden ve geleceğe dair düşlerinden beslenirken; okurların nabzını tutan, günceli yakalayan öykü çeşitliliğiyle de hem güldürüyor hem düşündürüyor.





YARATICI DÜŞÜNME
VE YAZMA ATÖLYESİ

2, 3 ve 4. SINIFLAR

Aile ilişkileri, Büyüme ve
olgunlaşma, Duygular

Kısa ve nükteli anlatımının okurlarına gülcükler armağan ettiği *Atıştırmalık Öyküler* ile ilişkilendirilmiş, çocukların hayal güçlerini gıcıklayacak, eğlenceli bir yaratıcı düşünme ve yazma atölyesi.



ELİF YONAT TOĞAY'LA "HAYALİMDEKİ ATIŞTIRMALIK"



ELİF YONAT TOĞAY

Üsküdar Amerikan Lisesi'nde ve Boğaziçi Üniversitesi'nde öğrenim gördü. İngilizceden dilimize kitap çevirileri yaptı. *Öyküleri, Varlık, Sarnıç, Kitapçı, Patika* gibi pek çok dergide ve kolektif kitaplarda yayımlandı. *Tudem Edebiyat* (2016), *Adnan Yücel* (2015), *Kadın Öyküleri* (2015) yarışmalarında ödüller aldı. *Yaşar Kemal* (2016), *Madenci Edebiyatı* (2014) ve *Nöroloji Öyküleri* (2014) yarışmalarında ise eserleri yayımlanmaya değer görüldü.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Yaratıcı düşünme sürecinin bütün evrelerini kapsayan bol etkileşimli bir etkinliğe katılım göstererek düşünsel gelişimlerine katkıda bulunurlar.
- Kendi hayal güçlerinin ürünü olan atıştırmalık bir yiyecek tasarlayıp tarifini formüle ederler.
- Bir işin veya sürecin aşamalarını sırasıyla yazmayı öğrenirler.
- Yazılı ve sözlü ifadede sözcük seçiminin önemini kavrarlar.
- Uygun isim, eylem, sıfat ve bağlaçları kullanarak azla özünü anlatabilme konusunda beceri kazanırlar.
- Yönerge yazmanın incelikleri hakkında fikir edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, kütüphane, sınıf gibi, öğrencilerin yazı yazabilecekleri bir ortamda, en fazla 30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● *Hayalimdeki Atıştırmalık*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ATIŞTIRMALIK ÖYKÜ DE NESİ?

● Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Elif Yonat Toğay aşağıdaki sorular ekseninde öykü türü ve çeşitleri üzerine çocuklarla kısa bir söyleşi gerçekleştirir.

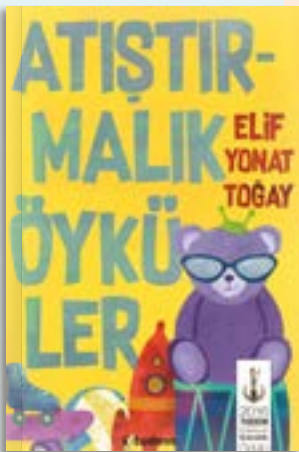
- Öykü nedir?
- Atıştırmalık nedir?
- Neden Atıştırmalık Öyküler?

TASARLAMA SIRASI ÇOCUKLARDA

● Elif Yonat Toğay'ın rehberliğinde ilerleyecek bu bölümde, çocuklar, çeşitli yönergeleri takip ederek kendi atıştırmalık yiyeceklerini tasarlar ve bunları formüle etmeye çalışırlar.

● Yazım çalışmasının ardından öğrenciler söz olarak tasarladıkları yiyecekleri tanıtırılar.

● Tasarlanan atıştırmalıklar oylanarak en yaratıcı ilk beş atıştırmalık belirlenir.



Gündelik hayatla ilişkili on kısa öykünün yer aldığı bu eğlenceli kitapta, içi içine sığmayan çocuklar, oyunbaz anne-babalar, rengârenk oyuncaklar hayalden gerçeğe koşturuyor. Yaşsız olarak nitelendirilebilecek öykülerini kaleme alırken her zamanki gibi hayatın kendisinden ilham alan yazar, kısa ve nükteli anlatımı ile okurlarına gülücükler armağan ediyor. Tudem Edebiyat Üçüncülük Ödülü'ne değer görülen *Atıştırmalık Öyküler*, mutluluk, hayal kırıklığı, şaşkınlık gibi farklı duygulara değinerek gündelik hayattaki iletişim kopukluğuna da vurgu yapıyor.

SÖYLEŞİ TARTIŞMA

2, 3 ve 4. SINIFLAR

İç ve dış göç, Arkadaşlık,
Çevre bilinci, Doğal yaşam

Kuş Kulesi kitabındaki öykülerden yola çıkıp bir yazın türü olarak öykü üzerine düşündüren ve yeniden yorumlatan keyifli bir tartışma etkinliği.

FERDA İZBUDAK AKINCI'YLA "ÖYKÜ SANATI"



FERDA İZBUDAK AKINCI

İzmir'in Dikili ilçesinde doğdu. Uzun yıllar şiir yazdı. 1990 yılından bu yana öykü, masal ve roman yazıyor. Öyküleri, yazarlarla söyleşileri ve kitap eleştirileri *Adam Öykü*, *Damar*, *Pencere*, *Agora*, *Varlık* gibi çeşitli dergilerde yayımlandı. Yazar, Türkiye Yazarlar Sendikası, Edebiyatçılar Derneği ve PEN üyesidir. Orhan Kemal, Samim Kocagöz, Ömer Seyfettin, Halkevleri Edebiyat, SES, Necati Cumalı, Tudem Edebiyat Öykü Ödülleri kazanmıştır.

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 tren yerine, 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 yaşadıklarınızı nasıl tanımlardınız?
- Batı'daki bir kentin büyük, güzel kitapçısındaki haylaz چراğın 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 dershaneden çıkan Sinan ve İrem'in uyuyakalışı; Papatyalar'da, ayağı alçıdaki 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...

OYUN

3 ve 4. SINIFLAR

Etik değerler, Kendini tanıma, Cesaret, Serüven

"Süper Çocuklar" duygular, duygular ve farklılıklar üzerinde yazılmış, farklı özelliklerin bir araya geldiklerinde ahenkli bir bütüne dönüştüğünü vurgulayan, rengârenk ve çok sesli bir serüven.

AYTÜL AKAL'LA "YETENEKLERİNİ BULMA OYUNU"



AYTÜL AKAL

Büyüyünce yazar ya da şair olmak, Akal'ın çocukluk düşüydü. 1974'te başlayan yazın serüvenini, 160'ı aşkın şiir, öykü, masal, tiyatro oyunu ve roman türünde eserle sürdürdü. Çocukların kişilik gelişimi ve kendilerini tanımaları konusunda çalışmalar yaptı. Pek çok masalı ve öyküsü, Almancaya, İngilizceye, İspanyolcaya, Farsçaya, Bulgarcaya, Macarcaya ve Arapçaya çevrilerek Almanya, Bulgaristan, İran, Mısır, Bolivya, Macaristan, Avusturya ve Azerbaycan'da yayımlandı.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kendileriyle ilgili düşüncelerinin dışarıdan bakıldığında nasıl görüldüğüne dair karşılaştırma yapma imkânı bulurlar.
- Güçlü ve zayıf özelliklerini keşfederek farkındalık kazanırlar.
- Eleştirel düşünme becerilerini artırarak öz eleştiri 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 doğru 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.

● Etkinlik için gerekli malzemeler: yayınevi ile belirlenen ön hazırlığın tamamlanması ve 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 düşündüğün mü önemli?*

● *Başkalarından farklı görünmek/özelliklere sahip olmak bir üstünlük mü, yoksa bir zayıflık mı?*

● *Bir sabah, güne süper güçlerle uyansan yapacağın ilk şey ne olurdu?*

AYNA AYNA, SÖYLE BANA!

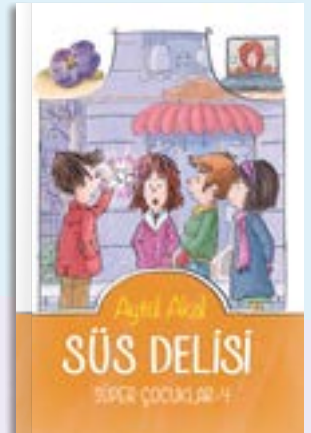
● Etkinliğin bu bölümünde Aytül Akal, söz vererek dileyen öğrenciyi sahneye çağırır.

● 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.



"Süper Çocuklar" duyular, duygular ve farklılıklar üzerinde yazılmış, farklı özelliklerin bir araya geldiklerinde ahenkli bir bütüne dönüştüğünü vurgulayan, rengârenk ve çok sesli bir serüven.



ÇİZGİ FİLM ATÖLYESİ

3 ve 4. SINIFLAR

Arkadaşlık, Okul yaşamı,
Hayvan sevgisi

Heyecan dolu hikâyesinin satır aralarında, okurlarını, doğa, kent yaşamı, okul, meslekler gibi konular üzerine düşündüren *Uçan Fare ile Hayalet Hayri* kitaplarıyla ilişkilendirilmiş etkileşimli bir çizgi film atölyesi.

BEYZA AKYÜZ'LE

Yeni

"KENDİ ÇİZGİ FİLM KARAKTERİNİ YARAT"



BEYZA AKYÜZ

Bolu'da doğdu. Alman Filolojisi okudu. Bitirme tezini karşılaştırmalı çocuk edebiyatı üzerine hazırladı. TRT'de editör ve danışman olarak çalıştı. *Küçük Hezarfen, Canım Kardeşim, Çelebi ve Laklak, Çomar, Tomar, Kömür* gibi sevilen çizgi filmlerin senaristi. Tutkulu bir hikâye toplayıcısı ve anlatıcısı. Her yaşta dinleyiciye, binbir çeşit mekânda "Şifâhen Masallar" anlatıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Çeşitli görseller eşliğinde bir çizgi filmin yapım aşamaları hakkında bilgi edinirler.
- Çizgi film mantığını ve işleyişini kavrarlar.
- Hayal güçlerini kullanarak yeni bir karakter yaratma ve onu merkeze alan kısa bir hikâye kaleme alma deneyimi yaşarlar.
- Okudukları kitaplar üzerine düşünme, tartışma ve onlardan esinlenerek yeni fikirler geliştirme fırsatı bulurlar.
- Yaratıcılıklarını tetikleyecek sosyal bir aktivitede bulunurlar.
- Çizgi film alanında uzman bir sanatçıyla tanışma olanağı yakalayıp onun deneyimlerinden faydalanırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, kütüphane ya da sınıf ortamında, en fazla 30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok iki etkinlik düzenlenebilir.

● Her oturumun iki ders saati sürdüğü *Çizgi Film Atölyesi*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÇİZGİ FİLM DÜNYASINA GİRİŞ

● Geçmişten günümüze çizgi film ve animasyon hazırlama tekniklerinin paylaşılacağı bu giriş bölümünde, Beyza Akyüz, kendi deneyimlerinden ve kimselere anlatmadığı çok özel "kamera arkası" sırlarından bahsederek renkli bir sunum gerçekleştirir.

KENDİ ÇİZGİ FİLM KARAKTERİNİ TASARLA

● Hayal gücünün ve çizim becerilerinin ön plana çıkarılacağı bu bölümde öğrenciler, Beyza

Akyüz'ün, "Kendi çizgi film karakterinizi yaratmaya var mısınız?" sorusundan yola çıkarak sıra dışı bir tipleme tasarlama çalışır.

● Öğrenciler, zihinlerinde canlandırdıkları bu karakteri önce resimler, ardından onun merkezde yer alacağı kısa bir hikâye kurgular, son olarak da kendilerine önceden dağıtılan on iki karelik film şeritlerine çizim yoluyla onu aktarır.

ÇİZGİ FİLM MARATONU

● Atölye çalışmalarının toplanacağı bu son bölümde, bütün öğrenciler, çizimlerini tamamladıkları film şeritlerini el yapımı bir çizgi film makinesine yerleştirerek arkadaşlarının beğenisine sunar.



Uçan Fare ile Hayalet Hayri'nin ele avuca sığmaz serüvenleri, okurlarını, geçmişten günümüze uzanan eski Balat sokaklarında keyifli bir gezintiye çıkarıyor. Dinamik kurgusuyla çizgi film tadında bir okuma deneyimi sunan ve dostluğun sınır tanımazlığına vurgu yapan bu neşeli seri, kendilerini gerçekleştirme yolunda birbirlerine kol kanat veren küçük bir çocuk ile yavru bir uçan farenin karşılaştıkları olayları ve dayanışmalarını konu ediniyor.

DÜŞÜNME OYUNU

3 ve 4. SINIFLAR

Engelli yaşam, Çevre bilinci,
Kültürel değerler, İletişim

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 artırırlar.

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*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

TANIŞMA

- Çiğdem Gündeş, öğrencileri 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 oynanır.
- 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.



Üst kata yeni taşınan çocuğun çıkardığı "tak tak tak" sesleri, 23 Nisan'da Yunanistan'dan gelen arkadaş, Eciş ile Bücüş'ün hikâyesi, bir çocuğun gözünden savaş ve sürprizlerle dolu bir nine... *A-Tik-Tuk*, mutlulukların, hüznün, farklı kültürlerin hoşgörüsü ile iç içe geçtiği, sevgi ve saygının önemini vurgulayan, umut dolu öykülerden oluşan bir kitap; önyargıları yıkma üzerine, duyarlılıkla örülmüş kurgulara sahip bir öykü seçkisi.

TARTIŞMA

3 ve 4. SINIFLAR

Hak ve özgürlükler, Doğal yaşam, Hayvan sevgisi

Birbirlerinden farklı hayvanların, insanların dünyasında verdiği yaşam mücadelesini konu edinen *Sokak Haberleri*'yle ilişkilendirilmiş, 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 kavuşurlar.
- 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 yakalayıp bu doğrultuda çeşitli gönüllü çalışmalarına 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 *Kimsesiz*, *Şiirce* ve *Sarıkamış* dergilerinde yayımlandı. 2004 - 2012 yılları arasında katıldığı yarışmalarda eserleri pek çok ödüle değer görüldü.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Öğrencilerle 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 yaştaki 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 önzeleri 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 maceralarını, birbirleriyle olan ilişkilerini ve davranışlarını konu ediniyor.

YARATICI YAZMA OYUNU

3 ve 4. SINIFLAR

Büyüme ve olgunlaşma,
Çevre bilinci, Dayanışma

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

HABİB BEKTAŞ'LA "MUTLULUK OYUNU"



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

- Ortaklaşa bir öykü kaleme alarak edebiyat alanındaki ilk ortak 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 artırırılar.
- Mutluluk ve arkadaşlık gibi iki önemli duygunun yaşamlarındaki yerlerini sorgulama olanağı bulurlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, okul kütüphanesinde ya da konferans salonunda, her oturumda en fazla 100 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- 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, yazarlık ve yaratım süreci hakkında aşağıdaki sorular ekseninde bir sohbet gerçekleştirirler.

● *"Habib Bektaş nasıl yazar oldu? Yazarlığın çilesi, mutluluğu, çalışma koşulları nelerdir? soruları yanıtlanır."*

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

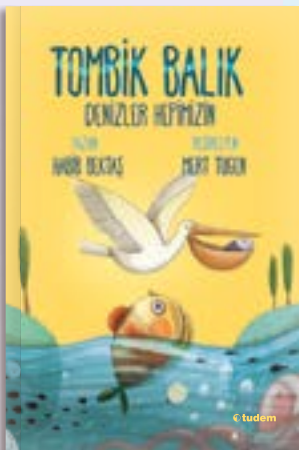
- Yapılan sözlü çalışmaları bir adım öteye taşıyarak bütün öğrencilerin katılımıyla ortak bir öykü yazma çalışmasının gerçekleştirileceği

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.
- Öğrenciler söz alıp öyküyü geliştirirken, görev verilecek bir öğretmen de söylenen cümleleri peşi sıra bilgisayara geçirecek 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.

ŞİİR ATÖLYESİ

3 ve 4. SINIFLAR

Duygular, Hayal gücü,
Yaratıcılık, Kendini tanıma

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

MAVİSEL YENER'LE "ŞİİRLİ DÜŞLER ATÖLYESİ"



MAVİSEL YENER

Çocuklar ve gençler için roman, şiir, öykü, masal, radyo oyunu ve tiyatro oyunu türlerinde yüz yirmiden fazla yapıtı bulunan bol ödüllü yazar Mavisel Yener, uzun yıllar bir gazetenin haftalık kitap ekinde inceleme ve eleştiri yazıları yazdı. Çocuk edebiyatının Nobel'i sayılan H.C. Andersen Çocuk Edebiyatı Ödülü Türkiye adayı olarak gösterildi.

TRT-İzmir radyosunda, iki radyo programı hazırlayıp sunan Yener'in kitapları yabancı dillere de çevriliyor; birçok öyküsü, masalı ve şiiri ilköğretim ders kitaplarında yer alıyor.

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 şeklinde kullanabilmeyi öğrenirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Mavisel Yener'le bir düşün kurma oyunu gerçekleştirilir.
- Duyguları gözden geçirme çalışması yapılır.
- Görseller eşliğinde, şiir yazımında kullanılan yöntemler gösterilir.
- *Hayal, düşün, çağırışım, yan anlam* gibi kavramlardan yola çıkarak şiirde imge konusu irdelenir.
- Şiirde 3D (dil, düşünce, düşün) 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.

- Öğrencilere üç sözcük verilerek, bu sözcüklerin ışığında kendi şiirlerini kaleme almaları istenir.
- Yazılan şiirler birlikte değerlendirilir.
- Atölye sonunda şiirler ilgili öğretmene teslim edilir ve 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 yapıt. 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

Tarih ve medeniyet, Eleştirel düşünme, Güzel sanatlar

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 artırır.
- 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.

SÖZCÜK AVI

● Etkinlik günü, çalışmanın düzenleneceği mekânın dört köşesine, karton tabelalar üzerine yazılmış dört ayrı öykü ismi yerleştirilir.

● 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 hâlde duran sözcükleri bir araya getirerek doğru öykü isimlerini bulmaları istenir. (Dört öykünün adını ilk önce tamamlayan gruba sürpriz bir hediye verilir.)

ÇEMBER OYUNU

● Öğrencilerle 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.

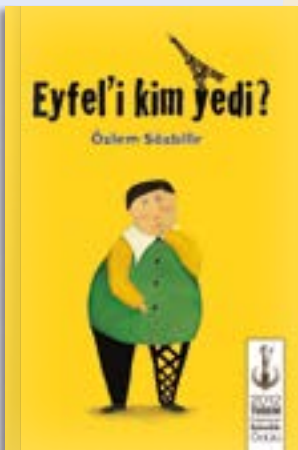
● Her öğrencinin keseden bir kâğıt çekmesi ve elinde yazan nota göre *Eyfel'i Kim Yedi?* kitabındaki bir kahramanın ya da öykünün ismini tahmin etmesi istenir.

● Tahminlerini yapan katılımcılar, verdikleri isimlerin ait olduğu öyküye göre, daha önceden etkinliğin gerçekleşeceği 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, gerçekte 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?* gizem ve maceraya kapı aralayan yedi öyküden oluşuyor.

KENT EĞİTİMİ

3 ve 4. SINIFLAR

Kültürel değerler, Merak ve
araştırma, Tarih

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?"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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.

- Yaşadıkları kentin tarihini ve kültürünü yakından tanıma fırsatı bulurlar.
- 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 yapıları saygı, sevgiyle yaklaşmanın önemini kavrarlar.
- Bir kenti katman katman okumanın nasıl bir deneyim kazandırdığını öğrenirler.
- Kendilerini kitaptaki karakterlerin yerine koyarak empati kurma becerilerini geliştirirler.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● Katılımcılarla etkileşimli gerçekleştirilecek 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

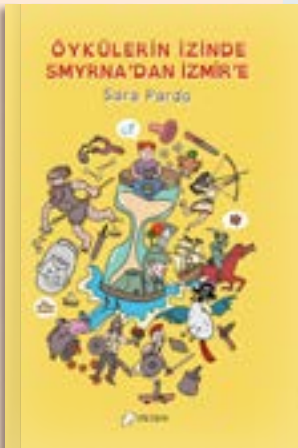
● Eğitimin ilk bölümünde, Sara Pardo'nun izinde benzersiz bir İzmir gezisi deneyimi yaşayan öğrenciler, eğitimin soru-cevap-oyun

eksensel 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, 4 ve 5. SINIFLAR

Eleştirel düşünme, Empati,
Kendini tanıma, Yaratıcılık

Fransız filozof-yazar Oscar Brenifier'in 18 kitaplık "Filozof Çocuk" dizisi temel alınarak tasarlanan, sorgulamaya dayalı bir düşünme atölyesi.

ARZU SURIÇİ KIREÇÇİ'YLE "DÜŞÜNME ATÖLYESİ"



ARZU SURIÇİ KIREÇÇİ

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

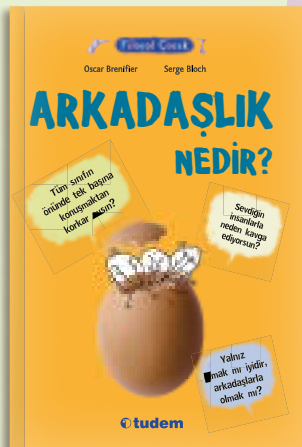
- Bir tartışma konusuna bağlı kalarak anlamlı soru sormanın püf noktalarını öğrenirler.
- Söyleneni dinlemenin ve anlamlandırarak yanıt vermenin önemini kavrarlar.
- Kendilerini, hayatı ve çevrelerini gözlemleyerek yeni ufuklar keşfederler.
- Topluluk önünde söz alıp düşüncelerini paylaşarak kişisel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

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- *Düşünme Atölyesi'nin* 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.





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

AŞKIN GÜNGÖR'LE "DEDEKTİFLİK ATÖLYESİ"



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 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 artırır.
- Okudukları kitabın başkahramanı ile empati kurmayı öğrenerek başkalarının düşüncelerini anlama yeteneklerini geliştirirler.
- Atölyede işlenen vakaların çözümlenmesi sırasında elde ettikleri kazanımları, gerçek hayatta karşılaştıkları benzer durumlar üzerinde deneme fırsatı yakalarlar.
- Bir sırrı aydınlatmanın ve gerçeğe ulaşmanın gurur ve heyecanını yaşarlar.
- Kendilerine olan güvenlerini artırarak daha cesur hareketler sergilemeye başlarlar.

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.



Gizemli Şeyler Dedektifi Bol Bel, sadece çocuklar için çalışan bir dedektif olarak tanınmaktadır. Bol Bel, çözdüğü vakalar karşısında asla para talep etmez. Onun için paradan çok daha önemli şeyler vardır; o da çocukların sınır tanımayan hayalleri. Son derece eğlenceli dili ve sürprizlerle dolu kurgusu sayesinde büyük bir keyifle okunan, polisiye türüne ait unsurları başarıyla taşıyan, bilinçlendirici, hayal gücüne yönelik bir seri.





Çocukların yaratıcılığını geliştirip onları sürekli yeni şeyler üretmeye teşvik eden *Akıllı Fikir Kitabı*yla ilişkilendirilmiş, öğrencilerin hayal güçlerini zenginleştirip bakış açılarını çeşitlendirecek, bol etkileşimli bir yaratıcı düşünme oyunu.

AYGÜL BAHAR YILMAZ'LA "GÜÇLER ÇARKIFELEĞİ OYUNU"



AYGÜL BAHAR YILMAZ

1980 yılında Adana'da doğdu. Yüksek lisansını Psikolojik Danışma ve Rehberlik bölümünde yaptı. Rehber öğretmen ve Aile Danışmanı olarak çalışıyor. En büyük hayali çocuklara ve kendi yaratıcılığına rehberlik etmek. Rüyalarda gezmeyi, fantastik kitaplara ışınlanmayı, bilim kurgu filmlerinde koşturmayı, farkındalık karikatürleri çizmeyi, şiirlerdeki kelime oyunlarını, ressamların renkleriyle dans etmeyi seviyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Hayal güçlerinin sınırlarını zorlayarak yaratıcı düşünme becerilerini artırır.
- Etkili iletişim ve empati kurma olanağı bularak kişisel gelişimlerine katkıda bulunurlar.
- Sınıf arkadaşlarıyla işbirliği yapma, ortak paydada buluşma gibi deneyimleri elde ederler.
- Doğa olayları üzerine farkındalık kazanıp çevre bilinciyle hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Merak duygularını harekete geçirerek; düşünmeye, araştırmaya, tasarlamaya yönelirler.
- Topluluk önünde kendilerini ifade etme yetilerini geliştirirler.
- Drama yoluyla canlandırma becerilerini artırır.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, en fazla 30-40 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● *Güçler Çarkifeleği Oyunu*, birbiriyle geçişli beş kısa bölümden oluşmaktadır.

HARFLER BİZİ ISITIYOR

● Etkinliğe ısınma niteliğindeki bu giriş bölümünde, gönüllü öğrencilerden öne çıkmaları ve aşağıdaki yönergelere uyararak kendilerine yönlendirilen sorulara yanıt vermeleri istenir.

● Bu doğrultuda, öğrencilere (her birine bir harf şeklinde) sesli harfler paylaşılır ve verecekleri yanıtta yer alan sesli harfleri eşleştikleri sesli harf ile değiştirmeleri istenir.

Örneğin, A harfi ile eşleşen Ece'ye adının ne olduğu sorulduğunda, vermesi gereken yanıt "Aca"; E ile eşleşen Nejat'a babasının mesleği sorulduğunda, vermesi gereken yanıt "etfeyece" olur.

GÜÇLER ÇARKIFELEĞİ OYUNU

● Üzerinde rüzgâr, deniz, toprak, su, bitki, güneş resmi olan Güçler Çarkifeleği Aygül Bahar Yılmaz tarafından temin edilir.

SORULAR CEVAPLARI KOVALIYOR

● *Bir sabah uyandığında bazı olağanüstü güçlerin olduğunu keşfettin, neler hissedersin?*

● *Hangi güçlere sahip olmayı istersin?*

● *Şu an sahip olduğunu düşündüğün güçlerin neler?*

DOĞA DRAMA YAPIYOR

● Yaratıcı düşünmenin ve hayal gücünün öne çıkacağı bu bölümde, öğrencilere doğa ile ilgili bazı kelimeler verilir ve bunları vücut diliyle canlandırmaları beklenir. Örneğin, "güneş" dendiğinde iki elle, yuvarlak güneş şekli yapılır ya da "rüzgâr" dendiğinde iki kolun yana doğru açılıp aşağı yukarı hareket ettirilmesi sağlanır.

● Önce hep birlikte deneme yapılır, ardından rastgele kelimeler verilerek gönüllü öğrencilerden bağımsız canlandırma yapmaları istenir.

HAYAL GÜCÜM EĞLENMEYİ SEVİYOR

● Öğrencilerin birbirleriyle yarışacakları bu etkileşimli oyunda, çocuklar, sahip oldukları güçlerle neler yapabileceklerini dile getirmek için tek tek "Güçler Çarkifeleği"nin başına oturur. Karşılıklarına çıkan resimle (rüzgâr, deniz, toprak, su, bitki, güneş) eşleşen soruya ("Rüzgârı kontrol edebilme gücün olsa, ne yapardın?" gibi) kendilerince yanıt bulmaya çalışır.



Akil Fikir Kitabım, çocukların yaratıcılığını geliştirip onları sürekli yeni şeyler üretmeye teşvik eden, etkileşimli bir etkinlik kitabı. Bilimden sanata, tarihten teknolojiye onlarca farklı konu üzerine düşünmeye, araştırmaya, tasarlamaya, yazmaya, çizmeye ve hatta karalamaya davet eden bu eğlenceli kitap, merak duygusunu tetikleyici yönergeleriyle okurlarının hayal güçlerini zenginleştiriyor, bakış açılarını çeşitlendiriyor.

ATÖLYE

3, 4 ve 5. SINIFLAR

Efsane ve söylenceler,
Eleştirel düşünme,
Doğüstü unsurlar

Anadolu'nun tarihî ve kültürel miraslarını 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 yakalayarak 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 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 ışınlansan 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 yapmalarını beklenir.

ARKEOLOJİ BULMACASI

- İki gruba ayrılan öğrenciler, aldıkları kısa eğitim sonrasında bir test yanıtlar.
- Bilgi Yarışması: Eşleştirme şeklinde gerçekleştirilecek sözlü bir test uygulanır.



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



SÖYLEŞİ

3, 4 ve 5. SINIFLAR

Merak ve araştırma, Yaratıcılık,
Büyüme ve olgunlaşma

"Çocukça" duyguların eğlenceli hikâyelerle bulunduğu *Kendini Arayan Çocuk*'la ilişkilendirilmiş, benlik oluşturma, kişilik kazanma süreçlerinde kurulan düşler ve karşılaşılan gerçekler üzerine kurulu bir söyleşi.

HAMDULLAH KÖSEOĞLU'YLA "DÜŞLER VE GERÇEKLER"



HAMDULLAH KÖSEOĞLU

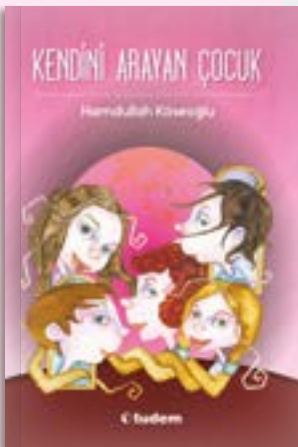
Dilimizi kullanma duyarlılığını şiirsel anlatımıyla zenginleştirerek farklı edebi türlerde özgün eserler veren bir Türkologdur. Başta Ömer Seyfettin, Gezinler Kulübü, Samim Kocagöz, Ümit Kaftancıoğlu olmak üzere sayısız öykü ödülü bulunmaktadır. Anadolu'yu karış karış gezerek tek tek okulları ziyaret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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 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 artırırılar.
- 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 düş kurmadan 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?*



Yedi küçük öyküden oluşan kitap, çeşitli karakterlerin hikâyelerine odaklanıyor: Yaramazlıklarından ötürü herkes kızdığı için görünmez olmayı dileyen ama görünmez olunca yok sayılmanın ne demek olduğunu anlayan Doğan; kendini aramaya koyulan Barış; kuş olup uzaklara uçmak isteyen Erdiç... Hepsi, arayış hâlindeki çocukların, dokunaklı ve gerçekçi hikâyeleri.

PSIKODRAMA

3, 4 ve 5. SINIFLAR

Aile ilişkileri, Arkadaşlık,
Doğüstü unsurlar, Duygular

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

HANZADE SERVİ'YLE

"KİM KORKAR ÜMACI'DAN?"



HANZADE SERVİ

Bursa'da doğdu. İletişim Bilimleri Fakültesi Basın ve Yayın Bölümünü bitirdi. Çeşitli gazete ve dergilerde çalıştı; televizyon ve reklam projelerinde senaristlik ve metin yazarlığı yaptı. 2008 Tudem Edebiyat Ödülleri Gülmece Öykü Yarışması'nda, *Ortanca Balık* kitabı ile Yayınevi Özel Ödülü'nü, 2014 yılında da *Karakura'nın Düşleri* ile birincilik aldı. Servi, kitaplarını yediden yüz yetmiş yediye, ayırım yapmaksızın her yaşta ruhlar için yazıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Duygu ve düşüncelerini sözlerle ifade etmenin yanı sıra resimlerle de 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.
- Korku kavramından korkmama fikri üzerine düşünme fırsatı bularak yapıcı (iyileştirici) bir psikolojik deneyim yaşarlar.
- Topluluk önünde söz almanın ve özgür iradeyle hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Empati yoluyla, tedirgin olma gibi zihinsel durumlarla baş etme yöntemleri geliştirirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Hanzade Servi'nin 3, 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin algılarına göre yeniden şekillendirdiği psikodrama etkinliği; ısınma, oyun ve paylaşım olmak üzere birbirini tamamlayan üç farklı aşamadan oluşmaktadır.
- **ISINMA:** 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.
- **PAYLAŞIM:** Korkuları paylaşım aşağıdaki sorular eşliğinde 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.

**STRATEJİK
KURTARMA OYUNU**
3, 4 ve 5. SINIFLAR
Arkadaşlık, Büyüme ve
olgunlaşma, Dayanışma

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"



KEREM IŞIK

İzmir'de doğdu. 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.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Hayal kurma ve yaratıcı çözüm önerileri üretme yeteneklerini geliştirirler.
- Okudukları 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 artırır.
- 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.
- **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 Çocuk (Çocuk Avcısı) Dünya'ya gönderilerek topluluğa üye olan bütün çocukları tek tek ele geçirip uzaya kaçırmakla görevlendirilmiştir. İlk durağı Türkiye olan ÇocukAV'ı henüz harekete geçmeden durdurabilmek için acil bir kurtuluş planı gerekmektedir. Üstelik Kamarot Sistemi çökmüş ve tüm iletişim bağıları koparılmıştır.

ALARM ZAMANI

- Hareketli bir beyin fırtınasının gerçekleştirileceği bu bölümde, Rubarba'nın acil yardım çağrısına kayıtsız kalamayan öğrenciler,

alarm durumuna geçerek topluluğun 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 ÇocukAV'la anlaşabilmek için farklı öneriler getirirler.

ÖZGÜR ÇOCUKLAR GÖREV BAŞINDA

- Çocukların önerilerini zihin süzgecinden geçirecek telepati yoluyla doğrudan Rubarba'ya ileten Kerem Işık, hedefe kilitlenip Türkiyeli çocukları ÇocukAV'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 "Özgür Çocuklar" okurlarını rüyalarda buluşturuyor, fantastik serüvenlere çıkarıyor.

DRAMA

3, 4 ve 5. SINIFLAR

Aile ilişkileri, Çevre bilinci,
Dayanışma, Güzel sanatlar

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"



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

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

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Öğrencilere “Büyü-Küçül Oyunu”nu bilip bilmedikleri sorulur.
- Yazar, gelen yanıtlara göre oyun hakkında bilgi paylaşımında bulunarak kısaca oyunun kurallarını açıklar.
- Öğrencilere, “Büyümek mi, yoksa küçülmek mi?” diye sorar.
- Katılımcılar, yazarın yönlendirmeleri ile bir büyüüp bir küçülürler.
- Oyunun sonlarına doğru öğrencilere üç kısa sorunun yer aldığı küçük not kâğıtları dağıtılarak bu soruları yanıtlamaları istenir.
- Yazar, çalışmanın son adımı olarak öğrencilerin 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.

MASAL ATÖLYESİ

3, 4 ve 5. SINIFLAR

Hayal gücü, Okuma ve yazma kültürü, Yaratıcılık

Her şeyin düşünmekle başlayacağını dile getiren Mavisel Yener'in rehberliğinde; çocukları hayal kurmaya, tartışmaya ve yazmaya heveslendiren, eğlenceli etkinliklerle desteklenmiş etkileşimli bir atölye çalışması.



MAVİSEL YENER'LE "MASAL ATÖLYESİ"



MAVİSEL YENER

Çocuklar ve gençler için roman, şiir, öykü, masal, radyo oyunu ve tiyatro oyunu türlerinde yüz yirmiden fazla yapıtı bulunan bol ödüllü yazar Mavisel Yener, uzun yıllar bir gazetenin haftalık kitap ekinde inceleme ve eleştiri yazıları yazdı. Çocuk edebiyatının Nobel'i sayılan H.C. Andersen Çocuk Edebiyatı Ödülü Türkiye adayı olarak gösterildi.

TRT-İzmir radyosunda, iki radyo programı hazırlayıp sunan Yener'in kitapları yabancı dillere de çevriliyor; birçok öyküsü, masalı ve şiiri ilköğretim ders kitaplarında yer alıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Tekerleme, deyim, ikileme, kalıp sözler, atasözü, bilmece gibi söz sanatları üzerine fikir sahibi olurlar.
- Hayal kurmanın, esnek bakışın sınırsızlığını keşfederler.
- Masal türü ile ilgili ayrıntılı bilgiler edinir, masal yorumlama konusunda çeşitli teknikler öğrenirler.
- Estetik duygularını harekete geçirerek masal yazmaya yönelirler.
- Yaratıcılıklarını devreye sokarak, masalı sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanırlar.
- Kendilerine verilen yönergeleri takip ederek özgün masallar yazarlar.
- Usta bir yazardan masal yazmanın ve değerlendirmenin püf noktalarını edinirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı salonda, en fazla 50-60 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.

● *Masal Atölyesi*, birbiriyle geçişli üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

MASALA AÇILAN KAPILAR

● Atölyeye giriş niteliğindeki bu bölümde, öğrencilerle aşağıdaki sorular ekseninde bir beyin fırtınası gerçekleştirilir.

- *Bir anlatı türü olarak masal nedir?*
- *Masallar nasıl ortaya çıkmıştır ve nelerden beslenir?*
- *Masal türleri nelerdir?*
- *Yazınsal bağlamda masal ile öykü arasındaki farklar ve benzerlikler nelerdir?*

HAYALDEN MASALA

● Pratik uygulamaya geçmeden önce çeşitli teorik bilgilerin aktarılacağı bu bölümde, Mavisel Yener, aşağıdaki hususlarda çocuklara kılavuzluk eder.

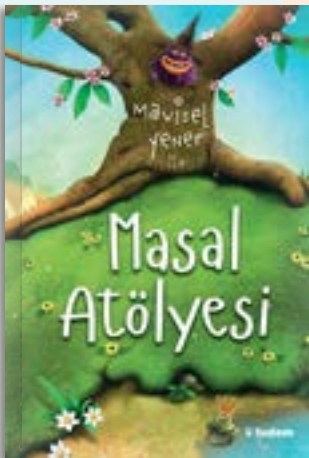
- Görseller eşliğinde, olay, kişiler, mekân, zaman, atmosfer gibi masal öğeleri aktarılır.
- Görseller eşliğinde, masal yorumlamada kullanılan yöntemler gösterilir.

MASALDAN OYUNLAR

● Hayal kurmanın sınırsızlığının ön plana çıkarılacağı bu bölümde, “Masalda dil sanatları”

konusunda farkındalığın artırılması için bir dizi etkileşimli etkinlik hayata geçirilir.

- Birlikte bir masal karakteri yaratılır.
- “Tuhafliklar Dolabı” oyunu eşliğinde çocuklarla ortak bir masal oluşturulur.
- *Mavisel Yener ile Masal Atölyesi* kitabında yer alan masalardan örnekler verilerek çocukların kendi masallarını oluşturmaları sürecinde sormak istedikleri sorular ve olası yanıtları üzerine tartışılır.
- Çocukların kendi masallarını oluşturabilecekleri pratik uygulamaya geçilir.
- Atölye sonunda, masalların ilgili öğretmene teslim edilmesi, masalların okul dergisinde ya da sınıf panosunda sergilenmesi için gereken ön çalışmanın yapılması sağlanır.



Hayal kurmanın sınırsızlığını hatırlatarak, esnek düşünmeyi geliştiren *Mavisel Yener ile Masal Atölyesi*, zengin içeriği ve etkinlik çeşitliliğiyle etkileşimli bir masal deneyimi vadediyor. Masalların nasıl doğduğundan masal ile öykü arasındaki farklara, masal türlerinden etkili masal anlatımına kadar, masal evreni hakkında merak edilen pek çok ayrıntıya yer veren bu renkli kitap, çocukları kendi masallarını yaratmaya davet ediyor.

ÖYKÜ ATÖLYESİ

3, 4 ve 5. SINIFLAR

Yazım süreci, Yaratıcılık,
Okul hayatı, Hayal gücü

Genç okurları öykü yazmaya heveslendirmek ve onlara kılavuzluk etmek üzere kaleme alınan *Mavisel Yener* ile *Öykü Atölyesi* kitabından hareketle geleceğin yazarlarını, kendi öykülerini yaratma serüvenine dâhil eden eğlenceli bir atölye.

MAVİSEL YENER'LE "ÖYKÜ ATÖLYESİ"



MAVİSEL YENER

Çocuklar ve gençler için roman, şiir, öykü, masal, radyo oyunu ve tiyatro oyunu türlerinde yüz yirmiden fazla yapıtı bulunan bol ödüllü yazar Mavisel Yener, uzun yıllar bir gazetenin haftalık kitap ekinde inceleme ve eleştiri yazıları yazdı. Çocuk edebiyatının Nobel'i sayılan H.C. Andersen Çocuk Edebiyatı Ödülü Türkiye adayı olarak gösterildi.

TRT-İzmir radyosunda, iki radyo programı hazırlayıp sunan Yener'in kitapları yabancı dillere de çevriliyor; birçok öyküsü, masalı ve şiiri ilköğretim ders kitaplarında yer alıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Öykü türünü irdeleme fırsatı bularak bu türün özellikleri hakkında ayrıntılı bilgi edinirler.
- Usta bir yazardan öykü yazmanın püf noktalarını öğrenirler.
- Duygularını harekete geçirerek öykü okumaya ve öykü yazmaya özenirler.
- Yaratıcılıklarını devreye sokarak öyküyü sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanmaya çalışırlar.
- Kendilerine verilen yönergeleri takip ederek özgün öyküler yaratmanın mutluluğuna ulaşırlar.
- Öyküyü salt bir edebi tür olarak değil, aynı zamanda kendi duygu ve düşüncelerini aktarabilmek için etkili bir araç olarak da kullanabilmeyi öğrenirler.
- Hayal kurma, düşünme ve düşündüklerini ifade edebilme yetilerini geliştirirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı salonda, her oturumda en fazla 50-60 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.
- *Öykü Atölyesi*, birbiriyle geçişli dört ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÖYKÜ NEREDE?

- Atölyeye giriş niteliğindeki bu bölümde, öğrenciler, Mavisel Yener'in, *"Bir anlatım türü olarak öykü nedir? Öykü fikirleri nereden gelir? Esin perisini çağırma yöntemleri nelerdir?"* gibi sorularından yola çıkarak eğlenceli bir düşünme oyunu oynar.

BİRAZ DA DÜŞÜNELİM

- Yaratıcı düşünme eyleminin masaya yatırılacağı bu bölümde yazar, yazınsal bağlamda öykü ve roman türlerini karşılaştırarak, *"Öykü ayrıntıdadır"* cümlesi üzerine bir tartışma başlatır.

İYİ BİR ÖYKÜ YOLUNDA

- Yazarın çeşitli görseller eşliğinde, öykü türünün olay, karakter, mekân, zaman, atmosfer gibi öğeleri ve öykü yazımında kullanılan yöntemleri aktaracağı bu bölümde, öğrencilere esin vermesi için değişik öykülerden kesitler paylaşılır.

KENDİ ÖYKÜMÜ YAZABİLİRİM

- Mavisel Yener'in rehberliğinde, interaktif bir kısa öykü yazma pratiğinin yapılacağı bu bölümde öğrenciler, atölyede edindikleri

bilgileri kendi yaratıcılıklarıyla buluşturma fırsatı bulacaklar.

- Atölyenin sonunda öğrencilerin yazdığı kısa öyküler, ilgili öğretmenler tarafından toplanarak okul dergisinde yayımlanmak ya da sınıf panosunda sergilenmek üzere değerlendirilebilir.



Mavisel Yener'in genç okurları kendi öykülerini yazmaya heveslendirmek ve öykü yazma yolunda onlara kılavuzluk etmek üzere hazırladığı bu benzersiz atölye kitabı, gerek kurgusu, gerekse içinde yer alan etkinlik çeşitliliğiyle sıra dışı bir çalışma. Her şeyin düşlemekle başlayacağını dile getiren Yener, çiçeği burnunda öykü yazarlarını, gizemli okul kedisi Marul'un maceralarını okurken aynı zamanda kendi öykülerini yaratma serüvenine dâhil ediyor.

**RESİM
ATÖLYESİ**
3, 4 ve 5. SINIFLAR
Duygular, Farklılıkların
zenginliği, Kendini tanıma

Ödüllü karikatürist Muammer Olcay eşliğinde *Bir Dileğim Var* kitabıyla ilişkilendirilmiş, çocukların hayallerinden ve dileklerinden beslenen, tahmine dayalı bir resim atölyesi.

Yeni

MUAMMER OLCAY'LA "ARKADAŞININ DİLEĞİNİ RESİMLE"



MUAMMER OLCAY

1972'de Yalova'da doğdu. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünden mezun oldu. Birçok gazete ve dergi için karikatür ve illüstrasyon çalışmaları hazırladı. Yurtiçi ve yurtdışı karikatür yarışmalarında pek çok kez birinciliğe, başarı ve özel ödüllere değer görüldü. Kişisel ve karma karikatür sergileri açtı. İlk karikatür albümü, *Muammer Olcay Karikatür Albümü* dijital olarak yayınlandı.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Zihinlerinde dolaşan soyut düşünceleri somut imgelere dönüştürerek resim sanatıyla buluştururlar.
- Hayal kurma, dilek tutma gibi zihinsel aktivitelerde bulunarak pozitif bir düşünce tarzını benimsemeyi öğrenirler.
- Geleceğe yönelik planlar, hedefler koymanın insanı zafere adım adım nasıl ulaştıracağına tanık olurlar.
- Özgür düşünmenin ve hayal gücünün hayatlarını olumlu yönde nasıl etkileyeceğini fark ederler.
- Kendilerine ait olmayan hayalleri ve dilekleri resimlemeye çalışarak empati yetilerini kullanırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.
- *Arkadaşının Dileğini Resimle*, birbirini tamamlayan dört ayrı bölümden oluşmaktadır.
- **DİLEKLERİ GERÇEK OLANLAR:** Muammer Olcay'ın kısa bir sunum gerçekleştireceği bu bölümde, hayalleri, dilekleri gerçekleşerek büyük başarılar imza atan Walt Disney, Bill Gates, Jeff Bezos, Mark Zuckerberg gibi ilham verici isimlere değinilerek onların başarı öyküleri paylaşılır.
- **BİR DİLEK TUT:** Etkinliğe ısınma niteliğindeki bu bölümde, öğrencilere küçük not kâğıtları dağıtılarak dileklerini yazmaları istenir. Dilekler, isim belirtilmeden yazılır, bir sepette toplanır ve çekilişe hazır hâle getirilir.
- **DİLEKLER RESİMLENİYOR:** Çekiliş sepetinden bir dilek seçilecek olan bu bölümde, öğrenciler kime ait olduğunu bilmedikleri bir dileği zihinlerinde canlandırarak resimlemeye çalışırlar. Muammer Olcay'ın yönlendirmeleriyle 15 dakika içerisinde resimlerine yön veren öğrenciler, hazırladıkları çalışmaların altına imzalarını atarak bir bant yardımıyla onları tahtaya asarlar.
- **TAHMİN OYUNU:** Resimlenen dileklerin kime ait olduğuna dair bir tahmin oyununun oynanacağı bu bölümde, öğrenciler sırayla kendi dileklerini yansıtan resimleri tahtada bulmaya çalışırlar.



Küçük bir çocuk sahilde koca bir demlik bulur ve onu en sevdiği oyuncak gibi bağrına basar. Böylece hayatının seyrini değiştirecek büyük bir sürprizle karşılaşır; ne var ki annesi, onun sokaktan bulduğu tuhaf şeyleri eve getirmesinden hoşlanmaz. Farklı kültürlerden ve ailelerden gelen çocukların dileklerini şiirsel bir anlatım ve hayal gücüyle anlatan, her yaşta okurun kalbine dokunacak, şiirsel, iyimser ve dokunaklı bir hikâye.

ATÖLYE

3, 4 ve 5. SINIFLAR

Okul yaşamı, Serüven,
Aile ilişkileri, Arkadaşlık

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

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



NECMI YALÇIN

İzmir'de doğdu.
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

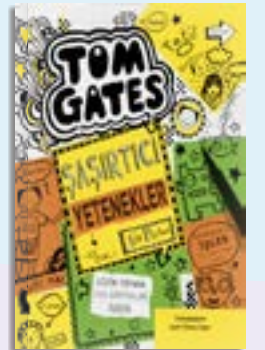
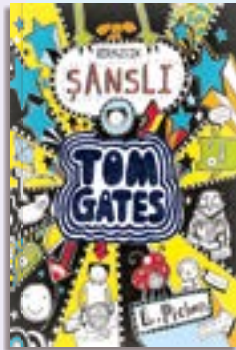
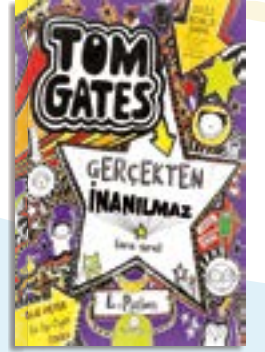
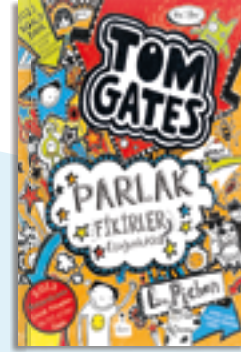
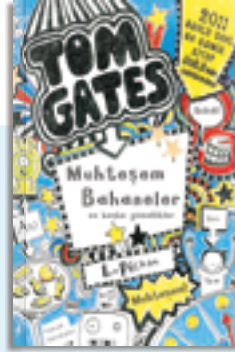
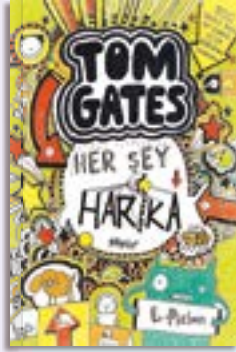
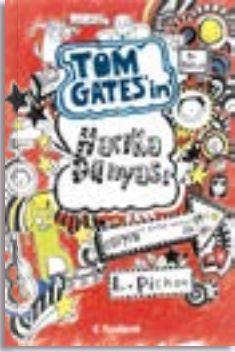
- Severek okudukları bir kitap serisinden yola çıkarak yeni bir şey üretmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Gördüklerini, okuduklarını zihinlerinde canlandırarak yorumlamaya çalışırlar.
- Yaratıcı düşünmeye zaman ayırarak el becerilerini geliştirme fırsatı yakalarlar.
- Zihinlerindeki görsel dili zenginleştirerek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

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- Çiziktir-karala, *doodle*'la! *Doodle*'in ne olduğu ve ne amaçla yapıldığı anlatılır.
- Temel *doodle*'lama teknikleri paylaşılır.
- Tom Gates gibi nasıl *doodle* yapabiliriz?" sorusu yanıtlanır.
- 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, çılgın 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 harikadır! Üstelik komik kıyafetleriyle dikkatleri üzerine çeken bir babaya, pizzaya muz katmak gibi dâhiyane fikirleriyle ün salmış bir büyükanneye, Delia adında gıcık bir ablaya, bıyıklılarıyla neşe saçan Bayan Kayıkbiyık 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.





Öğrencilerin edebiyata dönük merakını kışkırtmak, kitapların büyüdü dünyasını keşfetmelerine altyapı sağlamak amacıyla kurgulanmış, interaktif bir kitap eşleştirme oyunu.

SUZAN GERİDÖNMEZ'LE "ÇAMAŞIR İPİ"



SUZAN GERİDÖNMEZ

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Edebiyata ve kitapların dünyasına olan merakları artar.
- Kapak görsellerinin ve arka kapak yazılarının, bir kitap hakkında 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, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- 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 mandalamaktır.

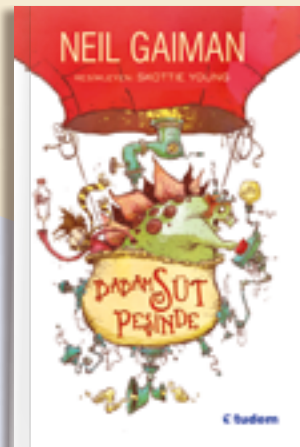
Oyunun Kuralları: En önemli ilke, sessizliktir. Oyun süresi boyunca her çocuk istediği değişikliği yapma özgürlüğüne sahiptir. Yapılan değişiklikler sözlü ve fiili müdahaleler olmaksızın başka çocuklarca bozulabilir.

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 mandalamaya, 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 güçlendirmiştir? 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 merak duyulan yazarın, etkinlik sonrası okula ya da kütüphaneye davet edilmesi, çocuklarla buluşturulması teşvik edilebilir.



SÖYLEŞİ TARTIŞMA

3, 4 ve 5. SINIFLAR

Bilim ve teknoloji, Büyüme ve
olgunlaşma, Kendini tanıma

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

TOPRAK IŞIK'LA

"BÜYÜYÜNCE NE ÖLSAM?"



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
yaşadıktan sonra
yazarlığa daha fazla
zaman ayırabilmek
için İstanbul'a yerleşti
ve mühendislik
yaşamını araştırma
geliştirme projelerinde
danışmanlık yaparak
sürdürmeye başladı.

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.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● *Büyüyünce Ne Olsam?*, birbirini tamamlayan, sorular ve zamanda yolculuk içeren üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

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?*



Dünyayı değiştiren bir mühendis, bilginin peşinde koşan bir bilim insanı, insanlığın karşılaştığı sorunları adalet ile çözen bir hukukçu, sözcüklerle harika dünyalar kuran bir yazar ya da kendini tıbbı ve insanlara adanmış bir doktor... *Acaba Ne Olsam?*, mesleklerin ortaya çıkış hikâyelerini, günümüze kadar gelişini, alanında tanınmış insanları da anarak anlatan bir başvuru dizisi.



TARTIŞMA

3, 4, 5 ve 6. SINIFLAR

Bilim ve teknoloji, Kendini tanıma, Merak ve araştırma

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

TOPRAK IŞIK'LA

"MATEMATİĞİ TANISAN İNAN KI ÇOK SEVECEKSİN"



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 yazarığa daha fazla zaman ayırabilmek için İstanbul'a yerleşti ve mühendislik yaşamını araştırma geliştirme projelerinde danışmanlık yaparak sürdürmeye başladı.

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.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

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

yaşam öyküleri ile çığır açan çalışmalarından bahsedilerek neden dâhi olarak anıldıkları açıklanır.

MATEMATİKSEL DÜŞÜNME NEDİR?

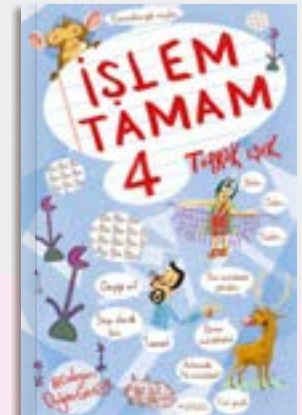
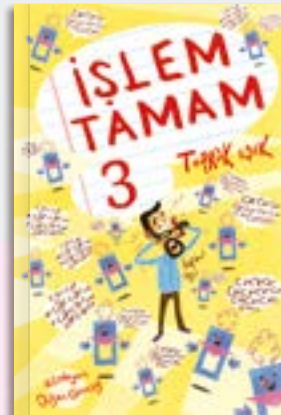
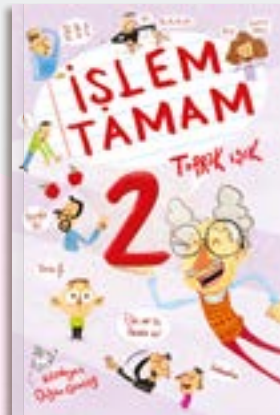
- Matematiği anlamak ile ezberlemek arasındaki farkın irdeleneceği bu bölümde, öğrencilerle matematiğin düşünme becerileri üzerindeki etkileri tartışılır.

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. Kandırmışlar onları. Doğru dille ve yöntemle anlatılan matematik, tadından yenmez. "İşlem Tamam" bu iddia ile açıyor sayfalarını okura. Çocuklar onunla buluştuklarında hem matematik öğrenecek hem de matematiğin çok keyifli olduğunu görecek.





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 kalemi 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 yayımlandı. Naif kişiliği ve ilham veren sözleriyle edebiyatseverlerin övgüyle bahsettikleri Atilla, sayısız ödüle değer görüldü.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

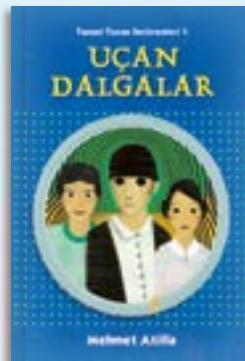
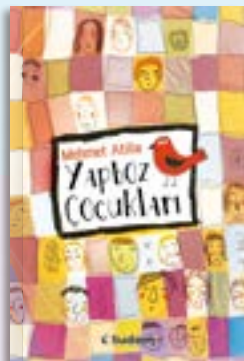
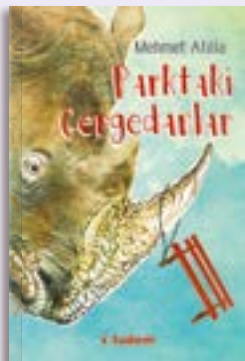
- Edebiyat yoluyla, gündelik yaşamın dışına çıkmamanın insan ruhunu ve zihnini nasıl zenginleştirebileceği üzerine deneyim kazanırlar.
- Bilim ve sanatın çıkış noktasının hayal kurma, sezgi ve arayış olduğunun farkına varırlar.
- Dilimizin sözlü, yazınsal değerleri ve çeşitliliği hakkında bilgi edinerek 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 artırırlar.

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 büyülü dünya gerçekten var olabilir mi?*
- *Bilimkurgu ve fantastik ögelere 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...



TARTIŞMA

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

Etik değerler, Üretim ve tüketim,
Okuma ve yazma kültürü

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

MİYASE SERTBARUT'LA "TARTIŞMA ATÖLYESİ"



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 ağırlara iyi geldiğini düşünüyor.

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.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinliğin 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

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

Yalancı Portakal

● Yazıyı besleyen hayaller mi, yoksa gerçekler midir?

Çöp Plaza

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

Kapiland'ın Kobayları

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

Kapiland'ın Karanlık Yüzü

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

Kimsin Sen?

● 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...





Gazetecilik mesleğinin ilkeli ve doğru habercilik anlayışını sorgulayan "Gerçeklerin Peşinde" serisinden esinle, Dilek Sever rehberliğinde düzenlenen interaktif bir gazetecilik atölyesi.

DİLEK SEVER'LE "HABER PEŞİNDE"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- *Haber, haberci ve gazete/gazeteci kavramları üzerine düşünme, tartışma olanağı bulurlar.*
- Bir haberin yapı taşlarını öğrenirler.
- Kendilerine sunulan bir haberin gerçekte haber değeri taşıyıp taşımadığını ayırt etmeye çalışırlar.
- Bir habercinin çalışma prensipleri hakkında fikir edinirler.
- Haber alma hakkı ve basın özgürlüğü üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Aynı konu üzerine farklı gazetelerin nasıl değişik haberler hazırlayabilecekleri gerçeğini keşfederler.
- Tarafli ve tarafsız habercilik üzerine düşünerek, farklı görüş açılarının, yorumların ve sübjektif yaklaşımların bir haberi nasıl olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebileceğini anlamlandırmaya çalışırlar.

DİLEK SEVER

İstanbul'da doğdu. Radyo ve Televizyon Programcılığı eğitiminin ardından çeşitli kanallarda ve yapım şirketlerinde senarist olarak çalıştı. Öyküleri edebiyat dergilerinde ve gazetelerde yayımlandı. "İnternette Tanışan Son Çift" isimli bir tiyatro oyunu var. Çocuklar için heyecan dolu macera kitapları yazıyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı salonda, en fazla 90-100 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en fazla iki oturum düzenlenebilir.
- *Haber Peşinde*, birbirini tamamlayan dört ayrı bölümden oluşmaktadır.

HABERCİLİĞE GİRİŞ

- “*Haber nedir?*” sorusundan yola çıkılarak, haberciliğin temel ilkelerinin paylaşılacağı giriş bölümünde, çeşitli örnekler verilerek bizlere “haber” şeklinde sunulan yazıların gerçek anlamda haber değeri taşıyıp taşımadıkları üzerine kısa bir tartışma başlatılır.

HABER ALMA ÖZGÜRLÜĞÜ

- Halkın haber alma özgürlüğünün gündeme getirileceği bu bölümde, hayatımızı olumsuz etkileyen durumların haber yoluyla nasıl şekillenebileceği gerçeği *Büyük Yarış* kitabından ve gerçek hayattan örnekler verilerek açıklanır.

HABERCİ KİMDİR, NASIL ÇALIŞIR?

- Habercilerin hangi reflexlerle çalıştıklarına değinen bu bilgilendirici bölümde, aşağıdaki konular üzerine kısa bir sunum yapılır.
- *Haberci nasıl haber yapar?*
- *5N1K kuralı*
- *Gazetecilik terimleri*
- *Gazete hangi sayfalardan oluşur?*

- *Bir haber okuyucuya ulaşana kadar hangi aşamalardan geçer?*
- *Medya okuryazarlığı: Aynı haber iki farklı gazetede nasıl sunulur?*

GENÇ HABERCİLER ARANIYOR

- Öğrencilerin atölyede edindikleri bilgileri pekiştirme fırsatı bulacakları bu bölümde Dilek Sever, çocukların ilgisini çekebilecek birkaç haber metnini büyük ekrana yansıtarak, öğrencilerin (söz alarak) bu haberlere manşet önerilerinde bulunmalarını ister.



Hırslı hayallere kapılan bir gazete ve gerçeğin peşinde iki muhabir. “Gerçeğin Peşinde” serisi, medyada okuduklarımızın ne kadarının doğru olduğunu, bireysel hırsların toplumsal değerlerin önüne geçişini gözler önüne sererken dürüstlük kavramı üzerine düşündürüyor.

SÖYLEŞİ

4 ve 5. SINIFLAR

Savaş ve barış, Sığınmacılık, Cesaret, İletişim, Önyargılar

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

GÜZİN ÖZTÜRK'LE

“BENİM İÇİN BARIŞ DEMEK”



GÜZİN ÖZTÜRK

Kütahya'nın Gediz ilçesinde doğdu. İlk düzeylerini ve şiirlerini lise yıllarında yazdı. Yazma heyecanı ve isteği, Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi'nde okurken de devam etti. Üniversite bittikten sonra avukatlığı sırasında da yazdı. İlk romanı *Kuş Olsam Evime Uçsam* adlı dosya ile 2015 Tudem Edebiyat Birincilik Ödülü'nü aldı. Çocuklarla başka türlü bir hayatın mümkün olduğuna, çocukların dünyayı kurtaracağına ve yazarken daha iyi bir insan olduğuna inanıyor. Umutla, heyecanla çocuklar için yazmaya devam ediyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- “Savaş” ve “barış” kavramlarını tartışarak mülteci olmanın ne anlama geldiği üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- “Savaşız 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 artırır.
- Grup çalışmasına katılarak ortak bir işe imza atmanın mutluluğunu deneyimlerler.

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, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

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.
- Öğrencilerin belirlediği bölümler, etkinlik gününe özel olarak yine öğrenciler tarafından sözlü olarak yeniden yazılır. Böylece sadece kitap okumanın büyüsünü değil, yaratıcı bir eylemde bulunmanın sihri de deneyimlemiş 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 rüyalarında bindiği kırmızı arabayla, kimi zamansa Beşir'in düşle gerçek arasında yaşadığı duygusal anlarla umudun her şeye rağmen hâlâ var olduğunu hatırlatıyor...



Spor etkinlikleri ile genel kültür bilgilerini harmanlayan *Spor Gezinleri - 1 Kaçış Oyunu* kitabından esinle, öğrencileri tarihin derinliklerinde macera dolu bir zaman yolculuğuna çıkaracak eğlenceli bir yaratıcı düşünme oyunu.

ALPER AKAL'LA "BAMBAŞKA BİR KAÇIŞ OYUNU"



ALPER AKAL

Koç Üniversitesi Hukuk Fakültesini bitirdi. Sanatı ve sporu hep çok sevdi; ne yazmaktan ne de spordan vazgeçti. Çocukluğundan itibaren şiirler, öyküler yazdı. İlkokulda basketbol, lisede futbol, üniversitede de profesyonel düzeyde Amerikan futbolu oynadı. Avukatlık dışında, bazı internet dergilerinde yazarlık ve editörlük görevlerini üstlendi. Akal, bugün özel bir şirkette çalışırken bir yandan da çocuklar için macera romanları yazıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Spor ve tarih ile ilgili bilgi edinme fırsatı bulurlar.
- Kitapta karşılaştıkları bir oyunu gerçek hayata taşıyarak ve hayal güçlerinde canlandırarak yaratıcılıklarının sınırsızlığını keşfederler.
- Geçmişten günümüze düşünsel bir zaman yolculuğuna çıkarak farklı dönemlerle, insanlarla ve kültürlerle tanışır.
- Yaratıcı düşünmeyi tetikleyen bir oyunu kurallarına göre oynama deneyimi kazanarak ortak bir hedef uğruna yarışmanın heyecanını yaşarlar.
- Hem sporcu, hem yazar, hem de hukukçu bir insanla tanışma fırsatını yakalayarak, bir kişinin aynı zamanda birden fazla uğraşa sahip olabileceğini kavrarlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

TANIŞMA

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde Alper Akal, öğrencilere spor tutkusundan bahsederek, hayatına yön veren bu yaşam biçimini yazarlık kariyeriyle nasıl buluşturduğuna dair kısa paylaşımlarda bulunur.
- Alper Akal, tanışmanın ardından öğrencilerin hangi spor dallarından hoşlandığını sorar. Aldığı dönütlerden yola çıkarak öğrencileri 6'şarlı gruplara ayırır.

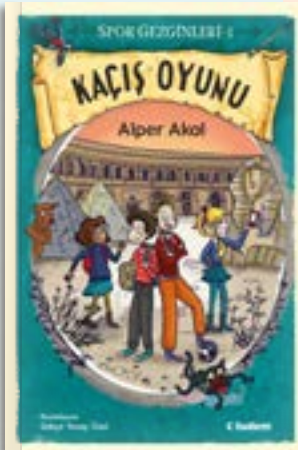
OYUN ZAMANI

- 6'şarlı gruplara ayrılan öğrenciler, spor ve tarih bilgilerini konuşacakları bu bölümde, Alper Akal rehberliğinde, *Spor Gezginleri -1 Kaçış Oyunu*'nda bahsi geçen Olimpiyum oyununu oynarlar.
- Oyuna göre; 6'şarlı gruplar, sınıf mevcuduna göre dört ya da beş ayrı durakta toplanır. Grupların başarılı olabilmeleri için Alper Akal tarafından önceden hazırlanan 10 adet soru kartına doğru yanıtlar vermeleri gerekmektedir.
- Öğrencilerin yaratıcı düşüncelerini yansıtıracakları bu bölümde, spor ve tarih bilgisi hayal gücüyle buluşarak zihinlerde yeniden canlanır.
- Kâh acımasız bir firavuna, kâh gözü pek bir futbol antrenörüne dönüşen Alper Akal, çocukların sportmence kendilerini ifade edebilmeleri için eşitlikçi bir zemin hazırlar.

- Amaç, ortaklaşa bir oyun kurmak için çocuklara fırsat sunmaktır. Her grup, kartlardaki sorulara sırayla yanıt vermeye çalışır.
- Gruplar, oyunun sonunda verdikleri doğru yanıtlara göre derece alır. Soruların geçtiği mevcut ortamı ve Alper Akal'ın büründüğü karakteri tahmin edenler ayrıca ek puan kazanır. İlk üçe giren gruplar ödüllendirilir.

YENİ SORULAR

- Oyunun genel bir değerlendirmesinin yapılacağı bu kapanış bölümünde, derece alamayan gruplara, daha sonraki oturumlarda diğer çocuklara sorulması için değişik bir Olimpiyum sorusu geliştirmeleri ve bunu kendilerine dağıtılacak oyun kartlarına yazmalarını istenir.
- Amaç, yaratıcılıklarını kullanacakları manevi bir ödülle, ödül alamayan öğrencileri motive etmek ve böylelikle tüm gruplar arasında eşitlikçi bir ortam sağlamaktır.



Genç yazar Alper Akal'ın spor etkinlikleri ile genel kültür bilgilerini harmanlayarak yazdığı ilk romanı *Spor Gezginleri -1 Kaçış Oyunu*, eski püskü bir kutu oyunu etrafında toplanan farklı karakterlerdeki dört sınıf arkadaşına, Antik Roma'dan Orta Asya'ya, hatta Eski Mısır'a uzanan inanılmaz bir serüven yaşıyor.

KENT EĞİTİMİ

4, 5 ve 6. SINIFLAR

Çevre bilinci, Efsane ve
söylenceler, Güzel sanatlar

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"



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

- İstanbullu bir arkeolog-yazarla İstanbul'u denizden keşfetme deneyimini yaşarken şehre dair farklı bir bakış açısı edinirler.
- Yaşadıkları şehre ait değişik tarihî bilgiler ve mitolojik öyküler öğrenirler.
- İstanbul'a başka bir gözle bakmaya çalışarak şehre olan ilgilerini artırır.
- İstanbul Şehir Hatları vapurlarıyla, kentin iki yakası arasında her İstanbullu'nun 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.

● 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?*

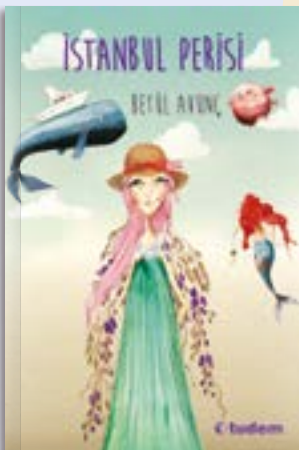
● *Daha önceki vapur yolculuklarınızda, İstanbul Boğazı'nda dikkatinizi çeken herhangi bir şey oldu mu?*

● *Sizce 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 tanıştıyor. 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 prensesine el sallıyor, Haydarpaşa dalgakıranında deniz kuşlarının arasına saklanan denizkızlarıyla 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 uygarlığa ve kültüre ev sahipliği yapmış yedi tepeli bu efsane kenti tanıyabilmek için İstanbul'u karşı karşıya 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...



Hem çok gizli hem de tılsımlı bir serüvenin kapılarını aralayan, *Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde*'yle ilişkilendirilmiş, farklılıkların zenginliği 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,
Rıfat Ilgaz Öykü Ödülü
başta olmak üzere
pek çok ödülle değer
görüldü. *Bilmecenin
İzinde Maceranın
Peşinde* kitabı
2011 yılında Tudem
Edebiyat Ödülleri
Roman Yarışmasında
üçüncülük kazandı.
Yazarın, ödülle
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 ayırıştırın 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.

● 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 zenginliğinin 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 bilmece 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 teşvik edici yaklaşımda bulunurken, birbirinden pek hoşlanmayan insanların ortak bir amaç uğruna nasıl uyumlu bir şekilde çalışabilecekleri konusunda da çeşitli ipuçları sunuyor.



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"



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 başladığı reklam ve metin yazarlığına, drama eğitmenliği ve senaryo-televizyon dizisi yazarlığını da ekleyerek devam ediyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 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: Öğrencilerden kendilerine dağıtılacak not kâğıtlarına, 2025 yılından beklentilerine ilişkin kısa bir not

yazmaları istenir. Kaleme alınan notlar, öğrencilerin zaman kapsülüne koymaları için beraberlerinde getirdikleri nesnelere birlikte toplanır.

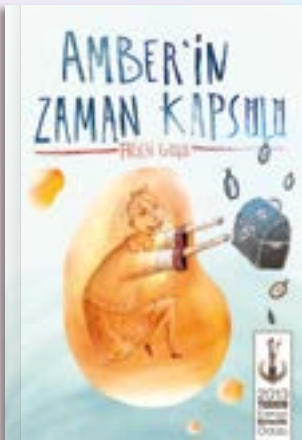
- Zaman kapsülünün hazırlanması: Büyükçe bir kutuya toplanan tüm notlar ve nesnelere yerleştirilir. Kutunun gömüleceği yer belirlenir.
- Zaman kapsülünün gömülmesi: Kutu, belirlenen yere gömülür ve üzeri kapatılır.

Etkinlik Günü ve Sonrası

- Öğrenciler 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 geçmişte 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 geçmişte keşfetmeye çağırıyordu. *Amber'in Zaman Kapsülü*, geçmişini arayan veya geçmişini geleceğe taşıyan herkesin öyküsü...

ATÖLYE

4, 5 ve 6. SINIFLAR

Hayal gücü, Okuma ve yazma kültürü, Yaratıcılık

Öykü yazmaya dair zihinlerdeki bütün sorulara açıklık getiren *Karamel Kokulu Öykü Okulu*'yla ilişkilendirilmiş; yazın serüveninde, yaratıcılığın sınırlarında keyifli bir gezinti sunan coşkulu bir atölye çalışması.

HANZADE SERVİ'YLE



“ÖYKÜ YAZMANIN ÖYKÜSÜ”

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- İyi bir öykü yazmanın püf noktaları hakkında bilgi edinirler.
- Bol bol yazma alıştırmaları yapıp hayal güçlerini harekete geçiren oyunlar oynama fırsatı bulurlar.
- İlgile okudukları bir kitabın üzerine yoğunlaşarak; dinleme, okuma ve yazma becerilerini artırırlar.
- Okudukları bir metinden ya da gördükleri bir resimden yola çıkarak yorum yapma, çıkarımda bulunma, hikâye kurgulama gibi yetilerini geliştirirler.
- Yazma sürecinde başlarına gelebilecek olası durumlar hakkında fikir sahibi olurlar.
- Ödüllü bir öykücünün kişisel bilgi, birikim ve deneyimlerinden faydalanırlar.
- Sıra dışı bir mizah anlayışıyla kaleme alınmış rafine bir metin okumanın tadına varırlar.

HANZADE SERVİ

Bursa'da doğdu. İletişim Bilimleri Fakültesi Basın ve Yayın Bölümünü bitirdi. Çeşitli gazete ve dergilerde çalıştı; televizyon ve reklam projelerinde senaristlik ve metin yazarlığı yaptı. 2008 Tudem Edebiyat Ödülleri Gülmece Öykü Yarışması'nda, *Ortanca Balık* kitabı ile Yayınevi Özel Ödülü'nü, 2014 yılında da *Karakura'nın Düşleri* ile birincilik aldı. Servi, kitaplarını yediden yüz yetmiş yediye, ayırım yapmaksızın her yaştan ruhlar için yazıyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı salonda, en fazla 80-100 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.

● *Öykü Yazmanın Öyküsü*, birbiriyle geçişli üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

KARAMEL KOKULU ÖYKÜ OKULU'NA KAYIT

● Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Hanzade Servi, kendi yazın serüveninden bahsederek iyi bir öykü kaleme almanın gerektirdiği kurallar üzerine kısa bir söyleşi gerçekleştirir. Buna göre aşağıdaki sorulara hep birlikte yanıt aranır.

- *İlham nasıl gelir?*
- *Yazarken tıkanıldığında neler yapmalıyım?*
- *Öykümün güzel olup olmadığını nasıl anlarım?*
- *Öykümü nasıl bitirmeliyim?*
- *Çocuklar yazar olabilir mi?*
- *Bir kitap yazarsam onu nasıl yayımlatabilirim?*

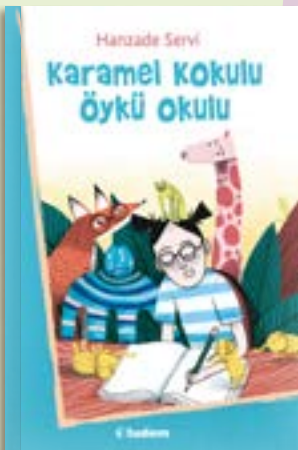
KARAMEL KOKULU HAYALLER

- Hayal gücünün ve yaratıcı düşünmenin ön plana çıkarılacağı bu bölümde, verilen yönergelere göre farklı çıkarımlarda bulunmanın yolları aranır.
- Bu bağlamda çocuklara, rastgele resimler gösterilir ve bu resimlerle ilgili zihinlerinde nelerin canlandığı sorgulanır.

● Resimde gördükleri imgelerden yola çıkarak tezat (hüzünlü bir resimden komik, komik bir resimden hüzünlü) hikâyeler kurgulamaları istenir.

KARAMEL KOKULU ÖYKÜLER

- Yaratıcılığın ön plana çıkarılacağı bu bölümde, hayal gücünün sınırsızlığından faydalanılarak keyifli bir yaratıcı yazma etkinliği hayata geçirilir.
- Bu bağlamda çocuklara, birbiriyle ilgisi olmayan beş farklı kelime verilir.
- Beş dakikalık süre zarfında, bu beş kelimeyi, beş cümle içinde kullanarak bir öykü yazmaları istenir.
- Kaleme alınan kısa öykülerden rastgele seçimler yapılarak okunur ve topluca değerlendirilir.



Mizahtan beslenen betimlemelerle, eğlendirirken bilgilendiren bir içerik sunan *Karamel Kokulu Öykü Okulu*, çocukların hayal gücünü harekete geçirecek ve onları yazmaya yönlendirecek alıştırmalarıyla bu türde yayımlanmış diğer bütün kitaplardan ayrışıyor. Hanzade Servi'nin, kitabın sonunda okurları için hazırladığı sürpriz, içindeki yazarı yeni keşfetmiş ya da çok yakında keşfedecek olan çocukları yaratıcılığın sınırlarında kalem sallayacakları eğlence dolu bir öykü deneyimine davet ediyor...

ATÖLYE

4, 5 ve 6. SINIFLAR

Arkadaşlık, Empati, Gizem,
İletişim, Okuma ve yazma kültürü

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 HIÇ TANIMADIĞIM MEKTUP ARKADAŞIM"



HANZADE SERVİ

Bursa'da doğdu. İletişim Bilimleri Fakültesi Basın ve Yayın Bölümünü bitirdi. Çeşitli gazete ve dergilerde çalıştı; televizyon ve reklam projelerinde senaristlik ve metin yazarlığı yaptı. 2008 Tudem Edebiyat Ödülleri Gülmece Öykü Yarışması'nda, *Ortanca Balık* kitabı ile Yayınevi Özel Ödülü'nü, 2014 yılında da *Karakura'nın Düşleri* ile birincilik aldı. Servi, kitaplarını yediden yüz yetmiş yediye, ayırım yapmaksızın her yaştan ruhlar için yazıyor.

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.

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 hâllerine), 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 geleneği sosyal medyaya karşı konulu bir tartışma paneli gerçekleştirilir.

- *Bir yazıyı mektup yapan unsurlar nelerdir?* Bu soru doğrultusunda 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...

YARATICI DÜŞÜNME OYUNU

4, 5 ve 6. SINIFLAR

Sorun çözme, Üretim ve tüketim, Arkadaşlık

Şapkada Eriyen Bay Karp'la ilişkilendirilmiş, koleksiyon kültürü ve koleksiyonerlik üzerine çeşitli bilgi paylaşımında bulunan, renkli ve yaratıcı bir düşünme oyunu.

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.
- Etkinlik için gerekli malzemeler: yazı tahtası, renkli kalemler, silgi ve iki mikrofon.
- *Yarının Koleksiyonerleri*, birbirini tamamlayan iki 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 neler kazandırır?*
 - *Koleksiyonculuğun hayatla bir ilişkisi var mı?*
 - *Herkes koleksiyoner olabilir mi?*
 - *Nelerin koleksiyonu yapılır?*
 - *Aranızda hiç koleksiyoner var mı?*
- Eğer varsa, size kim yardımcı oluyor, kim 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 sıra dışı 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

Adalet, Arkadaşlık, Hak ve
özgürlükler, Mücadele

Teneke Uygarlığı kitabı esas alınarak oluşturulmuş, öğrencileri yaşamak istedikleri ülke üzerine düşünmeye ve onu tasarlamaya yönlendiren multidisipliner bir drama etkinliği.

İCLAL DİKİCİ'YLE

"YAŞAMAK İSTEDİĞİN ÜLKEYİ HAYAL ET"



İCLAL DİKİCİ

İşletme Fakültesi mezunu. İstanbul Üniversitesi Sosyoloji bölümü öğrencisi. Dramatik Yazarlık, Sinema ve Tiyatro Atölyelerine katıldı. Çocuklarla birlikte hayal kurmayı, hayallerini yazmayı... Yaş almış insanlar ve hayvanlarla konuşmayı, onları dinlemeyi... Masalları, toprak kokusunu, eski kapılardan geçmeyi, farklı pencerelerden bakmayı... Kedisi Şanslı'yı, arkadaşlarını ve ailesini çok seviyor. Omzunun üstündeki başını değil, yüreğini kılavuz ediniyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- İnsanların temel hak ve özgürlükleri üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Güncel toplumsal sorunlara ilişkin farkındalık kazanarak çözüm üretirler.
- Yaşamak istedikleri şehir/ülke/ toplum üzerine düşünme, tartışma ve hayal kurma olanağı bulurlar.
- *Teneke Uygarlığı*'nın sunduğu fantastik dünya yoluyla yaşadıkları şehir/ülkeyi/toplumu eleştirme, değerlendirme fırsatına erişirler.
- Özgürlüğün kısıtlanmasının insan davranışlarına nasıl olumsuz etki edeceği gerçeğini kavrarlar.
- Düşüncelerini beden ve çizim diliyle yansıtabilme deneyimi kazanırlar.
- Kişisel görüş ve önerilerini özgürce ifade edebilme becerilerini artırırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, yeterli hareket alanının bulunduğu bir mekânda, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.
- Oyun boyunca sürücüler gözleri kapalı biçimde, arabaları etkinlik alanı içerisinde gezintiye çıkarır.

● *Yaşamak İstedüğün Ülkeyi Hayal Et*, birbirini tamamlayan üç bölümden oluşmaktadır.

HAZIRLIK & ISINMA

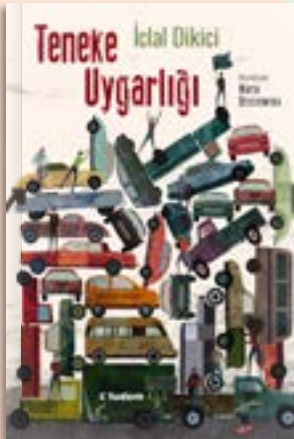
- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde öğrencilerle, “Başkan der ki...” ve “Araba-Sürücü” isimli iki farklı oyun oynanır.
- **“Başkan der ki...” Oyunu:** Öğrenciler etkinlik alanında serbestçe dolanırken drama lideri, “Başkan der ki burnunu tut!” şeklinde başlayan bir yönergede bulunarak tüm katılımcılardan aynı anda komutu yerine getirmesini ister.
- **“Araba-Sürücü” Oyunu:** Drama lideri, öğrencilere, “Başkan bu oyundan sıkılmış, biraz gezmeye karar vermiş ve kendisine bir araba tahsis edilmesini istemiş!” şeklinde bir açıklamada bulunur. Bunun üzerine öğrenciler birbirleriyle eşleşerek rol dağılımı yapar.

CANLANDIRMA

- Başkan rolüne bürünen drama lideri, yüksek bir yere çıkıp elini megafon gibi kullanarak önemli açıklamalarda bulunur. Hemen sonra rolden çıkan lider, öğrencileri iki ayrı gruba ayırır ve her gruba büyük boy karton kâğıt vererek, bundan böyle yaşamak istedikleri şehri veya ülkeyi düşlemelerini ve bunu resmetmelerini ister.
- Resmini tamamlayan gruplar sırayla ortaya gelir, öğrenciler farklı rollere girip kendilerini heykele dönüştürerek çizdikleri resmi canlandırır.

DEĞERLENDİRME

- Drama lideri, öğrencilere, “*Düşlediğiniz ülkede yaşayabilmeniz için ne/neler yapmanız gerekir?*” sorusunu yönelterek kısa bir tartışma oturumu başlatır.



Bilim kurgu ve fantastik öğelerden beslenen *Teneke Uygartığı*, iktidar hırsına vurgu yaparken birilerinin cennet saydığı toprakların, diğerleri için nasıl bir cehenneme dönüşebileceğini gözler önüne seriyor. İnsan eliyle yaratılan teknolojinin, zamanla insanın kendisini nasıl esir alabileceğini anlatan roman, gelir eşitsizliği, temel hak ve özgürlükler gibi güncel toplumsal konulara dikkat çekiyor.

KÜLTÜREL MİRAS OYUNU

4, 5 ve 6. SINIFLAR

Efsane ve söylenceler,
Farklılıkların zenginliği

Kültürel mirasımızın altında yatan hayal gücüne dikkat çeken *Dere Tepe Efsane* kitabıyla ilişkilendirilmiş, Anadolu'nun doğal güzellikleri ve tarihî değerleri hakkında ufuk açıcı bilgiler sunan, etkileşimli bir kültürel miras oyunu.

Yeni

KORAY AVCI ÇAKMAN'LA "EFSANE DOLU ANADOLU"



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

- Tarih boyunca kentlerimizin adlarını ya da ünlerini nasıl kazandıklarına dair ilginç bilgiler edinirler.
- Yaşadıkları toprakların tarihî ve kültürel zenginliklerinin farkına varırlar.
- "Kültürel Miras" kavramı hakkında fikir sahibi olur; somut ve somut olmayan kültürel miras arasındaki farkları öğrenirler.
- Pek çok efsane ve söyleneceye ev sahipliği yapmış Anadolu'yu daha yakından tanıma fırsatı bulurlar.
- Şiir tadında bir öykü kitabı okuyarak hem edebi hem kültürel bir kazanım elde ederler.
- Farklılıkların zenginliğini kavrar, kültürel çeşitliliğin tarihimize kattığı güzelliklerin bilincine ulaşırlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı salonda, en fazla 100 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- *Efsane Dolu Anadolu*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

KÜLTÜREL MİRASIN İZİNDE (HAZIRLIK)

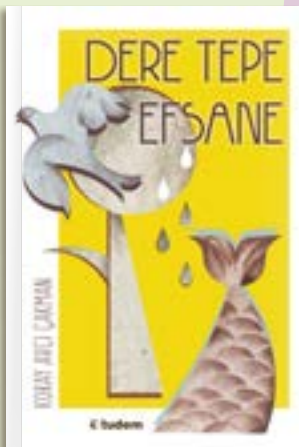
- Koray Avcı Çakman, kendi yazın serüveninden yola çıkarak "Kültürel Miras" kavramını dilsiz bir harita yardımıyla anlatmaya çalışır.
- Yazar, *Dere Tepe Efsane* kitabında adı geçen yerlerden çeşitli fotoğraflar paylaşarak, "somut kültürel miras" ile "somut olmayan kültürel miras"ın tanımını yapar ve aralarındaki farklılıkları açıklar.

OYUN

- *Efsane Dolu Anadolu* etkinliği için özel olarak hazırlanan oyun kartları çocuklara gösterilir. Sonrasında, hangilerinin üzerinde somut, hangilerinin üzerinde ise somut olmayan kültürel miras örneklerinin yer aldığı sorulur.

SIRA SENDE

- Öğrencileri merak ve araştırmaya sevk edecek bu bölümde, öğrencilerden çevrelerinde bulunan kültürel miras öğelerinden bahsetmeleri istenerek; bu öğelerle ilgili hazırlanacak bir afiş çalışmasında slogan olarak ne yazacaklarına dair görüşleri alınır.



Dere Tepe Efsane, yurdumuzun dört bir köşesinden derlenmiş söylenceleri geçmişten günümüze taşıyor; dağı taşı efsane Anadolu'muzun zengin kültür hazinesini keşfe çağırıyor. Şiir ve masal geleneğinden beslenen özgün diliyle, okurlarına, Türkiye'nin doğal güzellikleri ve tarihî değerleri hakkında destansı bir anlatım sunan bu eşsiz kitap, "Cennet Bursa"dan "Zirvesi Karlı Ağrı"ya, Anadolu'yu karış karış gezdiriyor.



Hayal Küre isimli romandan hareketle, yaratıcı düşünme, hayal kurma ve canlandırma esaslarına dayalı eğlenceli bir yaratıcı drama etkinliği.

KORAY AVCI ÇAKMAN'LA "HAYALLERİNE SAHIP ÇIK"



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

- 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 artırır.
- Özgün bir edebiyat deneyimi yaşayarak bir kitabı etraflıca irdelleyebilme imkânı elde ederler.
- Gökyüzü hakkında çeşitli teorik bilgiler edinirler.
- Duygusal gelişimlerini artırır.

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.
- Etkinlik için gerekli malzemeler: bilgisayar bağlantısı, projeksiyon aleti, projeksiyon perdesi.
- *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 KÜRE'Yİ 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?*
- *Gezegendeki 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 savaşla, 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.

ÇİZGİ ROMAN ATÖLYESİ

4, 5 ve 6. SINIFLAR

Aile ilişkileri, Arayış,
Büyüme ve olgunlaşma

Amerikalı çizgi roman sanatçısı Raina Telgemeier'in büyük beğeniyle okunan *Gülümse*, *Kardeşim* ve *Ben ve Hayaletler* isimli kitaplarından yola çıkarak tasarlanan eğlenceli bir atölye çalışması.

Yeni

MUAMMER OLCAY'LA "ÇİZGİ ROMAN ATÖLYESİ"

MUAMMER OLCAY

1972'de Yalova'da doğdu. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünden mezun oldu. Birçok gazete ve dergi için karikatür ve illüstrasyon çalışmaları hazırladı. Yurtiçi ve yurtdışı karikatür yarışmalarında pek çok kez birinciliğe, başarı ve özel ödüllere değer görüldü. Kişisel ve karma karikatür sergileri açtı. İlk karikatür albümü, *Muammer Olcay Karikatür Albümü* dijital olarak yayınlandı.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Edebiyatı resimle buluşturan çağdaş bir anlatım türüyle tanışır, çizgi roman hakkında ayrıntılı bilgi edinirler.
- Çizim becerilerini geliştirme fırsatı yakalayarak resim yoluyla kısa bir öykü anlatmayı öğrenirler.
- Yaratıcı düşünme ve yeni fikirler üretme yetilerini geliştirirler.
- Grup çalışması deneyimi kazanırlar.
- Sosyal bir ortamda yeni bilgiler edinmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Usta bir çizerdan, çizgi roman sanatının püf noktalarını öğrenme fırsatını elde ederler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.

● Gün içerisinde en fazla üç etkinlik düzenlenebilir.

● *Çizgi Roman Atölyesi*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÇİZGİ ROMAN EVRENİNE GİRİŞ

● Modern bir anlatım sanatı olan çizgi romana dair pek çok ayrıntının paylaşılacağı bu bölümde, öğrencilerle çizgi romanın tarihi, özellikleri ve ünlü tiplerleriyle ilgili kısa bir sunum paylaşılır.

NASIL ÇİZMELİ?

● Muammer Olcay'ın çizgi roman çizim tekniklerini adım adım göstereceği bu bölümde, çizgi roman karelerinin nasıl doldurulması gerektiği üzerine bir uygulama yapılır.

● Beyaz tahtaya beş ayrı çizgi roman kutusu çizilir ve kısa bir öykü oluşturularak, kutuların çizimle ve konuşma balonlarıyla doldurulması sağlanır.

● Çalışmayı gerçekleştirmesi için öğrenciler arasından beş gönüllü belirlenir. Muammer Olcay'ın yönlendirmeleriyle çalışmaya başlayan ekip, belirleyecekleri çizgi roman senaryosuna bağlı kalarak tahtadaki kutuları doldurur.

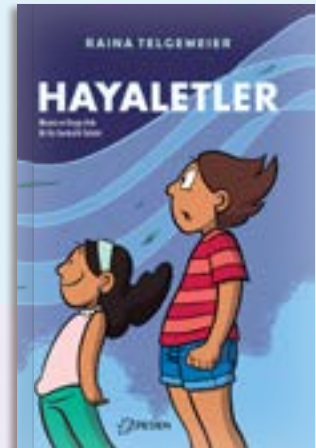
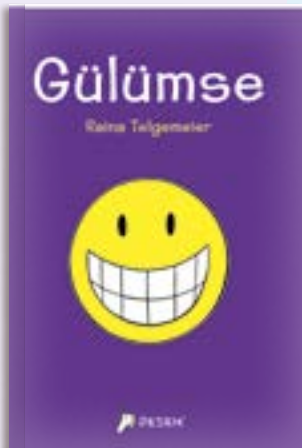
BİRAZ DA BİZ ÇİZELİM

● Çizgi roman çalışmasının bireysel olarak gerçekleştirileceği bu bölümde, her öğrenciden boş bir kâğıda üç ayrı çizgi roman kutusu çizmesi ve on dakika içerisinde kısa bir öykü anlatması istenir.

● Tamamlanan çizgi romanlar Muammer Olcay tarafından sözlü olarak değerlendirilir.



Gülümse, *Kardeşim ve Ben* ve *Hayaletler* yayımlanır yayımlanmaz New York Times Çok Satanlar Listesine girmeyi başararak dünya çapında üne kavuşan, birbirinden bağımsız üç ayrı serüven. Aile bağları, kardeşler arası iletişimsizlik, farklılıkların zenginliği, kültürel değerler, arkadaş ilişkileri ve diş sağlığı üzerine gerçek hikâyeler anlatan Telgemeier, kitaplara mesafeli duran çocuklara kitap sevgisi aşılayarak gönülleri fethediyor.



ÇİZGİ ROMAN ATÖLYESİ

4, 5 ve 6. SINIFLAR

İyi ve kötü, Savaş ve
barış, Serüven, Mücadele

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'de doğdu. 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

- Klasik edebi türler dışında bir eser okuma deneyimi yaşayarak çizgi roman sanatı hakkında fikir edinirler.
- Çizim becerilerini geliştirme fırsatı yakalayıp hikâye anlatmanın farklı yollarını öğrenirler.
- Yaratıcı düşünme ve çizme becerilerini artırır.
- Sosyal bir etkinliğe katılma imkânı bulup 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.
- Etkinlik için gerekli malzemeler: resim kâğıdı, renkli boya kalemleri, yazı tahtası, yazı tahtası kalemi ve silgi.

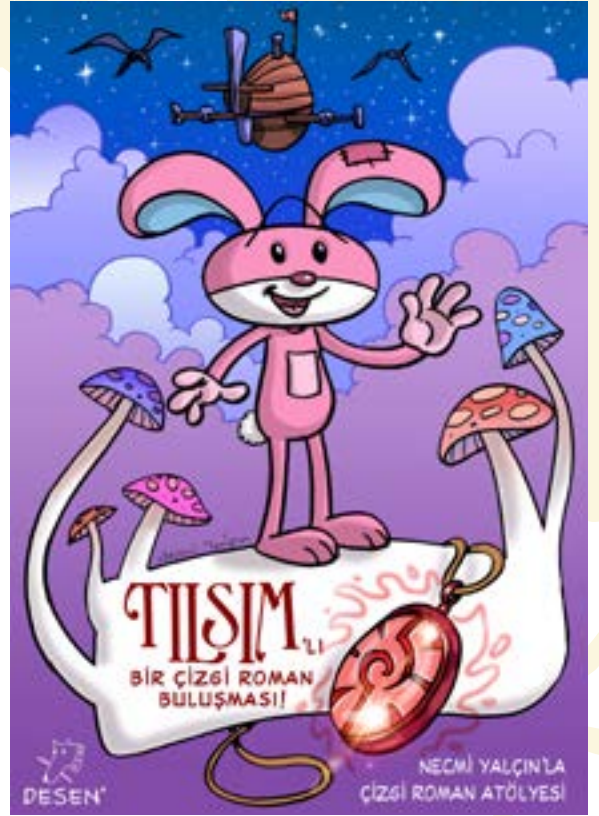
- *Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÇİZGİ ROMANIN TILSIMLI DÜNYASINA YOLCULUK

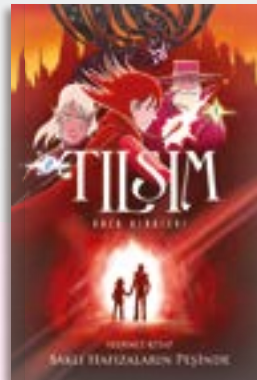
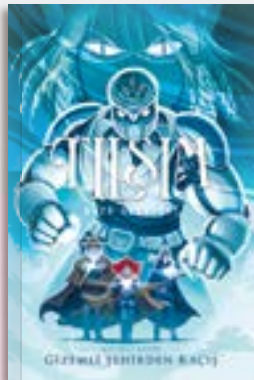
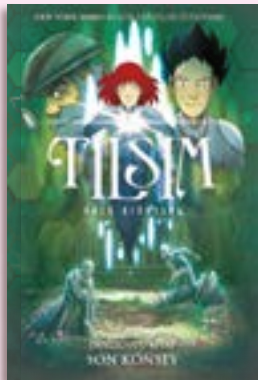
- Bir yirminci yüzyıl sanatı olarak çizgi roman dünyasına kısa bir bakış: Çizgi roman tarihi, özellikleri, ünlü karakterleri, Türkiye’de çizgi romanın yeri.
- Kazu Kibuishi ile “Tılsım”ın evrenine giriş: *Hikâye nasıl başladı, nereye gidiyor?*
- Temel çizim tekniklerinin gösterilmesi ile çizgi roman 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 artırmayı 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.



KİTAP TANITIM ATÖLYESİ

4, 5 ve 6. SINIFLAR

Duygular, Sorumluluklar,
Sorun çözme, Yalnızlaşma

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

SUZAN GERİDÖNMEZ'LE "BU KİTABI MUTLAKA OKUMALISIN"



SUZAN GERİDÖNMEZ

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 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 artırır.

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 hikâye? Elias ve büyükannesinin başından geçenleri anlattıysan, 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 ilgili kişilere ulaştırılabilir.



Elias'a göre hayatlarındaki en önemli eksiklik, artık annesinin de babasının da birer ebeveyninin bulunmaması. Ve tanıdığı bütün arkadaşlarının aksine, onun ne bir büyükannesi ne de bir büyükbabası var. Elias'ın bu büyük derdinin çaresi, ufacak, 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.



**SORGULAYICI
DÜŞÜNME ÇALIŞMASI**
4, 5 ve 6. SINIFLAR
Aile ilişkileri, Ev yaşamı,
Farklılıkların zenginliği

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, sorgulayıcı bir düşünme çalışması.

SUZAN GERİDÖNMEZ'LE "SİPARİŞ ÇOCUK OLUR MU?"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

SUZAN GERİDÖNMEZ

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

- Duygularına ayna tutarak, yetişkinlerin dünyasında çocukların yeri ve önemi üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Gerçek yaşamlarının hayalleriyle ne denli örtüşüp örtüşmediğini sorgularlar.
- *Kusurlu-kusursuz, mükemmel-berbat* gibi olumlu veya 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.
- Etkinlik için gerekli malzemeler: kartondan yapılmış bir çocuk görseli şablonu (yayınevi tarafından temin edilecektir), renkli kalemler ve tel zimba.
- *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 alabilseydi, hangi özelliklere sahip olmanı, nasıl görünmeni, nasıl davranmanı isterdi?*
- *Sen kendini baştan yaratabilseydin, neye benzemek isterdin? Nasıl davranırdın? Hangi özelliklerle donatılmış olmak isterdin?*

KENDİNİ TASARLA

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

Doğal yaşam, Empati, Merak
ve araştırma, Sorumluluklar

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"



TOPRAK IŞIK

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

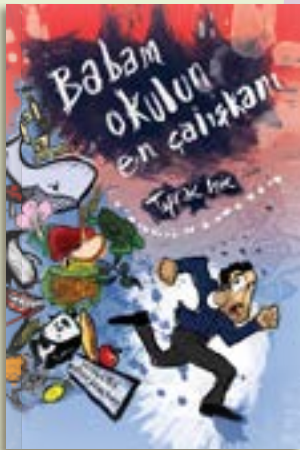
- Kendileri, yakın çevreleri ve dünyanın geleceğiyle ilgili çeşitli varsayımlarda bulunarak toplumu ilgilendiren olaylar üzerine düşünme ve yorumda bulunma fırsatı yakalarlar.
- Hayal güçlerini yazı yetenekleriyle buluşturarak anlamlı metinler oluşturmaya çaba gösterirler.
- Empati, gözlem, yorum ve 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.



Babam Okulun En Çalışkanı, eğlendirirken bilgilendiren, bilgilendirirken de eğlendiren bir kitap. Toprak Işık, ilköğretim 4. 5. 6. sınıf fen bilimleri müfredatında işlenen konuları roman kurgusu içerisinde sunduğu bu kitapla, çocuklara daha önce hiç karşılaşmadıkları benzersiz bir öğrenme deneyimi vaat ediyor.

ATÖLYE

4, 5, 6 ve 7. SINIFLAR

Adalet, Dayanışma, İyi ve kötü, Mücadele, Serüven

“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”



AYTÜL AKAL

Büyüyünce yazar ya da şair olmak, Akal’ın çocukluk düşüydü. 1974’te başlayan yazın serüvenini, 160’ı aşkın şiir, öykü, masal, tiyatro oyunu ve roman türünde eserle sürdürdü. Çocukların kişilik gelişimi ve kendilerini tanımasını konusunda çalışmalar yaptı.

Pek çok masalı ve öyküsü, Almancaya, İngilizceye, İspanyolcaya, Farsçaya, Bulgarcaya, Macarcaya ve Arapçaya çevriler. Almanya, Bulgaristan, İran, Mısır, Bolivya, Macaristan, Avusturya ve Azerbaycan’da yayımlandı.

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.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

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

GAZETECİLİĞE GİRİŞ (TEORİK EĞİTİM)

1 DERS SAATİ

- *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 ÇALIŞMASI (PRATİK UYGULAMA) 2 DERS SAATİ

- 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. Seri ayrıca gazetecilik etiğine yaptığı göndermelerle, gençlere medya okuryazarlığı konusunda duyarlılık kazandırıyor.





GÖRSEL DÜŞÜNME ATÖLYESİ

4, 5, 6 ve 7. SINIFLAR

İletişim, Kültürel değerler,
Mizah, Yaratıcılık

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

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, kütüphane ortamında ya da konferans salonunda, her oturumda en fazla 100 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- 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 tanıtacağı bu bölümde, dilimizin yüzyıllar öncesinden gelen birikimini ve zenginliğini yansıtan atasözleri ve deyimler üzerine aşağıdaki sorular ekseninde bir sohbet gerçekleştirilir.
- *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 ne işe yarar?*

YARIŞMA

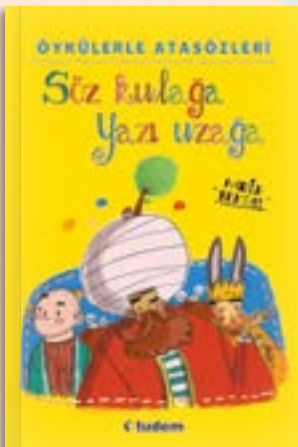
- Atasözleri ve deyimler hakkında çeşitli ipuçları sunan farklı görsellerin büyük ekrana yansıtılarak gösterileceği bu bölümde, daha önce öğretmenleri tarafından A ve B grubuna ayrılan öğrencilerin

ait oldukları gruptan on 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 yanıt veren öğrenci on puan kazanır. Her gruba onar resim gösterilir ve puanlar toplanır.

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.



Nesli tükenmekte olan kuşların, su kaplumbağalarının ve Kaunos antik Kentinin çeşitli görseller eşliğinde sunulduğu, daha önce hiç duyulmayan efsanelerin ve öykülerin anlatıldığı bir tartışma etkinliği.

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 ödüller almış. Başarıyla gerçekleştirdiği yaratıcı drama atölyelerinin yanı sıra, pek çok sivil toplum kuruluşuyla da ortak projeler yürütmüş.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Tarihimizde iz bırakmış çeşitli efsaneleri ve öyküleri keşfetme fırsatı bulurlar.
- Belirli bir sorun üzerine düşünme ve çözüm yolları arama becerilerini geliştirirler.
- Bir yazarın eserini kurgulayış süreci hakkında fikir edinirler.
- Okudukları bir kitaba farklı açılardan 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* birbirini tamamlayan 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 artırabilmeleri 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.



Büyükşehirden ailesiyle birlikte Köyceğiz'e taşınan Kaan'ı orada edindiği üç yakın arkadaşı, "Kuşçu" olarak da bilinen ilginç bir adamla tanışır. 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?

SÖYLEŞİ TARTIŞMA

4, 5, 6 ve 7. SINIFLAR

Arkadaşlık, Efsane ve
söylenceler, Eleştirel düşünme

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

MAVİSEL YENER'LE "MAVİ ZAMANLAR'IN İZİNDE"



MAVİSEL YENER

Çocuklar ve gençler için roman, şiir, öykü, masal, radyo oyunu ve tiyatro oyunu türlerinde yüz yirmiden fazla yapıtı bulunan bol ödüllü yazar Mavisel Yener, uzun yıllar bir gazetenin haftalık kitap ekinde inceleme ve eleştiri yazıları yazdı. Çocuk edebiyatının Nobel'i sayılan H.C. Andersen Çocuk Edebiyatı Ödülü Türkiye adayı olarak gösterildi.

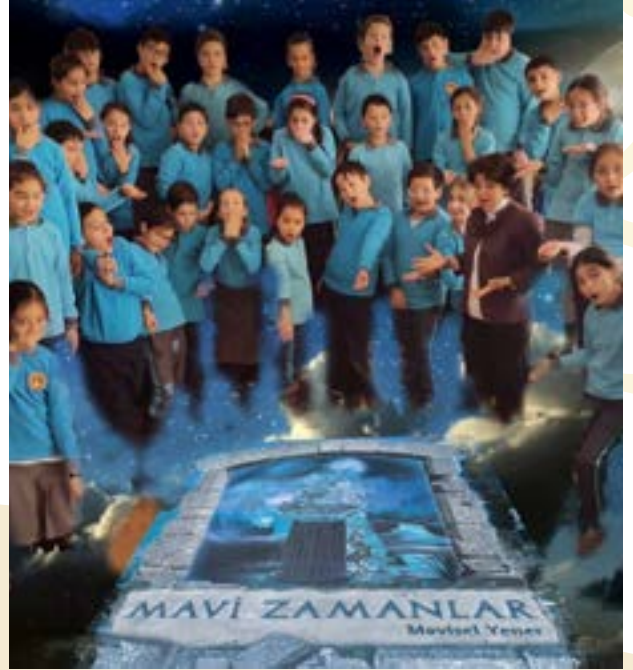
TRT-İzmir radyosunda, iki radyo programı hazırlayıp sunan Yener'in kitapları yabancı dillere de çevriliyor; birçok öyküsü, masalı ve şiiri ilköğretim ders kitaplarında yer alıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Son on yılın en beğenilen ve en çok okunan gençlik romanlarından birinin arka planını öğrenme fırsatına erişirler.
- Antik Alliano kentinin büyüleyici geçmişi ve tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olurlar.
- Eğlenceli, sürprizlerle dolu ve ilham verici bir yazar-okur buluşması deneyimi yaşarlar.
- *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 belirlenen sorular üzerinde durularak yanıtlar aranır.
- *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*, geçmişimizde büyük bir felaketle 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.

DRAMA ETKİNLİĞİ

5, 6 ve 7. SINIFLAR

Aile, Birey ve toplum,
Cesaret, Çocukluk

Bernard Friot'nun eleştiriyi ince bir mizahla yoğurduğu "Şipşak Hikâyeler" kitaplarından hareketle, 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"



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

- 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.
- Doğaçlama yoluyla kişiliklerini zenginleştirirler.
- Yaratıcı bir drama etkinliğine katılarak edebi bir metin üzerine grup çalışması gerçekleştirme fırsatı yakalarlar.

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 etkinlik düzenlenebilir.

● *Canlanan Öyküler*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

ŞİPŞAK (KISA) ÖYKÜNÜN ÖYKÜSÜ

● *Öykü nedir, şipşak (kısa) öykü nedir?*

● *Bir öyküyü şipşak (kısa) yapan unsurlar nelerdir?*

● Şipşak (kısa) 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 CANLANDIR!

● 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 kısa; bazıları hayatla, bazıları hayallerle, ama en çok da çocuklarla ilgili. “Halkın Yazarı” olarak da tanınan Bernard Friot’unun 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.



MÜZİKAL SÖYLEŞİ

5, 6 ve 7. SINIFLAR

Aile ilişkileri, Güzel sanatlar,
Sağlıklı yaşam, Kendini tanıma

Anneanneden toruna, üç farklı kuşağı müziğin birleştirici gücüyle buluşturan *Likya'nın Şarkısı*'yla ilişkilendirilmiş etkileşimli bir müzikal söyleşi.

Yeni

SERAN DEMİRAL'LA "İÇİNİZDEKİ MÜZİĞE KULAK VERİN"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Farklı müzik türlerindeki eserlerden bölümler dinleme fırsatı bularak müzik yelpazelerini genişletirler.
- Belirli müzik aletleri hakkında ayrıntılı bilgi edinerek çıkardıkları sesler üzerine düşünme ve tartışma imkânı bulurlar.
- Edebiyatı müzikle buluşturan keyifli bir kitap okuma deneyimi yaşarlar.
- İlgilerini/beğenilerini çekecek farklı müzik türleri ve aletleri keşfederek müzik bilgilerini artırır.
- Müziğin insan ruhuna etkileri üzerine farkındalık kazanırlar.
- Her eserin ya da müzik aletinin kendine özgü bir karakteri olduğu bilgisine ulaşırlar.
- Bir kitap kahramanının müzikal yaşam öyküsünün izini sürerek farklı sosyal ve duygusal kazanımlar elde ederler.

SERAN DEMİRAL

İstanbul'da doğdu. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümünden mezun oldu. Lisansüstü eğitimine sosyoloji alanında gerçekleştiren Demiral, çeşitli türlerde yazılar yazmaya, romanlar kurgulamaya, distopik evrenler yaratmaya ve çocukların dünyasına ulaşmaya devam ediyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı salonda, en fazla 100 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

● *İçinizdeki Müziğe Kulak Verin*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

İÇİMDEKİ MÜZİK

● Seran Demiral, *Likya'nın Şarkısı*'nı kaleme alışı serüveninden yola çıkarak, aşağıdaki sorular ekseninde gençlerle müzikal bir beyin fırtınası gerçekleştirir.

- Hangi duygular sizi müzik dinlemeye itiyor?
- Müzikal beğenilerinizi neler şekillendiriyor?
- Müzik dinlerken neyle meşgul olursunuz ya da neyle meşgul olurken müzik dinlersiniz?
- Müzik aletlerinin çıkardığı sesi daha önce hiç duymayan birine nasıl tanımlarsınız ya da anlatırsınız?

BAMBAŞKA BİR MÜZİK DİNLEME DENEYİMİ

● Beyin fırtınası oturumunda gençlerin yaptığı yorum ve öneriler dikkate alınarak allegro, kore popu, opera gibi çeşitli anahtar kelimeler tahtaya yazılır. Sonrasında, bu kelimelerin rehberliğinde belirli müzik aletlerinin öne çıktığı eserlerden kısa bölümler dinletilir ve aşağıdaki sorular ışığında kısa bir tartışma başlatılır.

- *Dinlediğimiz eserde öne çıkan müzik aletinin karakteri sizlere nasıl bir yeri ya da coğrafyayı anımsattı?*
- *Sizce bu eser hangi duygularla bestelenmiş olabilir? Dinleyicilere vermek istediği bir mesaj olabilir mi?*
- *İlgili eser, başka hangi müzik aletiyle çalınabilir? Başka bir müzik aletiyle dinleyicilerde benzer ya da farklı duygular mı yaratır?*
- *Likya, sizce en çok hangi türde müzik dinlemeyi seviyor? Likya'yı dinlediği müzik türünü zihninizde nasıl canlandırırsınız?*



Yaşlılık, ölüm gibi kavramları müziğin naifliğiyle anlatan *Likya'nın Şarkısı*, annesinin hastalığı yüzünden yaşamı değişen bir çocuğun günden güne büyüyüp olgunlaşmasını umut dolu bir hikâyeye dönüştürüyor. Bir çocuğun sevdiklerini kaybetme korkusuyla karşı karşıya kalmasını yaşamın doğal bir parçası olarak aktarırken, yaşam mücadelesi içindeki insanları ve hayatı sorgulamalarını tüm gerçekliği ile yansıtıyor.

ATÖLYE

5, 6 ve 7. SINIFLAR

Hayal gücü, Yaratıcılık,
Yazmak, Güzel Sanatlar

Benim Hikâyem isimli yaratıcı yazarlık kitabından hareketle, 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'da doğdu.
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümünden mezun oldu.
Lisansüstü eğitimine sosyoloji alanında gerçekleştiren Demiral, çeşitli türlerde yazılar yazmaya, romanlar kurgulamaya, distopik evrenler yaratmaya ve çocukların dünyasına ulaşmaya devam ediyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

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

● 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 duyular 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 arkadaşlarınıninkiyle 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, çapcanlı karakterler ve yaratıcı hikâyeler için pek çok fikir *Benim Hikâyem*'de genç yazar adaylarını bekliyor.

SÖYLEŞİ

5, 6, 7 ve 8. SINIFLAR

Meslek seçimi, Okul yaşamı,
Sorun çözme, Aile ilişkileri

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?"



FERDA İZBUDAK AKINCI

İzmir'in Dikili ilçesinde doğdu. Uzun yıllar şiir yazdı. 1990 yılından bu yana öykü, masal ve roman yazıyor. Öyküleri, yazarlarla söyleşileri ve kitap eleştirileri *Adam Öykü*, *Damar*, *Pencere*, *Agora*, *Varlık* gibi çeşitli dergilerde yayımlandı. Yazar, Türkiye Yazarlar Sendikası, Edebiyatçılar Derneği ve PEN üyesidir. Orhan Kemal, Samim Kocagöz, Ömer Seyfettin, Halkevleri Edebiyat, SES, Necati Cumalı, Tudem Edebiyat Öykü Ödüllerini kazanmıştır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Gözlem yapma, eleştirel düşünme ve kendilerini ifade edebilme becerilerini geliştirirler.
- Yaratıcı düşünme, hayal kurma ve gelecek hakkında öngöründe bulunma kavramları etrafında düşünsel bir yolculuğa çıkma şansını yakalarlar.
- Gençler için kaleme alınmış edebi bir eserin 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.

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? Seçimleriniz 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 sulara gezinmeyi tercih eden eser, gençleri düşlerini unutmadan gerçeği aramak üzere sürprizlerle dolu bir yolculuğa çıkarıyor.



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.

HİCABİ DEMİRCİ'YLE "KARİKATÜR OKUMA ATÖLYESİ"



HİCABİ DEMİRCİ

Yunus Nadi Ödüllü Hicabi Demirci'nin çocukluk yıllarında başlayan çizgi serüveni zaman içinde kendi yolunu bularak karikatürle buluştu. Bir dönem, Radikal İki ve Miliyet 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 ardındaki görmeye ve gördüklerini anlamlandırmaya çalışırlar.
- Algılarını uyanan 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 yaştan karikatür severe hitap eden 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.



Çağdaş Türk şiirinin inceliklerini ve güzelliklerini ortaokul öğrencileriyle paylaşmak amacıyla hazırlanan *Mavisel Yener ile Şiir Atölyesi*yle ilişkilendirilmiş, 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

Çocuklar ve gençler için roman, şiir, öykü, masal, radyo oyunu ve tiyatro oyunu türlerinde yüz yirmiden fazla yapıtı bulunan bol ödüllü yazar Mavisel Yener, uzun yıllar bir gazetenin haftalık kitap ekinde inceleme ve eleştiri yazıları yazdı. Çocuk edebiyatının Nobel'i sayılan H.C. Andersen Çocuk Edebiyatı Ödülü Türkiye adayı olarak gösterildi.

TRT-İzmir radyosunda, iki radyo programı hazırlayıp sunan Yener'in kitapları yabancı dillere de çevriliyor; birçok öyküsü, masalı ve şiiri ilköğretim ders kitaplarında yer alıyor.



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 uygulamaya 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 kitaplardan 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 yazmanın püf noktalarını içeriyor. Bunun yanı sıra, çağdaş Türk şiirinin de en güzel örneklerini barındırıyor.



Hayallerinin peşinden koşan öğrencilerin hayatına dokunan *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"



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 hâle getirmek.

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.

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.
- 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, 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 OLURSUN!

- James Allen'ın, “*Büyük hayaller kurun. Neyi hayal edersen o olursun*” sözü üzerine

kurulan bir yaratıcı düşünme/hayal kurma çalışmasının gerçekleştirileceği bu bölümde öğrencilerden, gerçekleşmesini istedikleri yakın (önümüzdeki bir yıl) ve uzak geleceğe dair 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.



Öğrenciler için her şey, öğretmenlerinin, “Gerçekleşmesini istediğiniz yakın ve uzak gelecekteki hayallerinizi anlatan birer mektup yazın,” ödevini vermesiyle başlar. Öğrenciler, kısa vadeli hedeflerine ulaşma arzusuyla kolları sıvarlar. Yakın gelecekte gerçeğe dönüşmesini ümit ettikleri hayalleri için de sınıf içerisinde bir çekiliş düzenlerler. Talihlilerin belirlenmesinin ardından, beş arkadaşlarının hayallerini el birliğiyle gerçekleştirmeye koyulurlar. Çocuklar, birbirlerinin hayallerini gerçekleştirmek amacıyla çıktıkları yolda birlikteliğin ve arkadaşlığın güzel bir örneğini sunuyorlar.

SÖYLEŞİ

6, 7 ve 8. SINIFLAR

Güzel sanatlar, Hayal gücü,
Kendini tanıma, Yaratıcılık

Yazma ve yaratma sürecine odaklanan, ödüllü bir yazarın Kendi yazın serüveninden yola çıkarak, yazar adaylarının yazma eylemiyle ilgili merak ettikleri sorulara açıklık getireceği, aydınlatıcı ve yol gösterici bir söyleşi programı.

FERDA İZBUDAK AKINCI'YLA

“YAZMA DERSLERİ”



FERDA İZBUDAK AKINCI

İzmir'in Dikili ilçesinde doğdu. Uzun yıllar şiir yazdı. 1990 yılından bu yana öykü, masal ve roman yazıyor. Öyküleri, yazarlarla söyleşileri ve kitap eleştirileri *Adam Öykü*, *Damar*, *Pencere*, *Agora*, *Varlık* gibi çeşitli dergilerde yayımlandı. Yazar, Türkiye Yazarlar Sendikası, Edebiyatçılar Derneği ve PEN üyesidir. Orhan Kemal, Samim Kocagöz, Ömer Seyfettin, Halkevleri Edebiyat, SES, Necati Cumalı, Tudem Edebiyat Öykü Ödüllerini kazanmıştır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- “Yazar” ve “Yazan” kavramları üzerine düşünme fırsatı bularak her metin yazanın gerçekte yazar olamayacağı gerçeğini kavrarlar.
- Türk ve dünya edebiyatından önemli yazarları tanıma, eserlerinden bölümler okuma ve dinleme imkânı elde ederler.
- Bir yazarın yazma ve yaratma süreçleri hakkında fikir sahibi olurlar.
- İleride “iyi” bir yazar olabilmek için hangi yolları takip etmeleri gerektiğine dair çeşitli ipuçları edinirler.
- Yazın sanatını farklı bakış açılarıyla değerlendirmeye çalışarak; yazar, yazarlık, metin gibi edebi kavramlar hakkında konuşma, fikir beyan etme, yorum yapma becerilerini geliştirirler.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, kütüphane ya da çok amaçlı salonda, her oturumda en fazla 100-120 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.

● *Yazma Dersleri*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

BİR YAZARLA TANIŞMAK

● Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, Ferda İzbudak Akıncı, kendi yazarlık serüveni ile ilgili kısa anekdotlar paylaşarak öğrencilerin zihninde canlanan yazar algısını şekillendirmeye çalışır.

YAZMA TUTKUSU

● Ferda İzbudak Akıncı'nın, "*Nasıl yazar olunur?*" sorusuna açıklık getireceği bu bölümde, "*Hayal kurmak yazar olmaya yeter mi?*",

"*Yazma pratiği nedir, nasıl çalışmalıyız?*", "*Yazar olma isteğinizi hayatınızın neresine konumlandırırsınız?*", "*Çerçevelerden kurtulmak...*" gibi yazın dünyasıyla ilgili çeşitli sorular ekseninde yazar adaylarına kılavuzluk edecek bir söyleşi gerçekleştirilir.

EDEBİ TÜRLER ARASINDA YOLCULUK

● Şiir, masal, öykü ve roman türlerinde verdiği yapıtlarıyla okurlarına farklı edebi tatlar sunan Ferda İzbudak Akıncı, bu bölümde, değişik türlerde yazmanın hissettirdikleri, zorlukları ve farklılıkları üzerine konuşarak öğrencileri keyifli bir edebiyat yolculuğuna çıkarır.



Yazma Dersleri, ödüllü yazar Ferda İzbudak Akıncı'nın söyleşilerinden yola çıkarak yazma ve yaratma sürecine dair fikir ve tavsiyelerini paylaştığı çok katmanlı bir deneme kitabı. Otuz yıllık yazarlık serüveninde, dünyayı ve hayatı edebiyat aracılığıyla tanıdığına, anladığına ve sevdiğine vurgu yapan yazar, bu kitabında kendi düşüncelerinin yanı sıra usta yazarların edebi deneyimlerini yansıtarak yazmaya gönül verenlere kılavuzluk ediyor...

SÖYLEŞİ DRAMA

6, 7 ve 8. SINIFLAR

Yalnızlaşma, Aile ilişkileri,
Büyüme ve olgunlaşma

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

HÜSNAN ŞEKER'LE "AYRI DÜNYALARA YOLCULUK"



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

- 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 artırırılar.
- 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*, birbirini tamamlayan 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 kararla 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. *Ayrı Dünyalar*, ergenlik çağındaki pek çok soruna değinen, yaşama değin farklı bakış açıları oluşturan ödüllü bir ilköğretim romanı

TARTIŞMA

6,7 ve 8.SINIFLAR

Büyüme ve olgunlaşma, Empati,
Kendini tanıma, Mücadele

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 artırarak fiziksel farklılıkları olan insanların duygularını ve davranışlarını anlamlandırmaya çalışırlar.
- Engellilerin günlük yaşamlarını kolaylaştırmak adına çeşitli çözüm yolları arayışına girerler.
- Kendilerinden farklı olan birine karşı hoşgörüyü 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.

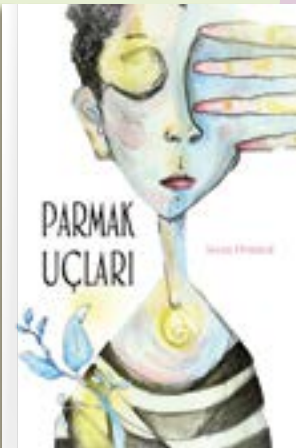
SERAN DEMİRAL

İstanbul'da doğdu. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümünden mezun oldu. Lisansüstü eğitimine sosyoloji alanında gerçekleştiren Demiral, çeşitli türlerde yazılar yazmaya, romanlar kurgulamaya, distopik evrenler yaratmaya ve çocukların dünyasına ulaşmaya devam ediyor.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- 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 çağrıştırıyor?
- 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?



Işık, Mert ve Doğan... Üç yakın arkadaş, üç farklı karakter. Onları birleştiren, deneyimleri ve sevgi. Doğan, doğuştan görme engelli, Mert geçirdiği hastalık sonucunda karanlık bir dünyaya adım atıyor. Işık ise büyüme sancıları içinde duygularıyla yüzleşmeye, kendini tanımaya çalışıyor. Varoluş sancuları, zorluklarla mücadele etme ve samimi dostluklar üzerine, incelikli üslubu ve sıra dışı konusuyla çarpıcı bir ilköğrenlik romanı...

**GÖRSEL
OKURYAZARLIK
ETKİNLİĞİ**

6, 7 ve 8. SINIFLAR

Hayal gücü, Göç,
Yalnızlaşma, Adalet

Songül Bozacı'nın, çok yönlü sanatçı Shaun Tan'ın gündelik yaşamın ayrıntılarından beslenen kitaplarından ilham alarak tasarladığı; görsel imgelerin ardında yatan duygu ve düşünceleri keşfe dayalı, yaratıcı bir görsel okuryazarlık etkinliği.

Yeni

SONGÜL BOZACI'YLA "HİKÂYE ANLATICILIĞI"



SONGÜL BOZACI

İstanbul'da doğdu. Üniversite yıllarında oyunculuk eğitimi aldı. Birçok çocuk oyununda sahnede yer aldı. 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

- İmgesel düşünme etkinliğine katılarak hayal güçlerini genişletirler.
- Muazzam düş gücü ve farklı tekniklerdeki çizimleriyle dünya çapında kitaplara imza atan Shaun Tan'ın yapıtları üzerine düşünme, analiz yapma ve yorumlama deneyimi kazanırlar.
- Sessiz kitap, resimli kitap gibi görselliğin ön planda olduğu edebi yapıtlar hakkında fikir edinirler.
- Doğaçlama yaparak kendilerini ifade etme yetilerini geliştirirler.
- İnsanların fiziksel eksiklikleri ya da farklılıkları nedeniyle yargılanmamaları gerektiği bilincine kavuşurlar.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, kütüphane ya da sınıf ortamında, en fazla 30-40 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok iki etkinlik düzenlenebilir. Her etkinlik iki ders saati sürer.

● **Hikâye Anlatıcılığı**, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

HİKÂYE İÇİNDE HİKÂYE

● Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde; kişisel deneyimleri, duygu ve düşünceleri canlı, kalıcı ve güçlü bir biçimde aktarmanın en etkili yollarından biri olan hikâye anlatımı üzerine aşağıdaki konular ve sorular ekseninde kısa bir söyleşi gerçekleştirilir.

● *Geçmişten günümüze hikâye anlatıcılığı.*

● *İyi hikâye anlatmak için neler gerekir?*

● *Uzay çağında geleneksel sözlü anlatımın yeri.*

● Herkes hikâye anlatıcısı olabilir mi?

● Shaun Tan'ın çizim serüveninde hikâyelerin önemi.

SHAUN TAN'IN SANAT, ANLAM VE DUYGU EVRENİNE YOLCULUK

● Shaun Tan kitaplarından birinin (*Uzak, Asla*

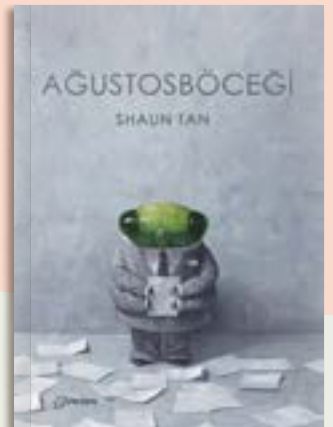
Neden Diye Sorma, Taşradan Öyküler, Ağustos Böceği) ayrıntılı olarak masaya yatırılacağı bu yaratıcı düşünme etkinliğinde, Tan'ın sanatçı kişiliği farklı boyutlarıyla ele alınır.

● Songül Bozacı'nın hikâye anlatıcılığı ile yepyeni bir yorum kazanan Shaun Tan kitapları, etkinliğe katılan öğrencilerin sınır tanımaz düş dünyaları ile buluşarak bambaşka bir anlam ve duygu evrenine taşınır.

● Gösterilen imgenin "doğru" anlamlandırılmasına destek sunmak amacıyla film şeridi (story-board), canlandırma, öykü sonu tamamlama gibi çalışmalar gerçekleştirilir. Görselliğin hikâye anlatıcılığındaki yeri etkileşimli bir etkinlik süreci içinde tartışılır.



Uzak, Asla Neden Diye Sorma, Taşradan Öyküler ve Ağustos Böceği isimli kitaplarından tanıdığımız Oscar ve ALMA ödüllü Avustralyalı sanatçı Shaun Tan, eserlerinde insana ait hâllere, gündelik hayata ve onun getirdiği binbir çeşit duruma odaklanıyor. İçindeki meraklı çocuğu uyanık tutarak yeryüzündeki her türlü tuhaflığı kendine has bir incelikle açığa çıkaran Tan, büyüü gerçekçilikten beslenen çizimleriyle göz kamaştırıyor.



ATÖLYE

TÜM SINIFLAR

Güzel sanatlar, Yaratıcılık,
Hayal gücü, Sorun çözme

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 "ORIGAMI ATÖLYESİ"



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 KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Sözle anlatılan, elle gösterilen hareketleri dinleyerek, izleyerek doğru şekilde anlama ve sonrasında gördüklerini uygulama yetilerini geliştirirler.
- 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 artırmak üzere çeşitli ipuçları edinirler.

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.
- Öğrencilerin yaşlarına göre seçilen (turna, zıplayan kurbağa, kanat çırpın kuş, dönüşümlü

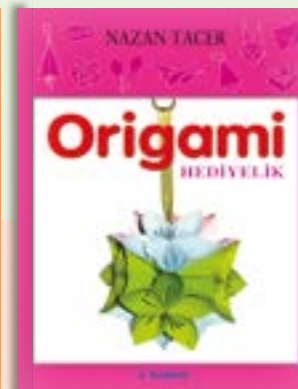
katlamalar, kutu, kelebek vb.) katlamaların bir ya da birkaçı yapılır.

- 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 yetmişe herkesi cezbedecek origami kitapları altı ayrı başlıkta toplanıyor. Kâğıdın hayalle buluşma zamanı!



DİZİN

OKUL ÖNCESİ

| | | |
|-----------------------|-----|---|
| Ayla Çınaroğlu | 4 | <i>Kütüphane Yolunda</i> |
| Didem Ünal | 6 | <i>Denizde Sayılar Oyunu</i> |
| Didem Ünal | 8 | <i>Ormanda Alfabe Oyunu</i> |
| Esra İlter Demirbilek | 10 | <i>Dans Eden Minikler</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Selen Somer | 12 | <i>Ben Bu Sorunu Çözerim</i> |
| Zeynep Özatalay | 14 | <i>Kendi Mıymıy Teyze Karakterini Yarat</i> |

1. SINIF

| | | |
|-----------------------|-----|---|
| Ayla Çınaroğlu | 4 | <i>Kütüphane Yolunda</i> |
| Çiğdem Gündeş | 16 | <i>Çizgiden Masala</i> |
| Didem Ünal | 6 | <i>Denizde Sayılar Oyunu</i> |
| Didem Ünal | 8 | <i>Ormanda Alfabe Oyunu</i> |
| Esra İlter Demirbilek | 10 | <i>Dans Eden Minikler</i> |
| Güzin Öztürk | 18 | <i>Tüketiyorum, Kayboluyorum</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Selen Somer | 12 | <i>Ben Bu Sorunu Çözerim</i> |
| Songül Bozacı | 20 | <i>Bir Fikir Bir İcat</i> |
| Zeynep Özatalay | 14 | <i>Kendi Mıymıy Teyze Karakterini Yarat</i> |

2. SINIF

| | | |
|----------------------|-----|---|
| Arzu Suriçi Kireççi | 30 | <i>Tudem'le Evvel Zaman İçinde</i> |
| Ayla Çınaroğlu | 32 | <i>Uzayda Bir Gezinti</i> |
| Ayşe Tılısbık | 22 | <i>Hayalindeki Mesleği Keşfet</i> |
| Ayşe Tılısbık | 24 | <i>Neye Benzer Gelecek Oyunu</i> |
| Çiğdem Gündeş | 16 | <i>Çizgiden Masala</i> |
| Elif Yonat Toğay | 34 | <i>Bir Şeyler Yazmam Gerek</i> |
| Elif Yonat Toğay | 36 | <i>Hayalimdeki Atıştırmalık</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 38 | <i>Öykü Sanatı</i> |
| Güzin Öztürk | 18 | <i>Tüketiyorum, Kayboluyorum</i> |
| Koray Avcı Çakman | 26 | <i>Ormanın Gerçek Kahramanları Kim?</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Songül Bozacı | 20 | <i>Bir Fikir Bir İcat</i> |
| Songül Bozacı | 28 | <i>Kendi Paranı Tasarla</i> |

3. SINIF

| | | |
|---------------------|----|---|
| Arzu Suriçi Kireççi | 30 | <i>Tudem'le Evvel Zaman İçinde</i> |
| Arzu Suriçi Kireççi | 56 | <i>Düşünme Atölyesi</i> |
| Aşkın Güngör | 58 | <i>Dedektiflik Atölyesi</i> |
| Aygül Bahar Yılmaz | 60 | <i>Güçler Çarkifeleği Oyunu</i> |
| Ayla Çınaroğlu | 32 | <i>Uzayda Bir Gezinti</i> |
| Ayşe Tılısbık | 22 | <i>Hayalindeki Mesleği Keşfet</i> |
| Ayşe Tılısbık | 24 | <i>Neye Benzer Gelecek Oyunu</i> |
| Aytül Akal | 40 | <i>Yeteneklerini Bulma Oyunu</i> |
| Betül Avunç | 62 | <i>Küçük Arkeologlar İşbaşında</i> |
| Beyza Akyüz | 42 | <i>Kendi Çizgi Film Karakterini Yarat</i> |
| Çiğdem Gündeş | 44 | <i>Farklıyız Çünkü Aynıyız</i> |

| | | |
|-----------------------------|-----|---|
| Elif Yonat Toğay | 34 | <i>Bir Şeyler Yazmam Gerek</i> |
| Elif Yonat Toğay | 36 | <i>Hayalimdeki Atıştırmalık</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 38 | <i>Öykü Sanatı</i> |
| Güldem Şahan | 46 | <i>Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri</i> |
| Habib Bektaş | 48 | <i>Mutluluk Oyunu</i> |
| Hamdullah Köseoğlu | 64 | <i>Düşler ve Gerçekler</i> |
| Hanzade Servi | 66 | <i>Kim Korkar Umacı'dan?</i> |
| Kerem Işık | 68 | <i>Özgür Çocuklar Görev Başında</i> |
| Koray Avcı Çakman | 26 | <i>Ormanın Gerçek Kahramanları Kim?</i> |
| Koray Avcı Çakman | 70 | <i>Büyü Küçül Oyunu</i> |
| Mavisel Yener | 72 | <i>Masal Atölyesi</i> |
| Mavisel Yener | 74 | <i>Öykü Atölyesi</i> |
| Mavisel Yener | 50 | <i>Şiirli Düşler Atölyesi</i> |
| Mehmet Atilla | 86 | <i>Edebiyat Fırtınası</i> |
| Miyase Sertbarut | 88 | <i>Tartışma Atölyesi</i> |
| Muammer Olcay | 76 | <i>Arkadaşının Dileğini Resimle</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Necmi Yalçın | 78 | <i>Oku, Çiz, Boya, Keşfet</i> |
| Özlem Kılınçarslan Sözbilir | 52 | <i>Öykünü Seç</i> |
| Sara Pardo | 54 | <i>İzmir'i Nasıl Bilirdiniz?</i> |
| Songül Bozacı | 20 | <i>Bir Fikir Bir İcat</i> |
| Songül Bozacı | 28 | <i>Kendi Paranı Tasarla</i> |
| Suzan Geridönmez | 80 | <i>Çamaşır İpi</i> |
| Toprak Işık | 82 | <i>Büyüyünce Ne Olsam?</i> |

4. SINIF

| | | |
|----------------------|-----|---|
| Alper Akal | 94 | <i>Bambaşka Bir Kaçış Oyunu</i> |
| Arzu Suriçi Kireççi | 30 | <i>Tudem'le Evvel Zaman İçinde</i> |
| Arzu Suriçi Kireççi | 56 | <i>Düşünme Atölyesi</i> |
| Aşkın Güngör | 58 | <i>Dedektiflik Atölyesi</i> |
| Aygül Bahar Yılmaz | 60 | <i>Güçler Çarkifeleği Oyunu</i> |
| Ayla Çınaroğlu | 32 | <i>Uzayda Bir Gezinti</i> |
| Aytül Akal | 40 | <i>Yeteneklerini Bulma Oyunu</i> |
| Aytül Akal | 124 | <i>Gazetecilik Dersleri</i> |
| Betül Avunç | 96 | <i>İstanbul Boğazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuğu</i> |
| Betül Avunç | 62 | <i>Küçük Arkeologlar İşbaşında</i> |
| Beyza Akyüz | 42 | <i>Kendi Çizgi Film Karakterini Yarat</i> |
| Çiğdem Gündeş | 44 | <i>Farklıyız Çünkü Aynıyız</i> |
| Dilek Sever | 90 | <i>Haber Peşinde</i> |
| Dursun Ege Göçmen | 98 | <i>Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde</i> |
| Elif Yonat Toğay | 34 | <i>Bir Şeyler Yazmam Gerek</i> |
| Elif Yonat Toğay | 36 | <i>Hayalimdeki Atıştırmalık</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 38 | <i>Öykü Sanatı</i> |
| Figen Gülü | 100 | <i>2025'e Bir Zaman Kapsülü</i> |
| Güldem Şahan | 46 | <i>Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri</i> |
| Güzin Öztürk | 92 | <i>Benim İçin Barış Demek</i> |
| Habib Bektaş | 48 | <i>Mutluluk Oyunu</i> |
| Habib Bektaş | 126 | <i>Uzun Lafın Kısası</i> |

| | | |
|-----------------------------|-----|---|
| Hamdullah Köseoğlu | 64 | <i>Düşler ve Gerçekler</i> |
| Hanzade Servi | 66 | <i>Kim Korkar Umacı'dan?</i> |
| Hanzade Servi | 102 | <i>Öykü Yazmanın Öyküsü</i> |
| Hanzade Servi | 104 | <i>Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım</i> |
| Hüsnan Şeker | 106 | <i>Yarının Koleksiyonerleri</i> |
| İclal Dikici | 108 | <i>Yaşamak İstedğin Ülkeyi Hayal Et</i> |
| Kerem Işık | 68 | <i>Özgür Çocuklar Görev Başında</i> |
| Koray Avcı Çakman | 128 | <i>Almarpa'nın İzinde</i> |
| Koray Avcı Çakman | 70 | <i>Büyü Küçül Oyunu</i> |
| Koray Avcı Çakman | 110 | <i>Efsane Dolu Anadolu</i> |
| Koray Avcı Çakman | 112 | <i>Hayallerine Sahip Çık</i> |
| Mavisel Yener | 72 | <i>Masal Atölyesi</i> |
| Mavisel Yener | 130 | <i>Mavi Zamanlar'ın İzinde</i> |
| Mavisel Yener | 74 | <i>Öykü Atölyesi</i> |
| Mavisel Yener | 50 | <i>Şiirli Düşler Atölyesi</i> |
| Mehmet Atilla | 86 | <i>Edebiyat Fırtınası</i> |
| Miyase Sertbarut | 88 | <i>Tartışma Atölyesi</i> |
| Muammer Olcay | 76 | <i>Arkadaşının Dileğini Resimle</i> |
| Muammer Olcay | 114 | <i>Çizgi Roman Atölyesi</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Necmi Yalçın | 78 | <i>Oku, Çiz, Boya, Keşfet</i> |
| Necmi Yalçın | 116 | <i>Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması</i> |
| Özlem Kılınçarslan Sözbilir | 52 | <i>Öykünü Seç</i> |
| Sara Pardo | 54 | <i>İzmir'i Nasıl Bilirdiniz?</i> |
| Suzan Geridönmez | 118 | <i>Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın</i> |
| Suzan Geridönmez | 80 | <i>Çamaşır İpi</i> |
| Suzan Geridönmez | 120 | <i>Sipariş Çocuk Olur Mu?</i> |
| Toprak Işık | 122 | <i>Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince</i> |
| Toprak Işık | 82 | <i>Büyüyünce Ne Olsam?</i> |
| Toprak Işık | 84 | <i>Matematiği Tanısan İnan ki Çok Seveceksin</i> |

5. SINIF

| | | |
|----------------------|-----|---|
| Alper Akal | 94 | <i>Bambaşka Bir Kaçış Oyunu</i> |
| Arzu Suriçi Kireççi | 56 | <i>Düşünme Atölyesi</i> |
| Aşkın Güngör | 58 | <i>Dedektiflik Atölyesi</i> |
| Aygül Bahar Yılmaz | 60 | <i>Güçler Çarkıfeleği Oyunu</i> |
| Aytül Akal | 124 | <i>Gazetecilik Dersleri</i> |
| Betül Avunç | 96 | <i>İstanbul Boğazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuğu</i> |
| Betül Avunç | 62 | <i>Küçük Arkeologlar İşbaşında</i> |
| Dilek Sever | 90 | <i>Haber Peşinde</i> |
| Dursun Ege Göçmen | 98 | <i>Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 138 | <i>Başarı Mutluluk Getirir mi?</i> |
| Figen Güllü | 100 | <i>2025'e Bir Zaman Kapsülü</i> |
| Güzin Öztürk | 92 | <i>Benim İçin Barış Demek</i> |
| Habib Bektaş | 126 | <i>Uzun Lafın Kısası</i> |
| Hamdullah Köseoğlu | 64 | <i>Düşler ve Gerçekler</i> |
| Hanzade Servi | 66 | <i>Kim Korkar Umacı'dan?</i> |
| Hanzade Servi | 102 | <i>Öykü Yazmanın Öyküsü</i> |

| | | |
|-------------------|-----|---|
| Hanzade Servi | 104 | <i>Sevgili Hiç Tanımadiđım Mektup Arkadaşım</i> |
| Hicabi Demirci | 140 | <i>Karikatür Okuma Atölyesi</i> |
| Hüsnan Şeker | 132 | <i>Canlanan Öyküler</i> |
| Hüsnan Şeker | 106 | <i>Yarının Koleksiyonerleri</i> |
| İclal Dikici | 108 | <i>Yaşamak İstedięin Ülkeyi Hayal Et</i> |
| Kerem Işık | 68 | <i>Özgür Çocuklar Görev Başında</i> |
| Koray Avcı Çakman | 128 | <i>Almarpa'nın İzinde</i> |
| Koray Avcı Çakman | 70 | <i>Büyü Küçül Oyunu</i> |
| Koray Avcı Çakman | 110 | <i>Efsane Dolu Anadolu</i> |
| Koray Avcı Çakman | 112 | <i>Hayallerine Sahip Çık</i> |
| Mavisel Yener | 72 | <i>Masal Atölyesi</i> |
| Mavisel Yener | 130 | <i>Mavi Zamanlar'ın İzinde</i> |
| Mavisel Yener | 74 | <i>Öykü Atölyesi</i> |
| Mavisel Yener | 142 | <i>Şiir Atölyesi</i> |
| Mehmet Atilla | 86 | <i>Edebiyat Fırtınası</i> |
| Miyase Sertbarut | 88 | <i>Tartışma Atölyesi</i> |
| Muammer Olcay | 76 | <i>Arkadaşının Dileđini Resimle</i> |
| Muammer Olcay | 114 | <i>Çizgi Roman Atölyesi</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Necmi Yalçın | 78 | <i>Oku, Çiz, Boya, Keşfet</i> |
| Necmi Yalçın | 116 | <i>Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması</i> |
| Seran Demiral | 136 | <i>İşte Senin Hikâyen</i> |
| Seran Demiral | 134 | <i>İçinizdeki Müziđe Kulak Verin</i> |
| Suzan Geridönmez | 118 | <i>Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın</i> |
| Suzan Geridönmez | 80 | <i>Çamaşır İpi</i> |
| Suzan Geridönmez | 120 | <i>Sipariş Çocuk Olur mu?</i> |
| Toprak Işık | 122 | <i>Bir Günlüđüne Annemin/Babamın Yerine Geçince</i> |
| Toprak Işık | 82 | <i>Büyüyünce Ne Olsam?</i> |
| Toprak Işık | 84 | <i>Matematiđi Tanısan İnan ki Çok Seveceksin</i> |

6. SINIF

| | | |
|----------------------|-----|---|
| Alper Akal | 94 | <i>Bambaşka Bir Kaçış Oyunu</i> |
| Aytül Akal | 124 | <i>Gazetecilik Dersleri</i> |
| Betül Avunç | 96 | <i>İstanbul Bođazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuđu</i> |
| Dilek Yardımcı | 144 | <i>Hayal Et, Gerçekleştire</i> |
| Dursun Ege Göçmen | 98 | <i>Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 138 | <i>Başarı Mutluluk Getirir mi?</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 146 | <i>Yazma Dersleri</i> |
| Figen Güllü | 100 | <i>2025'e Bir Zaman Kapsülü</i> |
| Habib Bektaş | 126 | <i>Uzun Lafın Kısası</i> |
| Hanzade Servi | 102 | <i>Öykü Yazmanın Öyküsü</i> |
| Hanzade Servi | 104 | <i>Sevgili Hiç Tanımadiđım Mektup Arkadaşım</i> |
| Hicabi Demirci | 140 | <i>Karikatür Okuma Atölyesi</i> |
| Hüsnan Şeker | 148 | <i>Ayrı Dünyalara Yolculuk</i> |
| Hüsnan Şeker | 132 | <i>Canlanan Öyküler</i> |
| Hüsnan Şeker | 106 | <i>Yarının Koleksiyonerleri</i> |
| İclal Dikici | 108 | <i>Yaşamak İstedięin Ülkeyi Hayal Et</i> |
| Koray Avcı Çakman | 128 | <i>Almarpa'nın İzinde</i> |
| Koray Avcı Çakman | 110 | <i>Efsane Dolu Anadolu</i> |

| | | |
|-------------------|-----|---|
| Koray Avcı Çakman | 112 | <i>Hayallerine Sahip Çık</i> |
| Mavisel Yener | 130 | <i>Mavi Zamanlar'ın İzinde</i> |
| Mavisel Yener | 142 | <i>Şiir Atölyesi</i> |
| Mehmet Atilla | 86 | <i>Edebiyat Fırtınası</i> |
| Miyase Sertbarut | 88 | <i>Tartışma Atölyesi</i> |
| Muammer Olcay | 114 | <i>Çizgi Roman Atölyesi</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Necmi Yalçın | 116 | <i>Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması</i> |
| Seran Demiral | 150 | <i>Engelleri Aşmak</i> |
| Seran Demiral | 134 | <i>İçinizdeki Müziğe Kulak Verin</i> |
| Seran Demiral | 136 | <i>İşte Senin Hikâyen</i> |
| Songül Bozacı | 152 | <i>Hikâye Anlatıcılığı</i> |
| Suzan Geridönmez | 118 | <i>Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın</i> |
| Suzan Geridönmez | 120 | <i>Sipariş Çocuk Olur mu?</i> |
| Toprak Işık | 122 | <i>Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince</i> |
| Toprak Işık | 84 | <i>Matematiği Tanısan İnan ki Çok Seveceksin</i> |

7. SINIF

| | | |
|----------------------|-----|--------------------------------------|
| Aytül Akal | 124 | <i>Gazetecilik Dersleri</i> |
| Dilek Yardımcı | 144 | <i>Hayal Et, Gerçekleştir</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 138 | <i>Başarı Mutluluk Getirir mi?</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 146 | <i>Yazma Dersleri</i> |
| Habib Bektaş | 126 | <i>Uzun Lafın Kısası</i> |
| Hicabi Demirci | 140 | <i>Karikatür Okuma Atölyesi</i> |
| Hüsnan Şeker | 148 | <i>Ayrı Dünyalara Yolculuk</i> |
| Hüsnan Şeker | 132 | <i>Canlanan Öyküler</i> |
| Koray Avcı Çakman | 128 | <i>Almarpa'nın İzinde</i> |
| Mavisel Yener | 130 | <i>Mavi Zamanlar'ın İzinde</i> |
| Mavisel Yener | 142 | <i>Şiir Atölyesi</i> |
| Mehmet Atilla | 86 | <i>Edebiyat Fırtınası</i> |
| Miyase Sertbarut | 88 | <i>Tartışma Atölyesi</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Seran Demiral | 150 | <i>Engelleri Aşmak</i> |
| Seran Demiral | 136 | <i>İşte Senin Hikâyen</i> |
| Seran Demiral | 134 | <i>İçinizdeki Müziğe Kulak Verin</i> |
| Songül Bozacı | 152 | <i>Hikâye Anlatıcılığı</i> |

8. SINIF

| | | |
|----------------------|-----|------------------------------------|
| Dilek Yardımcı | 144 | <i>Hayal Et, Gerçekleştir</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 138 | <i>Başarı Mutluluk Getirir mi?</i> |
| Ferda İzbudak Akıncı | 146 | <i>Yazma Dersleri</i> |
| Hicabi Demirci | 140 | <i>Karikatür Okuma Atölyesi</i> |
| Hüsnan Şeker | 148 | <i>Ayrı Dünyalara Yolculuk</i> |
| Mavisel Yener | 142 | <i>Şiir Atölyesi</i> |
| Mehmet Atilla | 86 | <i>Edebiyat Fırtınası</i> |
| Miyase Sertbarut | 88 | <i>Tartışma Atölyesi</i> |
| Nazan Tacer | 154 | <i>Origami Atölyesi</i> |
| Seran Demiral | 150 | <i>Engelleri Aşmak</i> |
| Songül Bozacı | 152 | <i>Hikâye Anlatıcılığı</i> |



TUDEM
YAYIN
GRUBU

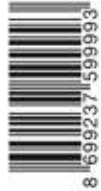
www.tudem.com

[f](#) [t](#) [@](#) [v](#) [t](#) [t](#) [t](#) tudemyayingrubu

Etkinlikler hakkında ayrıntılı bilgi için:

e-posta: etkinlik@tudem.com - arden@tudem.com

Tel: 0 (530) 931 23 80



Merkez:

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

Alsancak Kitabevi:

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

Beşiktaş Kitabevi:

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

Kadıköy Kitabevi:

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

Kızılay Kitabevi:

Konur 2 Sokak No: 43/A
Kızılay-Ankara
Tel: 0312-417 6711
ankara@tudem.com