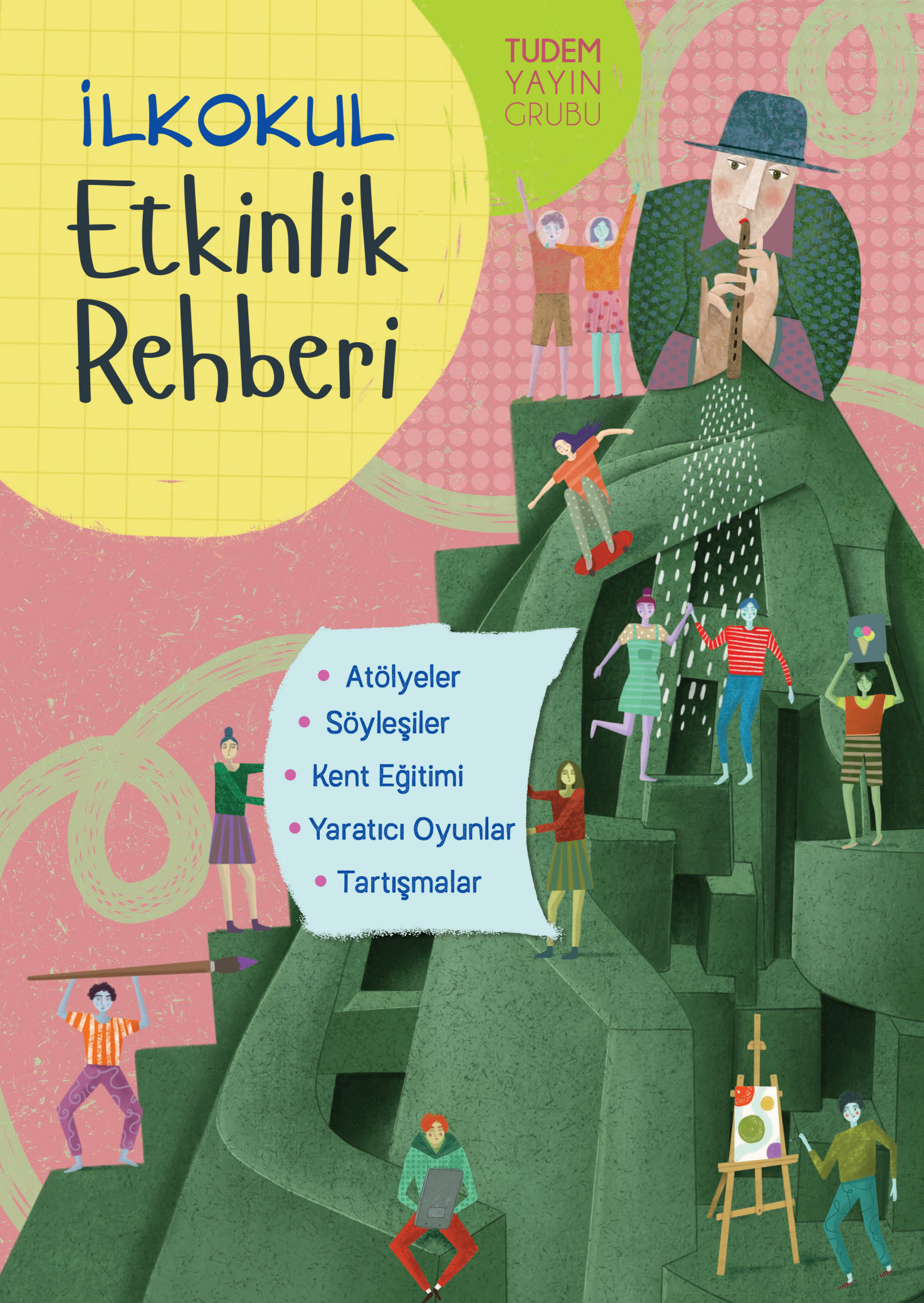
TUDEM
YAYIN
GRUBU

İLKOKUL
Etkinlik Rehberi



- Atölyeler
- Söyleşiler
- Kent Eğitimi
- Yaratıcı Oyunlar
- Tartışmalar

İÇİNDEKİLER

Arkadaşlık Meyvesi **Atölye Pikolo** 4
Ben De Bir Kediyim **Atölye Pikolo** 6
Makro Mikroplar **Atölye Pikolo** 8
Kütüphane Yolunda **Ayla Çınaroğlu** 10
Denizde Sayılar Oyunu **Didem Ünal** 12
Ormanda Alfabe Oyunu **Didem Ünal** 14
Ben Bu Sorunu Çözerim **Selen Somer** 16
Kendi Mıymıy Teyze Karakterini Yarat **Zeynep Özatalay** 18
Çizgiden Masala **Çiğdem Gündeş** 20
Bir Fikir Bir İcat **Songül Bozacı** 22
Hayalindeki Mesleği Keşfet **Ayşe Tılısbık** 24
Neye Benzer Gelecek Oyunu **Ayşe Tılısbık** 26
Ormanın Gerçek Kahramanları Kim? **Koray Avcı Çakman** 28
Kendi Paranı Tasarla **Songül Bozacı** 30
Tudem'le Evvel Zaman İçinde **Arzu Suriçi Kireççi** 32
Uzayda Bir Gezinti **Ayla Çınaroğlu** 34
Şifâhen Masallar **Beyza Akyüz** 36
Bir Şeyler Yazmam Gerek **Elif Yonat Toğay** 38
Öykü Sanatı **Ferda İzbudak Akıncı** 40
Farklılıkların Zenginliği **Songül Bozacı** 42
Zamanda Yolculuk **Songül Bozacı** 44
Arkadaşının Dileğini Resimle **Anıl Gürak** 46
Düşünme Atölyesi **Arzu Suriçi Kireççi** 48
Dedektiflik Atölyesi **Aşkın Güngör** 50
Yeteneklerini Bulma Oyunu **Aytül Akal** 52
Küçük Arkeologlar İşbaşında **Betül Avunç** 54
Farklıyız Çünkü Aynıyız **Çiğdem Gündeş** 56
Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri **Güldem Şahan** 58
Mutluluk Oyunu **Habib Bektaş** 60
Düşler ve Gerçekler **Hamdullah Köseoğlu** 62
Kim Korkar Umacı'dan? **Hanzade Servi** 64
Kısa Öykü Atölyesi **Hüsnan Şeker** 66
Özgür Çocuklar Görev Başında **Kerem Işık** 68
Büyü Küçül Oyunu **Koray Avcı Çakman** 70

İÇİNDEKİLER

Öykü Atölyesi **Mavisel Yener** 72
Şiirli Düşler Atölyesi **Mavisel Yener** 74
Edebiyat Fırtınası **Mehmet Atilla** 76
Tartışma Atölyesi **Miyase Sertbarut** 78
Oku Çiz Boya Keşfet **Necmi Yalçın** 80
Öykünü Seç **Özlem Kılınçarslan Sözbilir** 82
Bir Dönüşüm Hikâyesi **Pelin Güneş** 84
Hayal Atölyesi **Pelin Güneş** 86
İzmir'i Nasıl Bilirdiniz? **Sara Pardo** 88
İşte Senin Kahramanın **Seran Demiral** 90
Ben Bir Roman Kahramanıyım **Seza Kutlar Aksoy** 92
Çamaşır İpi **Suzan Geridönmez** 94
Büyüyünce Ne Olsam? **Toprak Işık** 96
Matematiği Tanısan İnan Ki Çok Seveceksin **Toprak Işık** 98
Bambaşka Bir Kaçış Oyunu **Alper Akal** 100
Çizgi Roman Atölyesi **Anıl Gürak** 102
Gazetecilik Dersleri **Aytül Akal** 104
İstanbul Boğazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuğu **Betül Avunç** 106
Haber Peşinde **Dilek Sever** 108
Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde **Dursun Ege Göçmen** 110
2025'e Bir Zaman Kapsülü **Figen Gülü** 112
Benim İçin Barış Demek **Güzin Öztürk** 114
Uzun Lafın Kısası **Habib Bektaş** 116
Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım **Hanzade Servi** 118
Yarının Koleksiyonerleri **Hüsnan Şeker** 120
Yaşamak İstediğin Ülkeyi Hayal Et **İclal Dikici** 122
Almarpa'nın İzinde **Koray Avcı Çakman** 124
Hayallerine Sahip Çık **Koray Avcı Çakman** 126
Mavi Zamanların İzinde **Mavisel Yener** 128
Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması **Necmi Yalçın** 130
Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın **Suzan Geridönmez** 132
Sipariş Çocuk Olur Mu? **Suzan Geridönmez** 134
Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince **Toprak Işık** 136
Origami Atölyesi **Nazan Tacer** 138

Atölyeler... Söyleşiler... Yaratıcı Oyunlar... Kent Eğitimi... Tartışma... Drama...

Tudem Yayın Grubu olarak öğretmenlerimizin ve okul idarecilerinin gereksinimlerini ve taleplerini dikkate alarak ilk kez altı yıl önce 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, deneyimli drama liderleri ve atölye yürütücüleri ile birlikte çalışarak etkinliklerimizi her zaman çeşitlendirip zenginleştirerek öğrencilere yeni ufuklar sunmaya devam ediyoruz.

2017-2018 Eğitim-Öğretim Yılı'nda Tudem Yayın Grubu yazarları, çizerleri, drama liderleri ve atölye yürütücüleri Türkiye'nin dört bir yanındaki okullarda, kütüphanelerde, kültür merkezlerinde öğrencilerle bir araya gelerek toplam 1.302 etkinliğe imza attı. Çocuklarımızın ve gençlerimizin gelişimlerine sunduğumuz bu katkıyı her yıl artırarak sürdürmeyi hedefliyoruz.

2018-2019 Eğitim Öğretim Yılı'nda, kitaplarımızdan yola çıkarak hazırladığımız birbirinden özgün ve yaratıcı etkinliklerimizi ilgili zümrelere doğrudan ulaştırmayı hedefleyerek **İlkokul ve Ortaokul olmak üzere iki ayrı rehber olarak değerlendirmenize sunuyoruz.**

Okul öncesi, 1, 2, 3 ve 4. sınıf öğrencilerine yönelik etkinliklerimizin yer aldığı **İlkokul Etkinlik Rehberi**'mizde bu yıl, **14'ü yeni toplam 68 etkinlik** yer alıyor. Çizgi roman atölyesinden yaratıcı dramaya, sergi çalışmasından kent eğitimine uzanan onlarca farklı etkinliğimiz, çocukları kitapların renkli dünyası ile buluşturuyor. Tudem Yayın Grubu ailesine yeni katılan yazarlarımız Alper Akal, Beyza Akyüz, Elif Yonat Toğay ve Dilek Sever, yeni drama liderleri ve atölye yürütücülerimiz Ayşe Tılısbık, Aslı Ersoy, Elif Üngör ve Anıl Gürak tasarladıkları yepyeni etkinliklerle ilk kez okurlarıyla buluşacak olmanın heyecanını yaşıyor.

Edebiyatın diğer sanat alanlarıyla etkileşimini bizzat deneyimleme şansına erişen öğrenciler, yıllar boyunca unutamayacakları anılar ve tatlar biriktiriyor.

İlkokul öğretmenleri ve idarecileri için özenle hazırladığımız bu rehberi, okul öncesinden 4. sınıfa doğru sıralanan etkinliklerin, eğitim-öğretim programları ile bütünleştirilmesine ve ilişkilendirilmesine imkân sağlayacak şekilde tasarladık. Hayata geçirilen etkinlikler, çoğu zaman uzun soluklu projelere dönüşerek bütün bir yıla yayılıyor, hatta kitaplaştırılarak veya sergilenerek ölümsüzleşiyor, geniş kitlelerle buluşuyor. Detaylı içeriği ile 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 tasarımı ile de kolayca okunuyor.

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

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

Etkinlikler hakkında ayrıntılı bilgi için:

Arden Köprülüyan
arden@tudem.com • etkinlik@tudem.com

TUDEMYAYINGRUBU

ATÖLYE

OKUL ÖNCESİ ve 1. SINIFLAR

Dostluk, Yardımlaşma, Sevgi, Nezaket

Atölye Pikolo'nun, dostluğa ve yardımlaşmaya dair sıcacık bir hikâye anlatan *Bir Dostluk Masalı*'ndan yola çıkarak tasarladığı eğlenceli bir atölye çalışması.

Yeni

ATÖLYE PİKOLO'YLA "ARKADAŞLIK MEYVESİ"

ATÖLYE PİKOLO

Atölye Pikolo, uzman müze eğitimcileri Aslı Ersoy ve Elif Üngör öncülüğünde; sanat, tasarım ve bilim alanlarında çocuk, aile ve gençlik atölyeleri düzenliyor. İkili, atölyelerinde çocukları, öncelikli olarak merak duygularının peşinden gitmeleri, araştırmaları, soru sormaları, sorgulamaları, keşfetmeleri ve bilgiyi yapılandırmaları için teşvik ediyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Arkadaşlık, dostluk, sevgi, yardımlaşma gibi değerler ve kavramlar üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Hoşgörünün ve nezaketin insan hayatını nasıl kolaylaştıracağına ve güzelleştireceğine tanıklık ederler.
- Sanat yoluyla kendilerini ifade edebilmenin yollarını öğrenirler.
- Kırtasiye araç ve gereçlerini kullanma becerilerini geliştirirler.
- Farklı malzemeleri bir araya getirerek yeni bir şey yaratmanın mutluluğunu yaşarlar.
- Sosyal bir ortamda, yaratıcılıklarını geliştirebilecekleri sanatsal bir faaliyette bulunurlar.
- İnce ve kaba motor gelişimlerini arttırıcı bir etkinliğe katılmış olurlar.

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 20-25 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

İlgili etkinlik, Atölye Pikolo kurucularının birisi tarafından gerçekleştirilir.

- Yazar Susanna Isern ve çizer Marco Somà imzalı *Bir Dostluk Masalı* kitabından esinlenen bu atölye, aşağıdaki sorularla, çocukların arkadaşlık kavramını sanat aracılığıyla yeniden anlamlandırmalarına fırsat sunmaktadır.

- *"Arkadaşlık nedir? Peki, iyi bir arkadaş neye benzer? Bir buket çiçeğe mi, yün bir atkıya mı ya da bir kavanoz bala mı benzer?"*
- Hayal gücünün sınırsızlığında bir daldan ötekine konan çocuklar, atölye eğitmenlerinin ve sınıf öğretmenlerinin asistanlığında; tel, pamuk, yaprak, kozalak gibi farklı malzemeleri kullanarak düşlerindeki arkadaşlık meyvesini tasarlayacaklardır.
- Etkinlik için gereken bütün malzemeler Atölye Pikolo tarafından temin edilecektir.

Kalpleri yumuşatan sıcacık öyküsüyle her yaştan okurun beğenisini kazanan *Bir Dostluk Masalı*, yardımlaşmanın, dostluğun ve sevginin hayatımıza kattığı güzellikleri anımsatırken yüzlerde tatlı bir tebessüm bırakıyor. Dostluğa dair hiç unutulmayacak bir masal anlatan bu etkileyici kitap, güçlü hikâyesinin yanı sıra ormanda geçen olağanüstü bir düşü andıran naif resimleriyle gözlere hitap ediyor.

ATÖLYE

OKUL ÖNCESİ ve 1. SINIFLAR

Aile, Farklılıkların zenginliği, Hayvanlar âlemi, Merak

Atölye Pikolo'nun, farklı özelliklere sahip olmanın güzelliğini vurgulayan *Ben Bir Kediyim* isimli kitaptan esinlenerek geliştirdiği renkli bir atölye çalışması.

ATÖLYE PİKOLO'YLA "BEN DE BİR KEDİYİM"

Yeni

ATÖLYE PİKOLO

Atölye Pikolo, uzman müze eğitimcileri Aslı Ersoy ve Elif Üngör öncülüğünde; sanat, tasarım ve bilim alanlarında çocuk, aile ve gençlik atölyeleri düzenliyor. İkili, atölyelerinde çocukları, öncelikli olarak merak duygularının peşinden gitmeleri, araştırmaları, soru sormaları, sorgulamaları, keşfetmeleri ve bilgiyi yapılandırmaları için teşvik ediyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Başkalarının inandığı ve savunduğu bir gerçeği tersine çevirmenin yollarını keşfederler.
- Önyargılara ve hoşgörüsüzlüğe karşı nasıl davranmaları gerektiğini öğrenirler.
- Eğlenceli bir hikâye eşliğinde, kedigiller familyasının üyeleriyle tanışırlar.
- "Bakmak" ile "görmek" arasındaki ince fark üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Farklı özelliklere sahip olmanın insan hayatına kattığı artı değerleri gözlemleme şansına erişirler.
- Kırtasiye araç ve gereçlerini kullanma becerilerini geliştirirler.
- Farklı malzemeleri bir araya getirerek yeni bir şey yaratırlar.
- Sosyal bir ortamda, yaratıcılıklarını geliştirebilecekleri sanatsal bir faaliyette bulunurlar.
- İnce ve kaba motor gelişimlerini arttırıcı bir etkinliğe katılmış olurlar.

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 20-25 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

İlgili etkinlik, Atölye Pikolo kurucularının birisi tarafından gerçekleştirilir.

- Bu atölyede çocuklar, Galia Bernstein'ın *Ben Bir Kediyim* isimli hikâyesinden yola çıkarak, "hepimiz farklıyız" ve "hepimiz aynıyız" diyecekler.
- Aşağıdaki soru doğrultusunda çeşitli görüşler sunacaklar.
- *Simon'un rengi, boyu, kilosu bambaşka! Peki, yaşadığı dünyada bunların ne önemi var?*
- Etkinliğin ilk bölümünde farklılıklarını ve benzerliklerini konuşup tartışan çocuklar, sonrasında sanatsal bir aktivite gerçekleştirecekler.
- Her öğrencinin rengârenk ipler ve makarnalar kullanarak kendi otoportresini büyük boy bir yapboz parçasına resmedeceği atölyenin sonunda; tüm parçalar birleştirilerek, devasa boyutlara ulaşan ve okul panosunda sergilenebilecek sürpriz bir yapboz çalışması hazırlanacaktır.
- Atölye için gereken bütün malzemeler Atölye Pikolo tarafından temin edilecektir.

Çitadan pumaya kedigiller familyasının bütün üyelerini tanıtan *Ben Bir Kediyim,* farklı özelliklere sahip olmanın güzelliğini vurguluyor. "Bakmak" ile "görmek" arasındaki ince farkı, mizahi cümleler ve dikkat çekici görseller eşliğinde anlatan Galia Bernstein, bu sevimli kitabıyla küçük okurları hem güldürüyor hem düşündürüyor.

ATÖLYE
OKUL ÖNCESİ ve 1. SINIFLAR
Mikroplar, Sağlık, Kişisel bakım

Atölye Pikolo'nun, etraftaki her şeyin üzerinde bulunan mikropları ÇOK YAKINDAN görme olanağı sunan *Bu Kitabı Yalama* isimli kitaptan yola çıkarak tasarladığı bilgilendirici bir atölye çalışması.

ATÖLYE PİKOLO'YLA "MAKRO MİKROPLAR"

Yeni

ATÖLYE PİKOLO

Atölye Pikolo, uzman müze eğitimcileri Aslı Ersoy ve Elif Üngör öncülüğünde; sanat, tasarım ve bilim alanlarında çocuk, aile ve gençlik atölyeleri düzenliyor. İkili, atölyelerinde çocukları, öncelikli olarak merak duygularının peşinden gitmeleri, araştırmaları, soru sormaları, sorgulamaları, keşfetmeleri ve bilgiyi yapılandırmaları için teşvik ediyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- İnsan sağlığını olumsuz yönde etkileyen mikroplara karşı farkındalık kazanır, onlardan korunmanın yollarını öğrenirler.
- Gözle görülmesi imkânsız mikropları çok yakından görme/tanıma olanağı bulurlar.
- Hem eğlenceli hem de bilimsel bir öykü dinlemenin tadına varırlar.
- Verilen yönergeleri dinleme, anlama ve onlara göre hareket etme yetilerini arttırırlar.
- Kırtasiye araç ve gereçlerini kullanma becerilerini geliştirirler.
- Farklı malzemeleri bir araya getirerek yeni bir şey yaratmanın mutluluğunu yaşarlar.
- Sosyal bir ortamda, yaratıcılıklarını geliştirebilecekleri bilgilendirici bir faaliyette bulunurlar.
- İnce ve kaba motor gelişimlerini arttırıcı bir etkinliğe katılmış olurlar.

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 20-25 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.

İlgili etkinlik, Atölye Pikolo kurucularının birisi tarafından gerçekleştirilir.

- Idan Ben-Barak ve Julian Frost'un *Bu Kitabı Yalama* hikâyesinden yola çıkarak mikropların dünyasına misafir olacağımız bu atölyede, bilim tasarımla buluşacak.

- Minik eller, Atölye Pikolo eğitmenleri ve sınıf öğretmenlerinin asistanlığı ile seçecekleri mikro karakterleri ponpon, şönil, renkli pullar gibi birbirinden farklı malzemeler kullanarak birer oyuncağa dönüştürecekler.

- Atölye için gereken bütün malzemeler Atölye Pikolo tarafından temin edilecektir.

Idan Ben-Barak ve Julian Frost imzalı *Bu Kitabı Yalama*, sağlığımızı olumsuz etkileyen mikropların nerelerde ve nasıl yaşadıklarına dair şaşırtıcı bir öykü anlatıyor. Eğlendirirken bilgilendiren içeriğiyle farklılaşan bu komik kitap, tişört, diş, kitap ve deri gibi farklı yüzeyler üzerinde bulunan mikropları ÇOK YAKINDAN görme olanağı sunuyor.

RESİM SERGİSİ SÖYLEŞİ

OKUL ÖNCESİ ve 1. SINIFLAR

Okuma alışkanlığı, Hayal gücü, Tembellik

"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 arttırırlar.
- Belirli bir konu üzerine düşünme ve çalışma olanağı bulurlar.
- Bir eser yaratmanın, buna bağlı olarak takdir edilmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Herhangi bir eleştiriye ve yoruma karşı hoşgörülü davranmanın yollarını öğrenirler.
- Grup çalışmasına katılarak kolektif bir iş başarma deneyimine ulaşırlar.

Etkinliğin Akış Programı

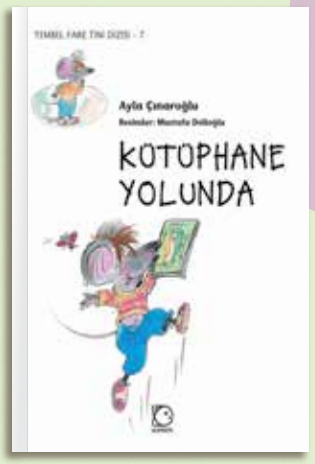
SERGİ ÇALIŞMASI

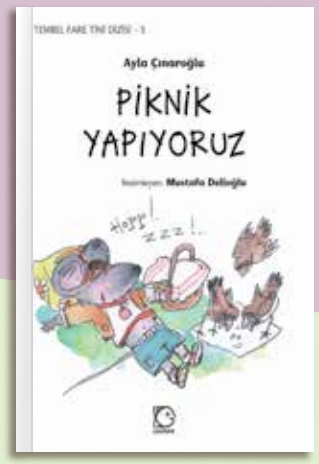
- *Tembel Fare Tini'yle kitapların renkli dünyasında keyifli bir yolculuğa çıktınız. İlk durağınız görkemli bir kütüphane! Peki, hayalinizdeki kütüphane nasıl bir yer? Kitaplar nerelerde sergileniyor? Duvarlar ne renk? Rafların boyu nasıl? Düşlerinizde canlandırdığınız kütüphanenin bir resmini çizip çalışmanızın bir köşesine kütüphanede uyulması gereken kurallardan en az birini yazılı olarak belirtebilir misiniz?*
- Öğrencilerin yukarıdaki sorular doğrultusunda, belirli bir süre zarfında okulda ya da evde hazırladıkları resimler öğretmenlere teslim edilerek sergiye hazır hale getirilir.
- Sergi teması açıklanır.
- Resimler öğrenciler tarafından hazırlanır.
- Resimler toplanır ve sergiye hazır hale getirilir.
- Sergi açılır.

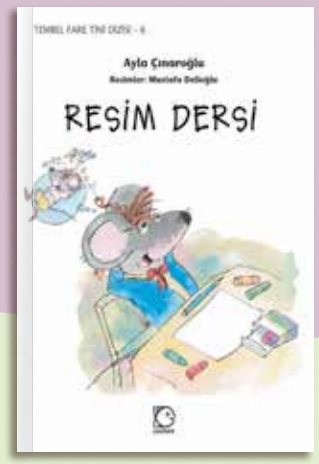
SÖYLEŞİ

- Serginin açılış günü Ayla Çınaroğlu ilgili okulu ziyaret ederek öğrencilerle buluşur. Sergiyi gezen Çınaroğlu, tüm resimleri değerlendirerek aşağıdaki sorular etrafında kısa bir söyleşi gerçekleştirir.
- *Daha önce kütüphaneye gittiniz mi? Kütüphanede uyulması gereken kurallar nelerdir? Tembel Fare Tini sizce bundan böyle sık sık kütüphaneye gidecek mi? Kitap okuma alışkanlığı bizlere ne kazandırır? Tembel Fare Tini kitap okumaya neden üşeniyor olabilir?*

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







YARATICI DRAMA

OKUL ÖNCESİ ve 1. SINIFLAR

Sayılar, Keşif, Oyun, Hayvanlar âlemi

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

DİDEM ÜNAL'LA "DENİZDE SAYILAR OYUNU"

Yeni

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 editörlerindendir.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 1'den 20'ye kadar olan sayılara tek tek odaklanarak sayı bilgilerini pekiştirirler.
- Yaratıcı drama liderinin vereceği yönergelere göre 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.

Etkinliğin Akış Programı

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

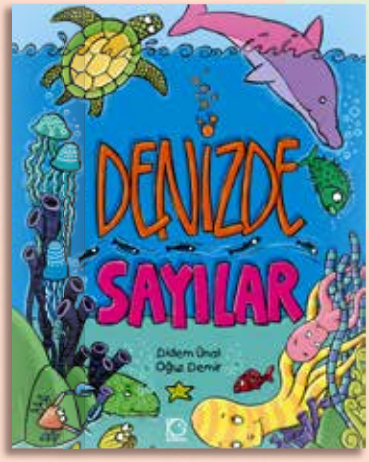
- *Denizde Sayılar* kitabı barkovizyona yansıtılarak öğrencilerle birlikte okunur.
- Sayfalar ilerledikçe hikâyedeki bütün sayılar tek tek tahtaya yazılır.
- Kitabın sonunda yer alan deniz tablosu açılarak hikâyede hangi deniz canlısından kaç adet yer aldığı tartışılır.

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 halde 16 kez zıplayalım!

Hikâyede kaç anne yer alıyor?
- 11
- O halde 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.

YARATICI DRAMA

OKUL ÖNCESİ ve 1. SINIFLAR

Harfler, Doğa ve çevre, Keşif, Dayanışma

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

DİDEM ÜNAL'LA "ORMANDA ALFABE 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 editörlerindendir.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kendilerine yöneltilen sorulara hızlı ve pratik yanıtlar vermeyi 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.
- Eğlenceli bir oyun eşliğinde alfabeyi öğrenirler.

Etkinliğin Akış Programı

- 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.

İlgili 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 harf ile başlayan bir hayvan ya da bitki belirler.

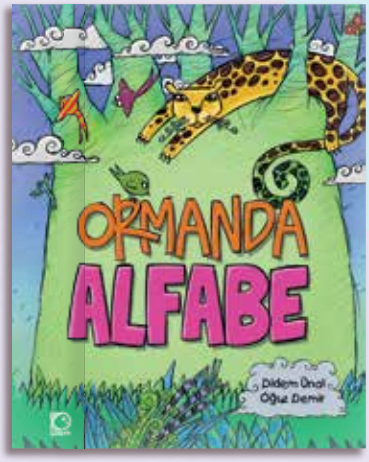
Söz al ve kendini tanıt

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

Örneğin, **OSMAN** – **O**rman-**S**arı-**M**ağara-**A**y-**N**ar

Sahne senin: Bilin bakalım hangi hayvanı/bitkiyi seçtim?

- İsmini 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 çizgileriyle özgün bir resimli kitaba dönüşen *Ormanda Alfabe,* minik okurların görsel belleklerinde estetik bir algı oluştururken, merak duygularını harekete geçirerek benzersiz bir okuma deneyimi yaşatıyor. Anlatım tekniği ile farklılaşan bu eğlenceli kitabın sayfalarında saklı sürprizler, hitap ettiği yaş gurubundaki çocukların kelime dağarcıklarını geliştirerek hayal güçlerini zenginleştiriyor.

YARATICI DRAMA

OKUL ÖNCESİ ve 1. SINIFLAR

Sorun çözme, Arkadaşlık, Sorumluluk alma, Sağlık

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

SELEN SOMER'LE "BEN BU SORUNU ÇÖZERİM"

SELEN SOMER

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

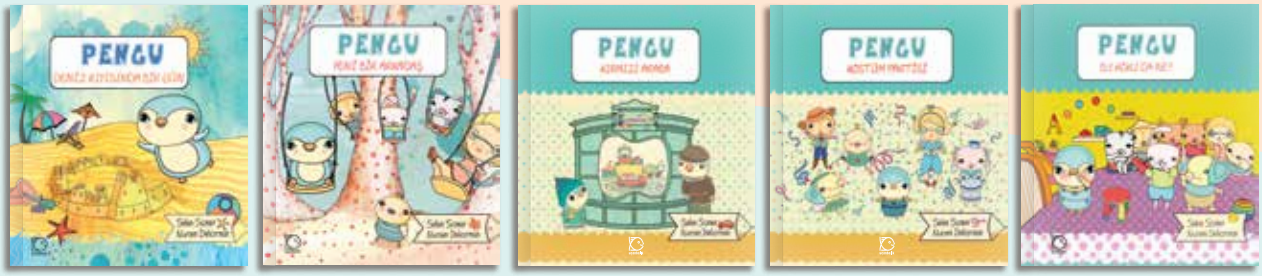
ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 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 odaklı çalışma 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.

Etkinliğin Akış Programı

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

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



ATÖLYE

OKUL ÖNCESİ ve 1. SINIFLAR

Önyargılar, Tüketim, Hoşgörü, Farklılıkların zenginliği

Çocukların hayal güçlerini kullanarak kendi Mıymıy Teyze karakterlerini yaratacakları, yeniden çizip boyayacakları eğlenceli, rengârenk bir atölye çalışması.

ZEYNEP ÖZATALAY'LA "KENDİ MIYMIY TEYZE KARAKTERİNİ YARAT"

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 aldırdıklarından beri onlarla yaşıyor. Yüzmeyi ve kurabiye yemeyi seviyor; ikisini aynı anda denediyse de asla başarılı olamadı.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- **KARAKTER ANALİZİ**

"Mıymıy Teyze ve Mine nasıl tiplemelerdir?", "Nelerden hoşlanırlar?", "Hayata bakış açıları nedir?" sorularına birlikte yanıt aranır.

- **YORUMLAMA**

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

- **TARTIŞMA**

"Hayatımızda Mıymıy Teyze'ye benzeyen biri var mı?" ve "Olumsuz özelliklerine rağmen Mıymıy Teyze'yi sevmeyi nasıl başarıyoruz?" soruları üzerine kısaca tartışılır.

- **ATÖLYE**

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

- Çocukların okudukları dizideki çizimlerin dışına çıkmaları teşvik edilerek, tamamen kendi kişisel yorumlarını katmaları desteklenir. Dileyen öğrenciler dizideki çizimleri taklit edebilir ve yeni detaylarla renklendirmeyi de tercih edebilir.

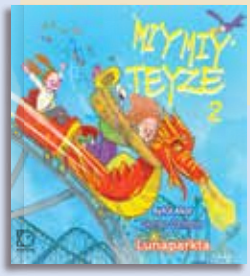
- **HAYAL KURMA OYUNU**

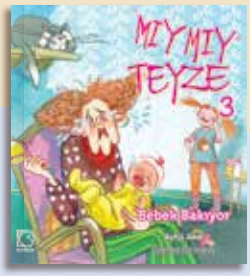
"Mıymıy Teyze yeni macerasında nerelere gitsin?", "Kimlerle karşılaşsın?", "Nelerden şikâyet etsin?", "Nasıl giyinsin?" Çocuklardan Mıymıy Teyze'nin gelecek serüvenleri için yeni senaryolar hayal etmeleri istenir.

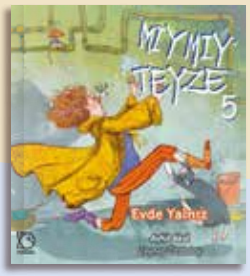
Çiçekler kötü kokuyor, kuşlar camları kirletiyor, sıcak hava bunaltıyor... Mıymıy Teyze hiçbir şeyden mutlu olmuyor! Etrafındaki herkese kulp takmaktan, gördüğü her şeyde kusur aramaktan, kedileri kovalamaktan yorulmayan kahramanımıza birileri hayatın güzelliklerini göstermeli.

Biri, komşunun kızı Mine mi dedi yoksa?

Mıymıy Teyze, birlikte olunca tüm sorunların üstesinden gelinebileceğini hatırlatırken hem güldürüyor hem düşündürüyor.







ETKİNLİK

1 ve 2. SINIFLAR

Doğa, Hayal gücü, Oyun, Arkadaşlık

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.

Çiğdem Gündeş'le "Çizgiden Masala"

Çiğdem Gündeş

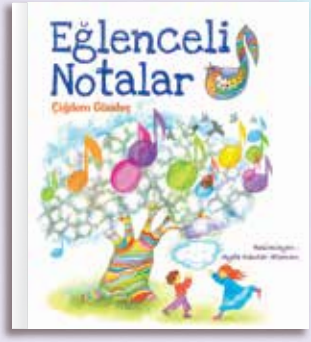
Bursa'da dünyaya geldi. Şehir şehir gezerek ve oyun oynayarak eğitimini tamamladı. Kızları dünyaya geldikten sonra onlarla birlikte yeni oyunlar buldu. Bu oyunlar sayesinde birlikte büyüdüler, düşler kurdular. Zamanla düşleri sözcüklere büründü, masal oldu, öykü oldu. 2003 yılından beri masal ve öyküleriyle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

Etkinliğin Akış Programı

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

1, 2 ve 3. SINIFLAR

Aile, İcatlar, İletişim, Teknoloji, Tüketim

Bay Mucittaş ve Ailesi kitabından esinlenerek hayata geçirilen bu yaratıcı drama etkinliğinde; daha konforlu, daha mutlu bir yaşamın izini sürerken, ânı yaşamayı ıskalayan insanoğlunun tüketim toplumuyla mücadelesi mercek altına alınıyor.

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 katılımcılarındandır.

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 arttırırlar.
- Drama teknikleri hakkında bilgi sahibi olurlar.
- Empati kurma, rol yapma ve canlandırma yeteneklerini arttırırlar.
- Grup çalışmasına katılma deneyimi kazanırlar.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 yumup hayal güçlerini çalıştırarak Bay Mucittaş ve ailesinin öyküsünün başladığı İlk Çağ Dönemi'ne ışınlanırlar.
- 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

Fobiler, Gelenekler, Meslekler, Korkuları yenme

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.

Yeni

AYŞE TILISBIK'LA "HAYALİNDEKİ MESLEĞİ KEŞFET"

AYŞE TILISBIK

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- 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, bütün öğrencilerden herhangi bir böceği seçmeleri ve onu canlandırmaları beklenir.
- Drama liderinin ksilofon, kalimba ya da ağız arpı 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 tanıtırlar.

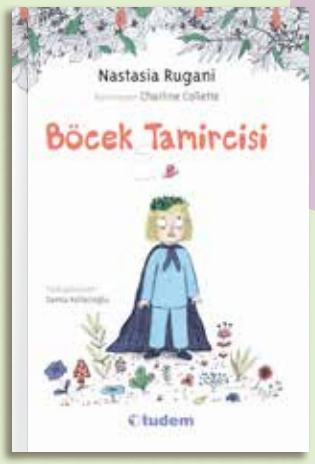
- Drama çalışmasının bu bölümünde önemli olan, öğrencilerin belirledikleri meslekleri özgürce anlatabilmeleridir.
- Drama lideri, öğrenciler kendilerini ifade ederlerken onlara neden bu meslekleri tercih ettikleri ve bu mesleklere yatkınlıkları olup olmadığına dair çeşitli sorular sorarak yönlendirmelerde 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 başarılara 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

Büyümek, Kendine inanmak, Gelecek, Merak

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

Yeni

AYŞE TILISBIK'LA "NEYE BENZER GELECEK OYUNU"

AYŞE TILISBIK

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Farklı görüşleri dinleme, anlamlandırma, yorumlama ve kendine pay çıkarma becerilerini arttırırlar.
- 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.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 arpı yardımıyla vereceği yönergeler çerçevesinde, "Heykel ol!" komutuyla bulundukları 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
Sorun çözme, Adalet, İletişim, Birey ve toplum

Çocukların empati yetilerini geliştirmeye dayalı, fabl türünün inceliklerivle kurgulanmış interaktif bir drama çalışması.

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

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

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

Etkinliğin Akış Programı

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 sevdikleri sorularak bir süreliğine kendilerini bu hayvana dönüştürmeleri (vücutlarına form vererek) istenir.

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

YARATICI DRAMA

2 ve 3. SINIFLAR

Dayanışma, Komşuluk, Meslekler, Para, Tüketim

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 Bozacı'yla "Kendi Paranı Tasarla"

Songül Bozacı

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 katılımcılarındandır.

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 gözlemleme 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 artırırlar.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 havada uçuşmaya başlayan soruların yanıtlanması için öğrencilerden doğaçlama çalışması yapmaları istenir. Çocuklar farklı rollere bürünerek mevcut sorulara farklı çözüm önerileri getirmeye çalışırlar.

İŞTE BENİM PARAM!

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

Sade ve masalsı 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

Birey ve toplum, Cesaret, Doğa ve çevre, Yolculuk

Joan Aiken'ın beğeniyle okunan *Yağmur Damlalarından Kolye, Denizin Dibindeki Krallık ve Uyurgezer Ayı* isimli masal kitaplarından esinlenilerek sahneye konan tek kişilik bir tiyatro projesi.

Arzu Suriçi Kireççi'yle "Tudem'le Evvel Zaman İçinde"

Arzu Suriçi Kireççi

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

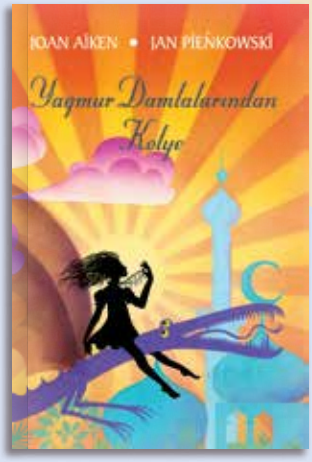
- Türk kültüründe önemli bir yeri olan masal anlatıcılığı geleneği hakkında fikir edinirler.
- Okudukları bir masalın sahneye konulup nasıl canlandırıldığına tanıklık ederler.
- Sevgi, barış, dostluk, hayvan sevgisi, birlik olma, aile, tabiat sevgisi gibi evrensel değerler üzerinde düşünme fırsatı bulurlar.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

Etkinliğin Akış Programı

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'ın her üç kitabından birer masal canlandırır.)
- Masallar üzerine soru ve cevap şeklinde interaktif bir sohbet gerçekleştirilir.

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



SÖYLEŞİ

2, 3 ve 4. SINIFLAR

Dil ve iletişim, Güzel ve çirkin, Kültürel değerler

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 arttırırlar.
- Kendilerine verilen bir yönerge ve süre doğrultusunda bir işi tamamlama deneyimi kazanırlar.
- Bir metin kaleme almanın ve buna bağlı olarak takdir edilmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Felsefi düşünmeye yönelik adım atmış olurlar.

Etkinliğin Akış Programı

KOMPOZİSYON ÇALIŞMASI

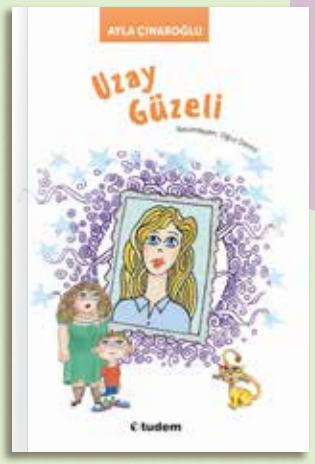
- İlgili etkinlik, okul idarecilerinin, sınıf öğretmenlerinin ve yayınevi yetkililerinin işbirliği ile aşağıdaki basamaklar takip edilerek yürütülür.

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?*
- 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, çalışmaları inceler ve değerlendirir.

SÖYLEŞİ

- Etkinlik günü yazar ilgili 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 kaçırılır. Önce çok korkup uzaylıların niyetinin dünyayı ele geçirmek olduğunu düşünseler de sonradan korkuları yersiz çıkar. İnsanları anlamak isteyen uzaylılar onlara bir soru sorar: "Güzel nedir, çirkin nedir?" Dünyanın en güzel şeylerini getirmek ve onlara bu kavramı anlatmak için tam bir ay süreleri vardır.

MASAL ANLATISI

2, 3 ve 4. SINIFLAR

Kendini tanıma, Özgüven, Kent kültürü

Türkiye'nin dört bir yanında gerçekleştirdiği "Şifâhen Masallar" isimli masal geceleriyle tanınan Beyza Akyüz'ün, çocuklar için kaleme aldığı "Uçan Fare ile Hayalet Hayri"nin serüvenlerinden yola çıkarak tasarladığı eğlenceli bir masal anlatısı.

BEYZA AKYÜZ'LE "ŞİFÂHEN MASALLAR"

Yeni

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 yaştan dinleyiciye, bin bir çeşit mekânda "Şifâhen Masallar" anlatıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Müziğin ve dansın, bedenle ruhu nasıl canlandırıp dinginleştirdiğini deneyimlerler.
- "Arkadaşlık" ve "Dostluk" kavramalarını masaya yatırarak farklı özelliklere sahip iki kişinin nasıl iyi dost olabileceğine tanık olurlar.
- Hayal güçlerine katkıda bulunarak cesurca hayal kurmanın huzurunu ve mutluluğunu yaşarlar.
- Sözlü (şifâhi) anlatım geleneğinin bir uzantısı olarak dinleme ve anlama becerilerini arttırırlar.
- Dinledikleri masalı, kişisel bilgi ve birikimleri ile yoğurarak farklı kazanımlar elde etmeyi öğrenirler.
- Anlatılana odaklanma, üzerine düşünme, soru sorma, tartışma, eleştirme, sonunu yeniden yazma gibi düşünsel edebi aktivitelerde bulunurlar.

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, en fazla 50-60 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç oturum düzenlenebilir.

HAYDİ, BİRAZ CANLANALIM!

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde Beyza Akyüz, özgün bir eğitim anlayışı olan Ritim Terapi ile Müzik Terapi uygulamalarından faydalanarak, öğrencilerin ruhlarını ve bedenlerini canlandıracak kısa bir egzersiz programı gerçekleştirir.

SIRA DIŞI BİR DOSTLUK HİKÂYESİ

- Dostluk ve arkadaşlık kavramlarına değinilerek Uçan Fare ile Hayalet Hayri'nin sıra dışı dostluklarının masaya yatırılacağı bu bölümde Beyza Akyüz, hayal gücünün sınırsızlığından ilham alarak öğrencileri düşten gerçeğe uzanan bir maceranın kahramanlarına dönüştürür.

MASAL MASAL İÇİNDE

- Masal vadisinde geçen bu bölümde Beyza Akyüz, öğrencilerden gözlerini yummalarını ve kitapta bahsi geçen şekerci dükkânının hemen yanındaki eski bir evde olduklarını hayal etmelerini ister.
- Evi, zihinlerinde nasıl canlandırdıklarıyla ilgili öğrencilere çeşitli sorular sorar.
- Evin deliklerinde yaşayan tüm fareler mutlu olana, içine kapalı çocuklar da kabuğundan sıyrılana kadar masallar anlatır.
- Sözlü (şifâhi) masal geleneğine sadık kalarak evin her odasından farklı bir hikâye çıkaran Beyza Akyüz, anlattığı masallarda bıraktığı sessiz boşluklarla dinleyicilerin de aktif olarak anlatıya katılmalarını sağlar.
- Masal vadisinin sonuna gelindiğinde yazar, öğrencilerle gizli bir anlaşama yaparak dinledikleri masalları başkalarına da anlatmaları için söz alır.

"Uçan Fare ile Hayalet Hayri" serisinin ilk kitabı olan *Karşılaşma,* birbirine zıt iki karakteri yan yana getirerek sıra dışı bir dostluk hikâyesi anlatıyor. İçine kapanık bir çocuk olan Hayri, nam-ı diğer Hayalet Hayri ile beyin cerrahı olmak için, "Okula gideceğim," diye tutturan Uçan Fare'nin maceralarını konu edinen bu eğlenceli kitap, okurlarını, doğa, kent yaşamı, okul, meslekler gibi "ciddi" konular üzerine düşündürmeyi de ihmal etmiyor.

YARATICI YAZMA ATÖLYESİ

2, 3 ve 4. SINIFLAR

Aile, Çocukluk, Sorun çözme, Hayaller, Okul hayatı

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.

Yeni

ELİF YONAT TOĞAY'LA "BİR ŞEYLER YAZMAM GEREK"

ELİF YONAT TOĞAY

Boğaziçi Üniversitesi'nde öğrenim gördü. İngilizce'den Türkçe'ye kitap çevirileri yaptı. Öyküleri, ***Varlık, Sarnıç, Kitapçı, Patika, Edebiyatist*** gibi pek çok dergide ve kolektif kitaplarda yayımlandı. Tudem Edebiyat Ödülleri (2016), Adnan Yücel (2015), Antalya Konyaaltı Kadın Öyküleri (2015) yarışmalarında ödüller aldı. Eserleri, Yaşar Kemal (2016), Madenci Edebiyatı (2014) ve Nöroloji Öyküleri (2014) yarışmalarında da yayımlanmaya değer görüldü.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Yaratıcı düşünme sürecinin, hazırlık – kuluçka – aydınlanma – değerlendirme gibi 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 ve sonunu yeniden yazma 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.

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, kütüphanede ya da çok amaçlı salonda, en fazla 60 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- Etkinlik için gereken malzemeler: bir yazar, bir öykü ve hayal gücü kâşifleri.
- *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

- Öğrencileri yaratıcı düşünmeye ve yazmaya sevk edecek bu bölümde, öğrenciler kendilerine dağıtılan küçük not kâğıtlarında yazılı olan, *"Bu gece erken yatmam gerekmiyor, çünkü..."* cümlesini çeşitli nedenlerle gerekçelendirerek sonlandırmaya çalışırlar.

BENİM DE OKUMAM GEREK

- Yaratıcılıklarını konuşturacakları bu bölümde dileyen öğrenciler söz alarak sonunu tamamladıkları cümleleri yüksek sesle okurlar.

Hayal kurmak, dikkatli olmak, sorunlara çözüm bulmak, büyümek, hatta âşık olmak için mutlaka "Bir Şeyler Yapmak 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.

SÖYLEŞİ
TARTIŞMA
2, 3 ve 4. SINIFLAR
Göç, Arkadaşlık, Doğa sevgisi, Birey ve toplum

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 Ödüllerini 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.

Etkinliğin Akış Programı

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

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

YARATICI DRAMA

2, 3 ve 4. SINIFLAR

Anormallik, Düşler-gerçekler, Mektuplaşma, Yalnızlık

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

Songül Bozacı'yla "Farklılıkların Zenginliği"

Songül Bozacı

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 katılımcılarındandır.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

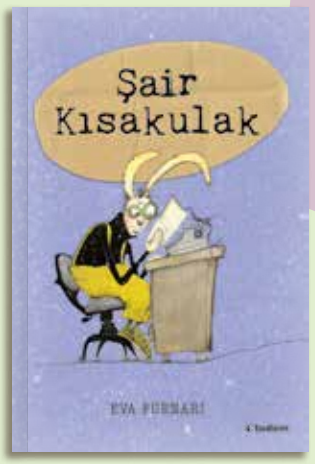
- İlgili etkinlikte, *Şair Kısakulak* kitabını merkez alan iki farklı yaratıcı drama çalışmasından biri uygulanır.
- İlgili etkinlik, kütüphane ortamında ya da sınıfta, 20-25 öğrencinin katılımıyla düzenlenir. Gün içerisinde en fazla dört etkinlik gerçekleştirilir.

DRAMA 1: KİMİN KULAĞI EN ÇOK KASILACAK?

- Bir meslek olarak şairlik ve bir edebi tür olarak şiir üzerine kısa bir öykü anlatımı ile başlayan etkinlikte, öğrenciler farklı teknikleri kullanarak Şair Kısakulak'ın çocukluğundan bu yana yaşadığı kulak kasılmaları ile ilgili doğaçlamalar gerçekleştirirler.
- Empati kurma yoluyla kendilerini kitabın başkahramanı yerine koyan öğrenciler kitapta yaşanan olaylara karşı Şair Kısakulak'ın verdiği tepkileri deneyimlerler.

DRAMA 2: KÜÇÜK MUCİTLER

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



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

YARATICI DRAMA

2, 3 ve 4. SINIFLAR

Çocukluk, Zaman, Mizah, Okul hayatı, Saatler

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

SONGÜL BOZACI'YLA "ZAMANDA YOLCULUK"

SONGÜL BOZACI

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

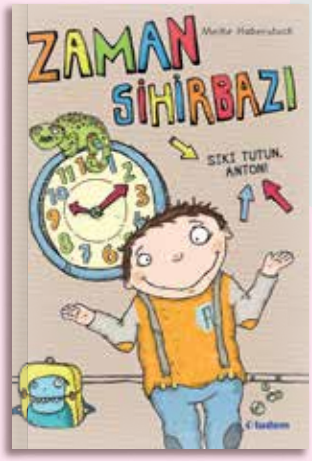
- İlgili etkinlikte, *Zaman Sihirbazı* kitabını merkez alan iki farklı yaratıcı drama çalışmasından biri uygulanır.
- Etkinlik, kütüphane ortamında ya da sınıfta, 20-25 öğrencinin katılımıyla düzenlenir. Gün içerisinde en fazla dört etkinlik gerçekleştirilir.

DRAMA 1: BEN BİR SAAT OLSAYDIM...

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

DRAMA 2: İŞTE BENİM ZAMAN MAKİNEM!

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



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

RESİM ATÖLYESİ

3 ve 4. SINIFLAR

Arkadaşlık, Dilekler, Oyun, Evrenin gizi, Hayal gücü

Gırgır dergisindeki çizimlerinden tanıdığımız Anıl Gürak'ın, *Bir Dileğim Var* isimli resimli kitaptan esinlenerek geliştirdiği, çocukların hayallerinden ve dileklerinden beslenen, tahmine dayalı bir resim atölyesi.

Yeni

ANIL GÜRAK'LA "ARKADAŞININ DİLEĞİNİ RESİMLE"

ANIL GÜRAK

İstanbul'da doğdu. İlkokul döneminde tanıştığı mizah dergilerinin etkisiyle karikatür çizmeye başladı. İlk çizimi henüz ortaokuldayken Pişmiş Kelle'de yayımlandı. 2003 yılında, uzun süre amatör işlerinin yer aldığı *Gırgır* dergisinde çizmeye başladı. 2017 yılına kadar dergide karikatür köşeleri, kapak ve vinyetler hazırladı. Çeşitli projeler için karakter tasarımları ve illüstrasyon çalışmaları yaptı.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 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 gücünü sınırsızlaştırmanın hayatlarını olumlu yönde nasıl etkileyeceğini fark ederler.
- Zihinlerinde dolaşan soyut düşünceleri somut imgelere dönüştürerek resim sanatıyla buluştururlar.
- Kendilerine ait olmayan hayalleri ve dilekleri resimlemeye çalışarak empati yetilerini kullanırlar.

Etkinliğin Akış Programı

- 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

- Anıl Gürak'ın kısa bir sunum gerçekleştireceği bu bölümde, hayalleri, dilekleri gerçekleşerek büyük başarılara 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 hale getirilir.

DİLEKLER RESİMLENİYOR

- Çekiliş sepetinden bir dilek seçilecek olan bu bölümde, bütün öğrenciler kime ait olduğunu bilmedikleri bir dileği zihinlerinde canlandırarak resimlemeye çalışırlar. Anıl Gürak'ın yönlendirmeleriyle 15 dakika içerisinde resimlerine yön veren öğrenciler, hazırladıkları resimlerin 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 oyuncağı gibi bağrına basar. Böylece hayatının seyrini değiştirecek büyük bir sürprizle karşılaşır; ne var ki annesi, onun sokaktan bulduğu tuhaf şeyleri eve getirmesinden hoşlanmaz. Tabii, bu bir sihirli lamba değilse! Tayvanlı sanatçı Jimmy Liao'dan her yaştan okurun kalbine uzanan sihirli bir hikâye.

ATÖLYE

3 ve 4. SINIFLAR

Düşünmek, Felsefe, Merak, Sorgulamak

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

Arzu Suriçi Kireççi'yle "Düşünme Atölyesi"

Arzu Suriçi Kireççi

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.

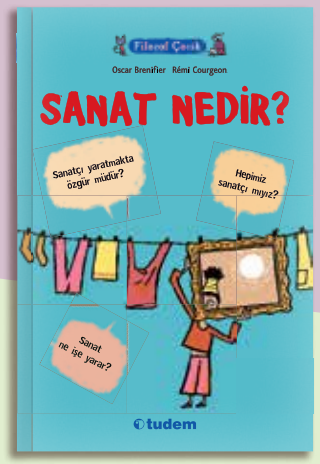
ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- *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.



ATÖLYE

3 ve 4. SINIFLAR

Dil bilinci, İletişim, Hayal gücü, Dayanışma

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

Aşkın Güngör'le "Dedektiflik Atölyesi"

Aşkın 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 seçkisinde *Çarkıfelek* adlı öyküsüyle tek Türk yazar olarak yer aldı.

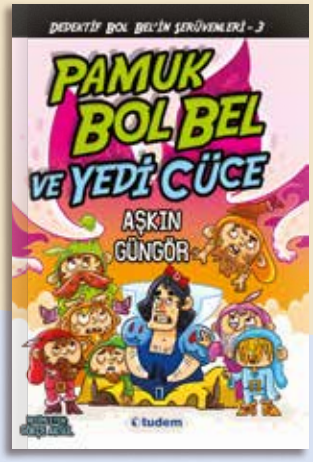
ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

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

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



OYUN

3 ve 4. SINIFLAR

Farklılıkların zenginliği, Dayanışma, Önyargılar

Duyular ve farklılıklar üzerine odaklanan "Süper Çocuklar" serisinden hareketle, öğrencilerin kendi olumlu ve olumsuz yönleri ile ilgili farkındalık kazanmalarını sağlayacak interaktif bir yetenek bulma oyunu.

Aytül Akal'la "Yeteneklerini Bulma Oyunu"

Aytül Akal

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kendileriyle ilgili düşüncelerinin dışarıdan bakıldığında nasıl göründüğüne dair karşılaştırma yapma imkânı bulurlar.
- Güçlü ve zayıf özelliklerini keşfederek farkındalık kazanırlar.
- Eleştirel düşünme becerilerini arttırarak 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.

Etkinliğin Akış Programı

- 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: ön hazırlığın tamamlanması, muhtelif süper güçler ve iki mikrofon.
- *Yeteneklerini Bulma Oyunu*, ön hazırlığı takip eden iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÖN HAZIRLIK

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

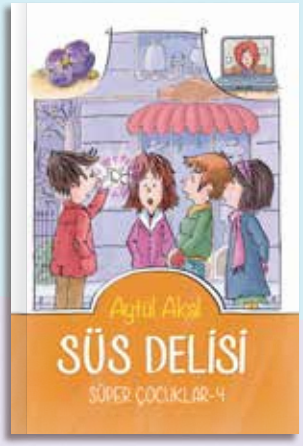
SÜPERİM, SÜPERSİN, SÜPER!

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

AYNA AYNA, SÖYLE BANA!

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

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



ATÖLYE

3 ve 4. SINIFLAR

Arkeoloji, Mitoloji,
Farklı kültürleri tanıma

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

BETÜL AVUNÇ'LA "KÜÇÜK ARKEOLOGLAR İŞBAŞINDA"

BETÜL AVUNÇ

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Arkeolog bir yazarla buluşma fırsatı 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.

Etkinliğin Akış Programı

- *Küçük Arkeologlar İşbaşında*, birbiriyle geçişli üç temel bölümden oluşmaktadır.

ARKEOLOJİ VE MİTOLOJİ NEDİR?

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

TÜRKİYE'DE ARKEOLOJİNİN ÖNEMİ

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

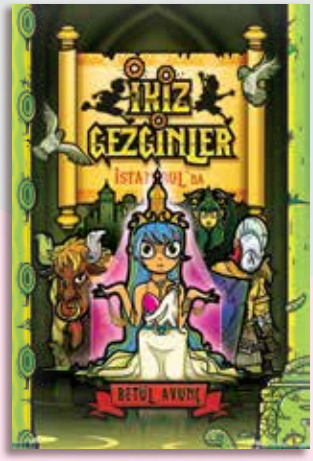
Tartışma konusu: *Geçmişe ışınlansan bu uygarlıkların hangisinde yaşamayı seçerdin? Neden?*

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

ARKEOLOJİ BULMACASI

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

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



DÜŞÜNME OYUNU

3 ve 4. SINIFLAR

Dostluk, Farklı kültürler, Yardımlaşma, Hoşgörü

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

ÇİĞDEM GÜNDEŞ'LE "FARKLIYIZ ÇÜNKÜ AYNIYIZ"

ÇİĞDEM GÜNDEŞ

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

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

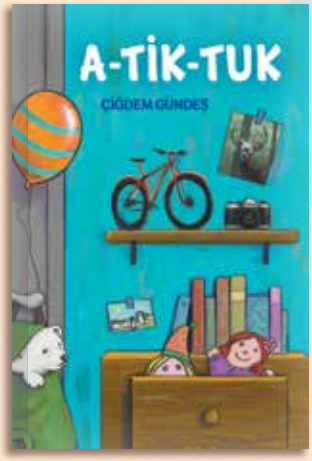
TANIŞMA

- Çiğdem Gündeş, 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.
- Öğrenciler sıra arkadaşlarıyla eşleşirler.
- Her öğrenci, söz alarak kısaca kendi özelliklerini ve farklılıklarını sıra arkadaşıyla karşılaştırır. Ancak oyunun kuralı gereği, olumsuz özelliklerden bahsederken asla "ama" bağlacını kullanamaz.

Örneğin, *"Ben geceleri hep aynı saate uyumaya dikkat ederken, sıra arkadaşım sabaha kadar uyanık kalmayı tercih eder,"* gibi.



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

TARTIŞMA

3 ve 4. SINIFLAR

Hayvanları koruma, Doğruluk, Mücadele, Sevgi

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

GÜLDEM ŞAHAN'LA "HAYATIMIZA DOKUNAN HAYVAN ÖYKÜLERİ"

GÜLDEM ŞAHAN

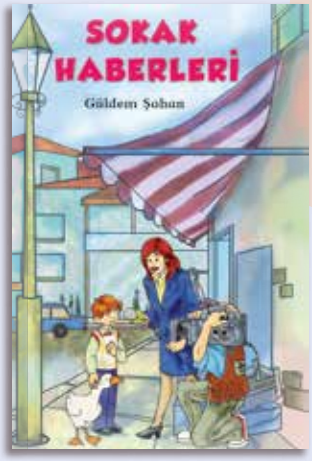
Erzurum'da doğdu. İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümünden mezun olduktan sonra Kocaeli, Yalova ve İstanbul'daki çeşitli kolej ve liselerde İngilizce öğretmeni olarak çalıştı. İlk öyküleri *Kimsesiz, Şiirce* ve *Sarıkamış* dergilerinde yayımlandı. 2004 - 2012 yılları arasında katıldığı yarışmalarda pek çok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

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 yakalayarak bu doğrultuda çeşitli gönüllü çalışmalara katılmanın yollarını araştırırlar.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 önsezileri olduğuna inanıyor musunuz?*



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

YARATICI YAZMA OYUNU

3 ve 4. SINIFLAR

Dayanışma, Keşif, Sığınmacılık, Farklılıkların zenginliği

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

Habib Bektaş'la "Mutluluk Oyunu"

Habib Bektaş

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- 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?*

SÖZ ÇOCUKLARIN

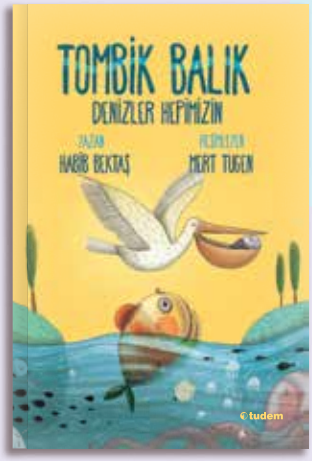
Habib Bektaş'ın sözün önünü açarak mikrofonu çocuklara uzatacağı bu bölümde, öğrenciler kendi duygusal deneyimlerinden yola çıkarak mutluluğu ve arkadaşlığı tanımlamaya çalışırlar.

SÖZ UÇAR YAZI KALIR

- Yapılan sözlü çalışmaları bir adım öteye taşıyarak bütün öğrencilerin katılımıyla ortak bir öykü yazma çalışmasının gerçekleştirilebileceği bu bölümde Habib Bektaş, mutluluk, arkadaşlık, yolculuk ve doğa konularından biri üzerine, çocukların kolayca ilerletebilecekleri bir cümle kurarak öykü yazım oyununu başlatır.
- Dileyenlerin söz alarak katılım gösterebileceği bu oyunda, her öğrenci öyküyü bir adım ileriye taşır.
- Öğrenciler söz alıp öyküyü geliştirirken, görev verilecek bir öğretmen de söylenen cümleleri peşi sıra bilgisayara geçirerek projeksiyonla perdeye yansıtır.
- Etkinliğin sonunda ortaklaşa bir öykü kaleme alınmış ve o öykü sınıfın öyküsü olmuş olur.

DEĞERLENDİRME

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



Yaşadığı sulara bir türlü sığamayıp dünyayı keşfetmek için her fırsatta soluğu deniz üstünde almaya çalışan Tombik Balık mutluluğu bulmak için çıktığı macera dolu yolculuklarda, felsefe sularında yüzerek heyecan, korku, hüzün 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.

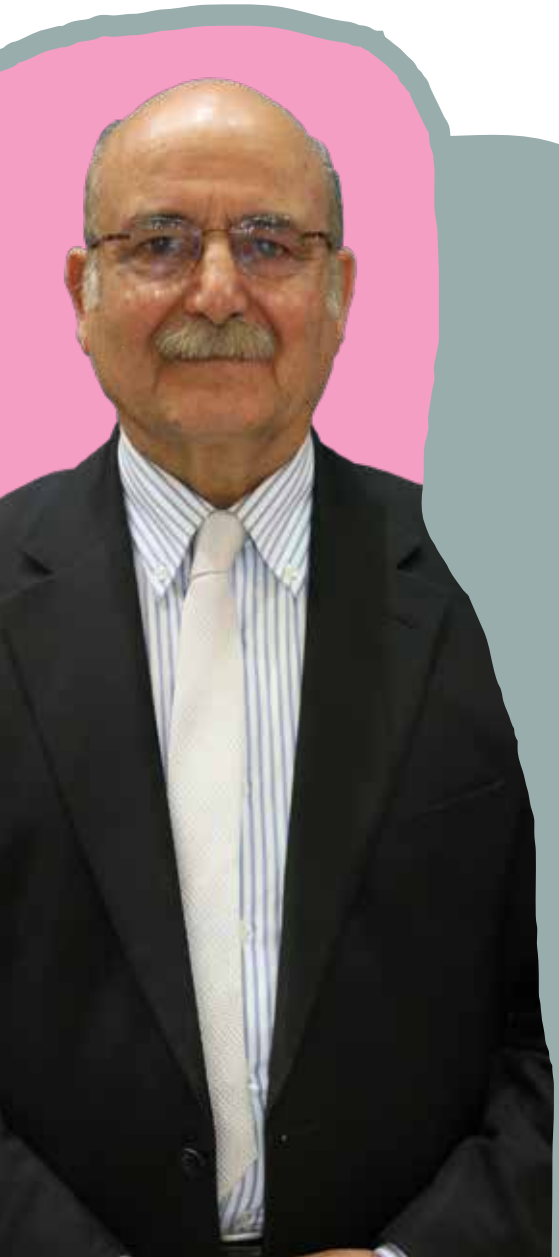
SÖYLEŞİ

3 ve 4. SINIFLAR

Gerçekle yüzleşmek, Hayal gücü, Değişim, Merak

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

HAMDULLAH KÖSEOĞLU'YLA "DÜŞLER VE GERÇEKLER"



HAMDULLAH KÖSEOĞLU

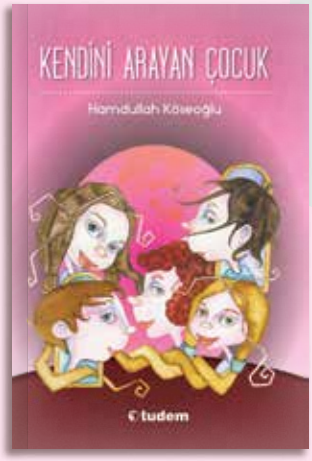
Dilimizi kullanma duyarlılığını şiirsel anlatımıyla zenginleştirerek farklı edebi türlerde özgün eserler veren bir Türkologdur. Başta Ömer Seyfettin, Gezginler Kulübü, Samim Kocagöz, Ümit Kaftancıoğlu olmak üzere sayısız öykü ödülü bulunmaktadır. Anadolu'yu karış karış gezerek tek tek okulları ziyaret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

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 arttırırlar.
- Topluluk önünde söz alma ve fikirlerini savunma imkânı bulurlar.
- Yaratıcılıklarını kullanarak en özgün hayallerinden bahseder ve bu hayalleri birbirleriyle paylaşırlar.

Etkinliğin Akış Programı

- 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?*



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

PSİKODRAMA

3 ve 4. SINIFLAR

Arkadaşlık, Duygular, Hırs, Korkular, Özgüven

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

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

HANZADE SERVİ

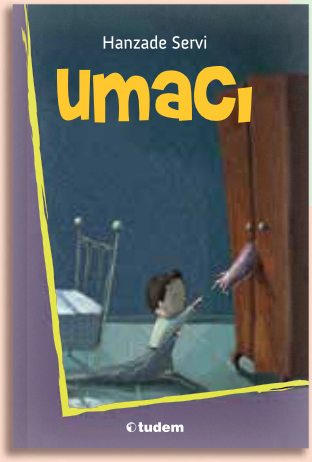
Bursa'da doğdu. Çeşitli gazete ve dergilerde çalıştı; televizyon, reklam projelerinde senaristlik ve metin yazarlığı yaptı. Kitaplarını, ayırım yapmaksızın "her yaştan ruhlar için" yazıyor. Servi, skeç, yazı, şiir ve öykülerini hanzades.blogcu.com adresinde sunmakta ve çeşitli ödüllerle süslediği serbest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

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

Etkinliğin Akış Programı

- Hanzade Servi'nin 3 ve 4. sınıf öğrencilerinin algılarına göre yeniden şekillendirdiği psikodrama etkinliği; ısınma, oyun ve paylaşım olmak üzere birbirini tamamlayan üç farklı aşamadan oluşmaktadır.
- **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 paylaşıp onları alt etme sırası artık çocuklarda!
- *Kim, neyden korkuyor? Korkular ne kadar anlamlı?*
- *Paylaşarak, empati kurarak ve yaratıcılığımızı kullanarak korkularımızın üstesinden nasıl gelebiliriz?*
- *Korkularımızı resme dökerek onları nasıl etkisiz kılabiliriz?*



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

DRAMA ETKİNLİĞİ

3 ve 4. SINIFLAR

Aile, Birey ve toplum, Cesaret, Çocukluk, Duygular

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

Hüsnan Şeker'le "Kısa Öykü Atölyesi"

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 Rıfat Ilgaz Çocuk Edebiyatı Öykü Ödülü, Gülten Dayıoğlu Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Ödülü'ne layık görüldü. *Kayıp Anne* isimli radyo tiyatrosu TRT 1'de yayımlandı. Öykü ve romanlar dışında senaryo ve radyo oyunları da yazıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 20-25 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok dört atölye çalışması düzenlenebilir.
- *Kısa Öykü Atölyesi,* birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

ŞİPŞAK (KISA) ÖYKÜ EVRENİNE GİRİŞ

- *Öykü ve şipşak (kısa) öykünün farkları ve özellikleri nelerdir?*
- Çeşitli örneklerle şipşak (kısa) öykü evrenine giriş yapılır.

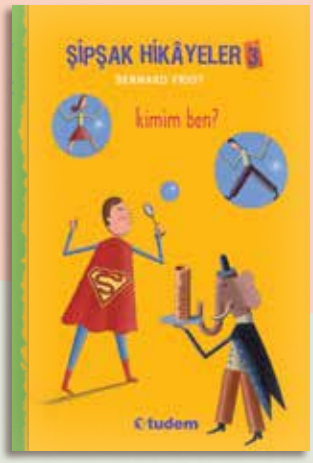
ÖYKÜ OYUNU

- Dört ayrı "Şipşak Hikâyeler" kitabından dört farklı şipşak öykü seçilir ve dramatize edilerek okunur.
- Okunan her öykünün ardından öğrencilerle kısa bir "Evet-Hayır-Bazen" oyunu oynanır.

KALEM SENİN!

- Her kitaptan dört farklı sözcük seçilerek tahtaya yazılır.
- Öğrencilerden, bu dört sözcüğü kullanarak yarım sayfayı geçmeyecek kısa bir öykü yazmaları istenir.
- Kaleme alınan öyküler bir sepette toplanır ve yazarın rastgele seçtiği dört kısa öykü yüksek sesle okunur.
- Öğrencilerin yazdığı tüm kısa öykülerin, sınıf ya da okul panosuna asılarak herkes tarafından okunması sağlanır.

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



STRATEJİK KURTARMA OYUNU

3 ve 4. SINIFLAR

Amaç belirleme, Özgürlük, Dayanışma, Birlikte yaşam

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 Işık'la "Özgür Çocuklar Görev Başında"

Kerem Işık

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

Etkinliğin Akış Programı

- 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: yazı tahtası, kalemi ve silgisi, sınırsız hayal gücü, dâhiyane öneriler ve çokça cesaret.
- *Özgür Çocuklar Görev Başında*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

RUBARBA'DAN MEKTUP VAR

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

ALARM ZAMANI

- Hareketli bir beyin fırtınasının gerçekleştirileceği bu bölümde, Rubarba'nın acil yardım 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 ÇocAV'ı etkisiz bırakabilmek için farklı öneriler getirirler.

ÖZGÜR ÇOCUKLAR GÖREV BAŞINDA

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

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

DRAMA

3 ve 4. SINIFLAR

Doğa ve çevre, Sağlık, Anılar, Gözlem yapma

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 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

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

Etkinliğin Akış Programı

- 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 büyüyüp 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.

ÖYKÜ ATÖLYESİ

3 ve 4. 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.

Yeni

MAVİSEL YENER'LE "ÖYKÜ ATÖLYESİ"

MAVİSEL YENER

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- 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.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 ögelerini 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 bularak etkileşimli bir yazma eylemi gerçekleştirirler.
- 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, 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.

ŞİİR ATÖLYESİ

3 ve 4. SINIFLAR

Doğa ve çevre, Yaratıcılık, Oyun, Hayal gücü

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

MAVİSEL YENER'LE "ŞİİRLİ DÜŞLER ATÖLYESİ"

MAVİSEL YENER

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

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

SÖYLEŞİ

3 ve 4. SINIFLAR

İletişim, Dayanışma, Arayış, Toplumsal sorunlar

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 "Edebiyat Fırtınası"

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, ilkgençlik ve çocuk edebiyatı alanında birçok kitabı yayımlandı. Naif kişiliği ve ilham veren sözleriyle edebiyatseverlerin övgüyle bahsettikleri Atilla, sayısız ödüle değer görüldü.

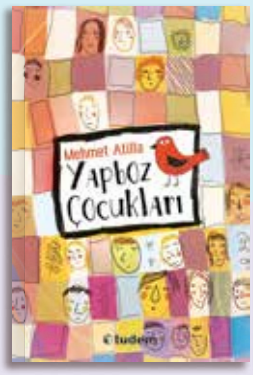
ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

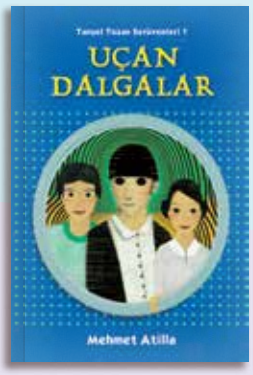
- Edebiyat yoluyla, gündelik yaşamın dışına çıkmanın insan ruhunu ve zihnini nasıl zenginleştirebileceği üzerine deneyim kazanırlar.
- Bilim ve sanatın çıkış noktasının hayal kurma, sezgi ve arayış olduğunun farkına varırılar.
- Dilimizin sözlü, yazınsal değerleri ve çeşitliliği hakkında bilgi edinerek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

Etkinliğin Akış Programı

- 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 öğelere dayalı edebi anlatılar neden ilgi çekicidir?*
- *Yazınsal dilin kalbimizde bıraktığı izler ve birey oluşumuza kattığı değerler nelerdir?*
- *Yaşam yolculuğumuzdaki dönemeçlerde edebiyat bizlere nasıl yol gösterir?*

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





TARTIŞMA

3 ve 4. SINIFLAR

Tüketim, Farkındalık, Dil bilinci, Kimlik arayışı

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

Miyase Sertbarut'la "Tartışma Atölyesi"

Miyase Sertbarut

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

ETKİNLİĞİN 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.

Etkinliğin Akış Programı

- 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?

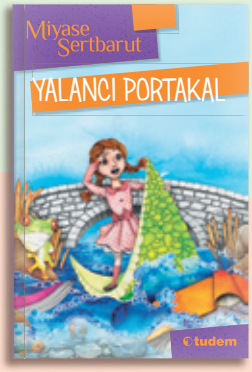
Kapiland'ın Karanlık Yüzü

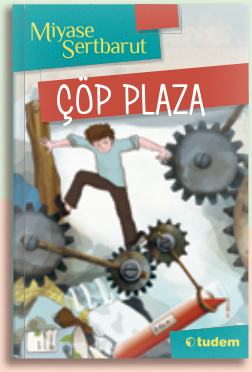
- Kitaplarda korku ve fantastik öğeler neden ilgi çeker? Bunun olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?

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...





ATÖLYE

3 ve 4. SINIFLAR

Günlük tutma, Aile, Okul hayatı, Arkadaşlık

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

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

NECMİ 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.

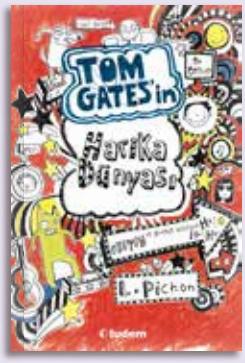
ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

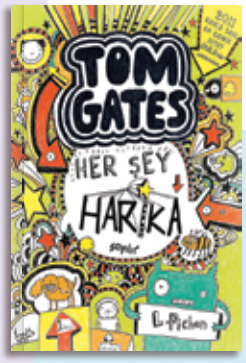
- Severek okudukları bir kitap serisinden yola çıkarak yeni bir şey üretmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Gördüklerini, okuduklarını zihinlerinde canlandırarak yorumlamaya çalışırlar.
- Yaratıcı düşünmeye zaman ayırarak el becerilerini geliştirme fırsatı yakalarlar.
- Zihinlerindeki görsel dili zenginleştirerek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

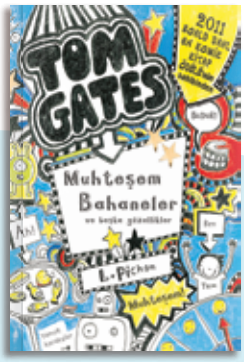
Etkinliğin Akış Programı

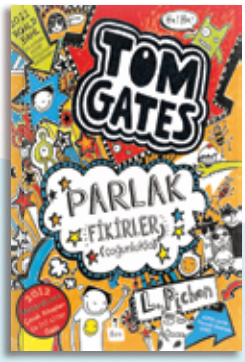
- Çiziktir-karala, *doodle*'la! *Doodle*'ın ne olduğu ve ne amaçla yapıldığı anlatılır.
- Temel *doodle*'lama teknikleri paylaşılır.
- Tom Gates gibi nasıl *doodle* yapabiliriz?
- Çeşitli örneklerle Tom Gates'in *doodle* evrenine giriş yapılır.
- *Doodle*'lama sırası şimdi de öğrencilerin! Necmi Yalçın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

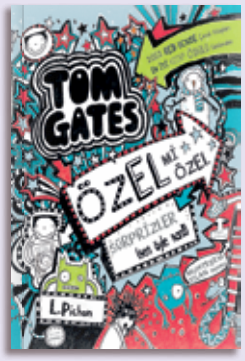
Tom Gates için sıradan bir gün yoktur. Onun her günü bir harikadır! Üstelik komik kıyafetleriyle dikkatleri üzerine çeken bir babaya, pizzaya muz katmak gibi dâhiyane fikirleriyle ün salmış bir büyükanneye, Delia adında gıcık bir ablaya, bıyıklarıyla neşe saçan Bayan Kayıkbıyık gibi bir öğretmene ve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

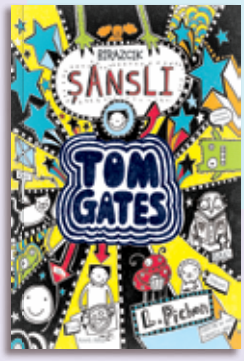


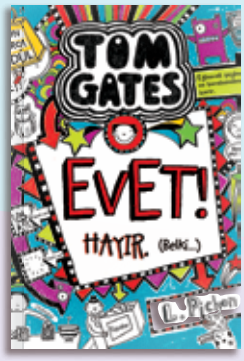


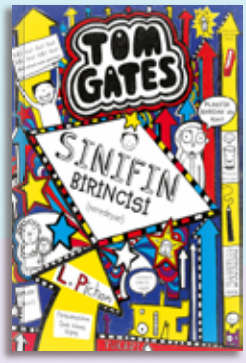


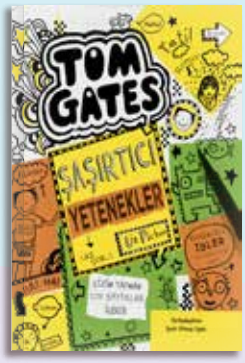












DRAMA ÇALIŞMASI
3 ve 4. SINIFLAR
Düşler-gerçekler, Sanat, Kardeşlik, Seyahat

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 arttırırlar.
- 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.

Etkinliğin Akış Programı

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

SÖZCÜK AVI

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

ÇEMBER OYUNU

- Öğrencilerle bir çember oluşturulur.
- Yazar çemberin ortasına geçerek daha önceden hazırlamış 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, gerçekle düşün iç içe geçtiği renkli bir öykü sağanağına tutuyor okurlarını. Seyahat etmeyi çok seven Özlem Kılınçarslan Sözbilir'in gezip gördüğü yerlerden, gazetelerde okuduğu çarpıcı haberlerden ve karşılaştığı ilginç olaylardan esinlenerek kaleme aldığı öyküler, hem güldüren hem de düşündüren türden. *Eyfel'i Kim Yedi?* gerçekle düşün sınırlarında gezinen, gizem ve maceraya kapı aralayan yedi öykülü bir uçurtma...

ATÖLYE

3 ve 4. SINIFLAR

Dönüşüm, Milli Mücadele, Tarih, Saygı

Sardunya, Sardalya ve Bizim Sokak isimli romanından hareketle, "dönüşüm" ve "değişim" kavramlarının hayatımızdaki etkilerinin gündeme getirileceği, yapıcı ve olumlu olan değişimlerin yanında yıkıcı ve olumsuz olanlarının da irdeleneceği interaktif bir tartışma oturumu.

PELİN GÜNEŞ'LE "BİR DÖNÜŞÜM HİKÂYESİ"

PELİN GÜNEŞ

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, çok amaçlı konferans salonu ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 80-100 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- Etkinlik için gerekli malzemeler: bilgisayar bağlantısı, projeksiyon aleti, projeksiyon perdesi ve iki adet mikrofon.
- *Bir Dönüşüm Hikâyesi*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

DÖNÜŞMEYEN TEK ŞEY DÖNÜŞÜMÜN TA KENDİSİ

- Sardunya Konağı, zengin bir çocuk kütüphanesine; eski model bir minibüs (Maşuk), renkli bir karavana; Sardunya Konağı'nın yer aldığı sokaktaki tüm bahçeli evler sevimsiz birer apartmana dönüşüyor. Zamanın dönüştüremediği tek şeyse dönüşümün ta kendisi!
- Kitaptaki dönüşüm örneklerinden yola çıkarak bir tartışma ortamının yaratılacağı bu bölümde Pelin Güneş, aşağıdaki sorular ekseninde öğrenciler ile bir sohbet gerçekleştirir.
- *Her değişim, dönüşüm bir gelişme midir? Hayatımıza olumlu ya da olumsuz neler getirir?*
- *Rıfat Bey, Sardunya Konağı'nı emlakçılara satsaydı ev nasıl bir dönüşüm geçirecekti? Peki, bu dönüşüm kimleri memnun edecekti, niçin?*
- *Kullanılmayan, hurdaya çıkmış bir tren lokomotifinin, vagonun ya da Maşuk gibi bir minibüsün oynamanız için sokağınızdaki oyun parkına yerleştirilmesine ne derdiniz?*
- *Yapıcı, yaratıcı ve işlevsel olmak ne demek? Dönüştürürken bunlara dikkat edilmeli mi?*
- *Beğendiğiniz, takdir ettiğiniz olumlu dönüşümlere örnek verebilir misiniz?*
- *Canınızı sıkan, hoşunuza gitmeyen olumsuz dönüşümlere örnek verebilir misiniz?*

DÖNÜŞTÜRME SIRASI SİZDE

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

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

ATÖLYE

3 ve 4. SINIFLAR

Aile, Arkadaşlık,
Birey ve toplum, Hayal gücü

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

PELİN GÜNEŞ'LE "HAYAL ATÖLYESİ"

PELİN GÜNEŞ

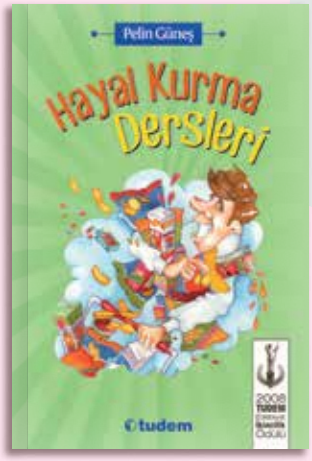
Pelin Güneş, çocukları için yeni oyunlar yaratmaktan ve okurları için yeni kitaplar yazmaktan arta kalan zamanını "Hayal Kurma Dersleri" vererek geçiriyor. Güneş'in mizahi unsurlarla renklendirdiği gülmece öykülerinde hayal ve umut kavramları daima başrollerde.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- Tüm öğrencilerden atölyeye katılmadan önce, en yaratıcı hayallerini bir kâğıda not etmeleri ve daha sonra sınıfta öğretmenlerine vermeleri istenir.
- Yazar, kendisine ulaştırılan notlar arasından rastgele seçimler yaparak öğrencilerin hayalleri üzerine bir tartışma yürütmeye başlar. Böylece atölye süresince ne tür hayallerin gündeme getirileceği de sürpriz olmuş olur.
- Tüm katılımcılara eşit konuşma hakkı verilmeye çalışılarak düşünceleri, önerileri ve eleştirileri alınır.



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

KENT EĞİTİMİ

3 ve 4. SINIFLAR

İzmir, Kent kültürü, Mitoloji, Kültürel değerlerimiz

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 "İzmir'i Nasıl Bilirdiniz?"

Sara Pardo

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

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

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

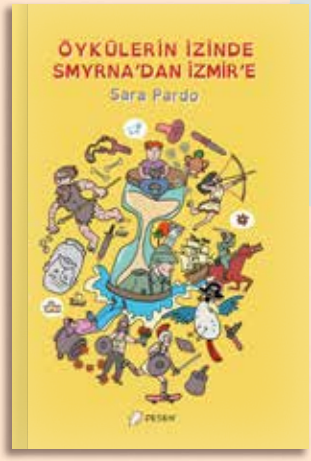
- Yazar, çeşitli görsel malzemeler kullanarak renklendireceği teorik kent eğitiminin bu bölümünde, İzmir'in binlerce yıllık gelişimini dört ana başlıkta irdeler:
- Yeşilova Yerleşimi
- Tepekule Smyrna
- Kadifekale İç Liman Smyrna
- Türk İzmir

"AFACANLAR MAHALLESİ" ÇOCUKLARI İLE BULUŞMA

- Eğitimin ilk bölümünde, Sara Pardo'nun izinde benzersiz bir İzmir gezisi deneyimi yaşayan öğrenciler, eğitimin soru-cevap-oyun eksenli ikinci bölümünde öğrendikleri bilgileri pekiştirme fırsatı bulurlar.
- Süper Araştırmacılar Kulübü'ne katılma.
- Kulüp kurallarının paylaşılması.
- Kim, kitaptaki hangi karakterle eşleşmek istiyor?

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

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



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

ATÖLYE

3 ve 4. SINIFLAR

Hayal gücü, Yaratıcılık, Yazmak, Güzel sanatlar

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

Seran Demiral'la "İşte Senin Kahramanın"

Seran Demiral

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.
- Atölye günü, tüm öğrencilerin *Benim Hikâyem* kitapları ile kurşun kalem ve silgilerini beraberlerinde hazır bulundurmaları gerekir.

ÖN HAZIRLIK

- Atölye öncesinde, etkinliğe katılacak bütün öğrencilerden isimlerini bir not kâğıdına yazmaları, bunları dışarıdan okunmayacak şekilde katlamaları ve bir sepette toplamaları istenir.

ETKİNLİK GÜNÜ

- Çekiliş: Atölye öncesinde not kâğıtlarına yazılan ve bir sepette toplanan isimler öğrencilere uzatılarak bir çekiliş düzenlenir. Her öğrenciye bir başka sınıf arkadaşının ismi seçtirilir.
- Karakter tanıtma: Öğrencilerden, *Benim Hikâyem* kitabının 47. sayfasını açmaları ve çekilişte kendilerine ismi çıkan arkadaşlarını bir iki cümle ile ilgili alıştırma sayfasına yazılı olarak kısaca tanıtmaları söylenir. 5 dakikalık yazım sürecinin ardından Seran Demiral, öğrencilerin kaleme aldığı yazılardan rastgele seçimler yaparak yüksek sesle okur.
- Tahmin yürütme: Öğrencilerden, *Benim Hikâyem* kitabının 38. sayfasında yer alan alıştırma sorularından yola çıkarak, kısaca tanıtımı yapılan kişinin kim olduğu üzerine tahminde bulunmaları istenir. İçlerinden doğru tahmin yürüten öğrencilere çeşitli sorular yöneltilerek kimliği gizli karakterin hangi farklı özelliklerine göre varsayımda bulundukları tartışılır.
- Sıfırdan karakter yaratma: Tüm öğrencilerden farklı bir karakter özelliği belirtmeleri istenerek paylaşılanlar tahtaya yazılır. Seran Demiral ilgili karakter tanımlamalarından yola çıkarak adım adım bir kitap kahramanı oluşturmanın süreçlerini paylaşır.

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

TARTIŞMA

3 ve 4. SINIFLAR

Ebeveyn-çocuk ilişkisi, Eğitim, Çevre sorunları

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

SEZA KUTLAR AKSOY'LA "BEN BİR ROMAN KAHRAMANIYIM"

SEZA KUTLAR AKSOY

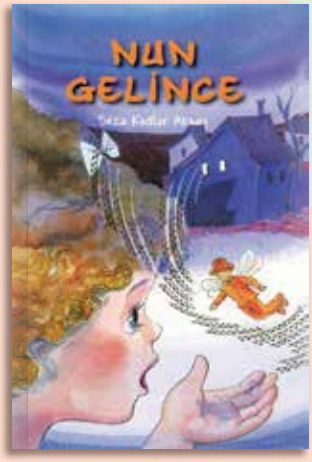
Gaziantep'te dünyaya geldi. 1980 yılından beri çocuklar ve gençler için romanlar ve öyküler yazıyor. Öyküleri *Kırmızı Fare, Doğan Kardeş, Milliyet Çocuk* dergilerinde yayımlandı. 2011 yılında uluslararası ALMA (Astrid Lindgren Memorial Award) Çocuk Edebiyatı Ödülü'ne ÇGYD (Çocuk ve Gençlik Yayınları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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

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



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

KİTAP EŞLEŞTİRME OYUNU

3 ve 4. SINIFLAR

Duygular, Hayaller, İletişim, Dayanışma

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

Etkinliğin Akış Programı

- 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 mandallamaktır.

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

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

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

Sonuç: Eşleştirmelerin doğruluğunu kontrol eden Suzan Geridönmez, son düzeltmeleri yaparken öğrencilerle sohbet eder. Acaba çocukların tahminlerini ne yönlendirmiş, kitaplara dönük ne tür beklentiler uyanmıştır? Hangi kapak görseli ya da kitap ismi onların ilgisini çekmiş, okuma isteğini kışkırtmıştır? 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.

Etkinliğin odak kitaplarından birkaç örnek

SÖYLEŞİ TARTIŞMA

3 ve 4. SINIFLAR

Kariyer planlama, Meslekler, Kendini tanıma

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

TOPRAK IŞIK'LA "BÜYÜYÜNCE NE OLSAM?"

TOPRAK IŞIK

Elazığ'da doğdu. Çocukluk ve ilkgençlik 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.

Etkinliğin Akış Programı

- *Büyüyünce Ne Olsam?, birbirini tamamlayan* 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?*

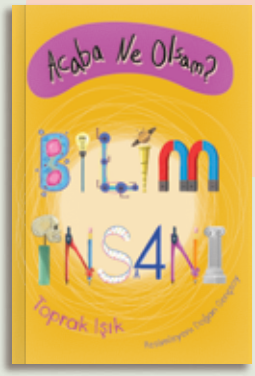
BİR MESLEK NASIL TANIMLANIR?

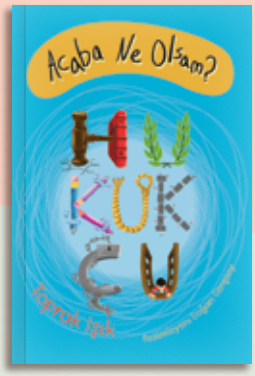
- *Mühendislik nedir? Mühendisliğin dalları nelerdir?*
- *Kime yazar denir? Yazar nasıl geçinir?*
- *Yazarlık mı, yoksa mühendislik mi daha eğlenceli?*
- *Bir meslekte mutlu olmak için neler gerekir?*

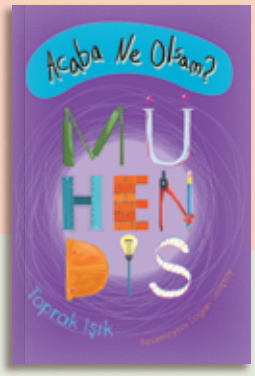
ZAMANDA YOLCULUK...

- 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?*

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







TARTIŞMA

3 ve 4. SINIFLAR

Matematik, Sayılar, Kesirler, Problem çözme

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

Toprak Işık'la "Matematiği Tanısan İnan ki Çok Seveceksin"

Toprak Işık

Elazığ'da doğdu. Çocukluk ve ilkgençlik 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

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

Etkinliğin Akış Programı

- 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 MATEMATIK DÂHİSİ DENİR?

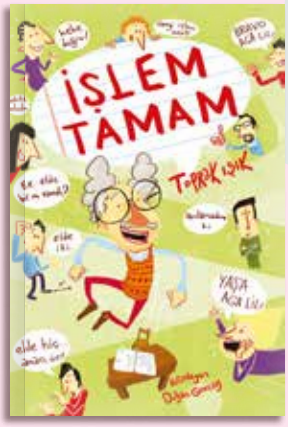
- Matematik bilimine büyük katkıları bulunan Évariste Galois ve Niels Henrik Abel'in ilginç yaşamöyküleri ile çığır açan çalışmalarından bahsedilerek neden dâhi olarak anıldıkları açıklanır.

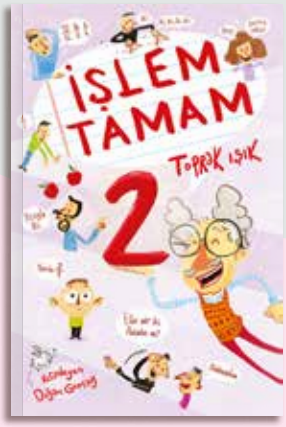
MATEMATİKSEL DÜŞÜNME NEDİR?

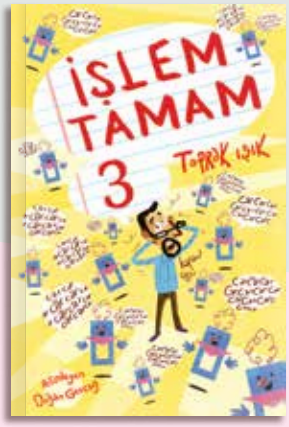
- Matematiği anlamak ile ezberlemek arasındaki farkın irdeleneceği bu bölümde öğrencilerle matematiğin düşünme becerileri üzerindeki etkileri tartışılır.

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 öğrenecekler hem de matematiğin çok keyifli olduğunu görecekler.

YARATICI DÜŞÜNME OYUNU

4. SINIFLAR

Spor, Tarih, Dayanışma, Takım birlikteliği, Gizem

Spor etkinlikleri ile genel kültür bilgilerini harmanlayan *Spor Gezginleri - 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"

Yeni

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 tanışırlar.
- 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.

Etkinliğin Akış Programı

TANIŞMA

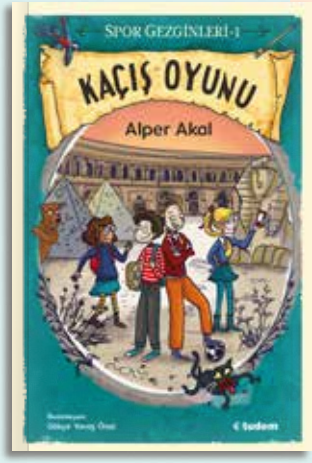
- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde Alper Akal, öğrencilere spor tutkusundan bahsederek, hayatına yön veren bu yaşam biçimini yazarlık kariyeriyle nasıl buluşturduğuna dair kısa paylaşımlarda bulunur.
- Alper Akal, tanışmanın ardından öğrencilerin hangi spor dallarından hoşlandığını sorar. Aldığı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

OYUN ZAMANI

- 6'şarlı gruplara ayrılan öğrenciler, spor ve tarih bilgilerini konuşturacakları bu bölümde, Alper Akal rehberliğinde, *Spor Gezginleri -1 Kaçış Oyunu*'nda bahsi geçen Olimpium 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 yarıştıracakları 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 Olimpium sorusu geliştirmeleri ve bunu kendilerine dağıtılacak oyun kartlarına yazmaları 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 yaşatıyor.

ÇİZGİ ROMAN ATÖLYESİ

4. SINIFLAR

Hayvanlarla iletişim, Sağlık, Uyum - uyumsuzluk

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

Yeni

ANIL GÜRAK'LA "Çizgi Roman Atölyesi"

ANIL GÜRAK

İstanbul'da doğdu. İlkokul döneminde tanıştığı mizah dergilerinin etkisiyle karikatür çizmeye başladı. İlk çizimi henüz ortaokuldayken Pişmiş Kelle'de yayımlandı. 2003 yılında, uzun süre amatör işlerinin yer aldığı Gırgır dergisinde çizmeye başladı. 2017 yılına kadar dergide karikatür köşeleri, kapak ve vinyetler hazırladı. Çeşitli projeler için karakter tasarımları ve illüstrasyon çalışmaları yaptı.

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 çizerden, çizgi roman sanatının püf noktalarını öğrenme fırsatını elde ederler.

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 50-60 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.
- *Çizgi Roman Atölyesi*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÇİZGİ ROMAN EVRENİNE GİRİŞ

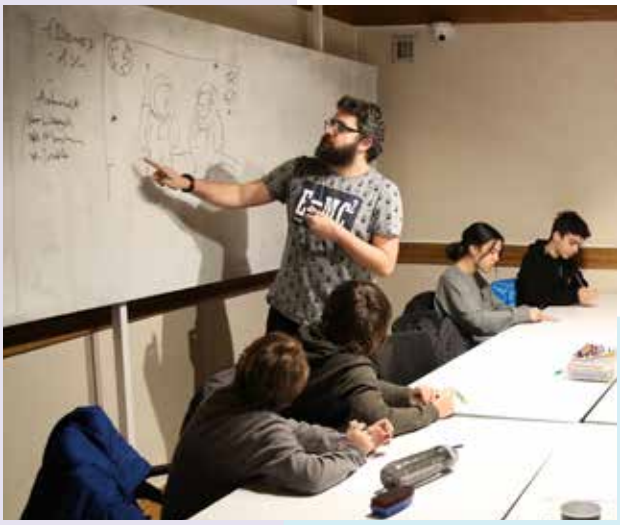
- Modern bir anlatım sanatı olan çizgi romana dair pek çok ayrıntının paylaşılacağı bu bölümde öğrencilerle, çizgi romanın tarihi, özellikleri ve ünlü tiplemeleriyle ilgili kısa bir sunum paylaşılır.

NASIL ÇİZMELİ?

- Anıl Gürak'ın çizgi roman çizim tekniklerini adım adım göstereceği bu bölümde, çizgi roman karelerinin nasıl doldurulması gerektiği üzerine dair 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. Anıl Gürak'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 Anıl Gürak tarafından sözlü olarak değerlendirilir.



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

ATÖLYE

4. SINIFLAR

İletişim, Araştırma, Hak ve özgürlükler, Gizem

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

ETKİNLİĞİN 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.

Etkinliğin Akış Programı

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

Gazeteciliğe giriş (teorik eğitim) - 1 ders saati

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

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

Atölye çalışması (pratik uygulama) - 2 ders saati

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

"Süper Gazeteciler" yedinci sınıfa giden dört arkadaşın kendi çabalarıyla hazırlayıp dağıttıkları *Süper Gazete* üzerine çalışırken karşılaştıkları serüvenler üzerine kurulu heyecan dolu bir macera.

KENT EĞİTİMİ

4. SINIFLAR

Kent tarihi, İstanbul, Mitoloji, Kentsel dönüşüm

İstanbul Perisi romanından hareketle, iki kıtayı birbirine bağlayan, her köşesinde binlerce yıllık efsaneler gizli, eşsiz şehir İstanbul'u çocuklara yakından tanıtmak amacıyla kurgulanmış masalsı 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 tarihi bilgiler ve mitolojik öyküler öğrenirler.
- İstanbul'a başka bir gözle bakmaya çalışarak şehre olan ilgilerini arttırırlar.
- İstanbul Şehir Hatları vapurlarıyla, kentin iki yakası arasında her 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.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 masalsı 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 tanıştırıyor. Bindikleri vapur Karaköy'den kalkarken Galata Kulesi'nden süzülen Hezarfen Çelebi uğurluyor onları. Sarayburnu'nda Bizans'ın ünlü balinasıyla selamlaşıyor, Üsküdar açıklarında Kız Kulesi'nin tombul prensesine el sallıyor, Haydarpaşa dalgakıranında deniz kuşlarının arasına saklanan 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 farklı uygarlığa ve kültüre ev sahipliği yapmış yedi tepeli bu efsane kenti tanıyabilmek için İstanbul'u karış karış bilen eski bir İstanbullu ile gezmekten daha iyisi olamaz kuşkusuz. Pelin bu konuda şanslı, çünkü onun rehberi binlerce yıldır İstanbul'da yaşayan bir şehir perisi...

ATÖLYE

4. SINIFLAR

Gazetecilik, Hırs, İletişim, Haber yazma

Gazetecilik mesleğinin ilkeli ve doğru habercilik anlayışını sorgulayan *Gerçeklerin Peşinde 1 Büyük Yarış* kitabından esinle, Dilek Sever rehberliğinde düzenlenecek interaktif bir gazetecilik atölyesi.

DİLEK SEVER'LE "HABER PEŞİNDE"

Yeni

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 serüven kitapları yazıyor.

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.
- Gazetecilik mesleği hakkında bilgi sahibi olurlar.
- Aynı konu üzerine farklı gazetelerin nasıl değişik haberler hazırlayabilecekleri gerçeğini keşfederler.
- Taraflı ve tarafsız habercilik üzerine düşünerek, farklı görüş açılarının, yorumların ve sübjektif yaklaşımların bir haberi nasıl olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebileceğini anlamlandırmaya çalışırlar.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 bu giriş bölümünde, çeşitli örnekler verilerek bizlere "haber" şeklinde sunulan yazıların gerçekte 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 değişik örneklerle açıklanır.

HABERCİ KİMDİR, NASIL ÇALIŞIR?

- Habercilerin hangi reflekslerle 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 sön bölümde Dilek Sever, çocukların ilgisini çekebilecek birkaç haber metnini büyük ekrana yansıtarak, öğrencilerin (gönüllülük esasına göre – söz alarak) bu haberlere manşet önerilerinde bulunmalarını ister.

Bazı yarışların sonucu başından bellidir. Peki söz konusu haberler olduğunda hayaller mi önemlidir, yoksa gerçekler mi? Büyük Yarış, basında okuduklarımızın doğruluğunu sorgulayan, bireysel hırsların toplumsal değerlerin önüne geçişini eleştiren ve dürüstlük kavramı üzerine düşündüren heyecan dolu "Gerçeklerin Peşinde" serisinin ilk kitabı.

BİLMECE OYUNU

4. SINIFLAR

Oyun, Başarı, Empati, Farklılıkların zenginliği

Hem çok gizli hem de tılsımlı bir serüvenin kapılarını aralayan *Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde* isimli romandan esinlenilerek kurgulanmış, 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 ödüle değer görüldü. ***Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde*** kitabı 2011 yılında Tudem Edebiyat Ödülleri Roman Yarışmasında üçüncülük kazandı. Yazarın, ödüle değer görülen, biri sahnelenmiş iki tiyatro oyunu bulunuyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Bilmeceli bir durumu, bir sorunu ya da olayı çözebilmeleri için hangi yolları izlemeleri gerektiğini öğrenirler.
- Farklılıkların, insanları ayrıştıran 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.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 büyülü dünyası ile ilgili pek çok eğlenceli ve merak uyandırıcı bilgi paylaşımında bulunur.

FARKLILIKLAR GÜZELDİR

- *Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde* kitabının girişinde yer verilen, Necati Cumalı imzalı "Serçe Kuşu" isimli şiir, gönüllü bir öğrenci tarafından yüksek sesle okunarak bu şiirin öğrencilere neler hissettirdiği üzerine kısa bir sohbet gerçekleştirilir.
- "Serçe Kuşu" şiirindeki, *"Beş parmağın beşi bir mi?"* cümlesinin gerçekte neyi ifade etmek istediği üzerine bir tartışma başlatılır.
- Farklılıkların ön plana çıkarılacağı bu tartışma oturumunda, farklılıkların neden bir zenginlik unsuru sayılabileceği üzerine öğrencilerin fikir yürütmeleri istenir.

BİLMECENİN İZİNDE

- Dursun Ege Göçmen, öğrencilere çeşitli bilmeceler sorarak yanıtlarını tahtaya yazar. Bir süre devam eden bu 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 eleştirel bir yaklaşımda bulunurken, birbirinden pek hoşlanmayan insanların ortak bir amaç uğruna nasıl uyumlu bir şekilde çalışabilecekleri konusunda da çeşitli ipuçları sunuyor.

ATÖLYE

4. SINIFLAR

Kişisel tarih, Aile, Olgunlaşma, Özlem

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.

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

FİGEN GÜLÜ

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

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 nesneleri 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.

Etkinliğin Akış Programı

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: *"Geçmişi 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 nesnelerle birlikte toplanır.

- Zaman kapsülünün hazırlanması: Büyükçe bir kutuya toplanan tüm notlar ve nesneler 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 geçmişe duyduğu merakı her geçen gün artıyordu. Üstelik bu yolda yalnız da değildi: "Kordelya" isimli, kimliği belirsiz biri çeşitli ipuçları sunup Amber'e yol göstererek onu geçmişi keşfetmeye çağırıyordu. *Amber'in Zaman Kapsülü*, geçmişini arayan veya geçmişini geleceğe taşıyan herkesin öyküsü...

SÖYLEŞİ

4. SINIFLAR

Sığınmacılık, Savaş, Umut, Yolculuk

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

GÜZİN ÖZTÜRK'LE "BENİM İÇİN BARIŞ DEMEK"

GÜZİN ÖZTÜRK

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

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 iki 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 büyüsüne değil, yaratıcı bir eylemde bulunmanın sihrine de kapılmış olurlar.

FİDAN DİKİMİ

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

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

GÖRSEL DÜŞÜNME ATÖLYESİ
4. SINIFLAR
Deyimler, Atasözleri, Dil Kültürü ve zenginliği

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.

Habib Bektaş'la "Uzun Lafın Kısası"

Habib Bektaş

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

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.

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, okulun kütüphanesinde ya da konferans salonunda, her oturumda en fazla 100 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- 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, öğrenciler yıllarını edebiyata adamış bir yazarın rehberliğinde, dilimizin yüzyıllar öncesinden gelen birikimini ve zenginliğini yansıtan atasözleri ve deyimler üzerine aşağıdaki sorular ekseninde bir sohbet gerçekleştirirler.
- *Atasözü mü, yoksa deyim mi? Yoksa siz de mi bu ikisini birbirine karıştıranlardansınız?*
- *Atasözü ve deyimlerin benzerlikleri ve farklılıkları nelerdir?*
- *Konuşurken atasözü veya deyim kullanmak neye yarar?*

YARIŞMA

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

SORU-CEVAP

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

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

ATÖLYE

4. SINIFLAR

Mektuplaşma, Amaç belirleme, Önyargılar, İletişim

Yeni kuşak okurları, geçmişi yüzyıllar öncesine dayanan mektuplaşma geleneği ile tanıştırmayı amaçlayan, mektup yazma inceliklerinin paylaşıldığı, uygulamaya dayalı bir atölye çalışması.

Hanzade Servi'yle "Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım"

Hanzade Servi

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

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.

Etkinliğin Akış Programı

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

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

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

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

YARATICI DÜŞÜNME OYUNU
4. SINIFLAR
Hobiler, Arayış, Koleksiyonerlik, Aile

Şapkada Eriyen Bay Karp kitabından esinlenerek hayata geçirilen bu yaratıcı düşünme etkinliği, koleksiyon kültürü ve koleksiyonerlik üzerine çeşitli bilgi paylaşımında bulunurken, koleksiyonculuğun renkli ve yaratıcı dünyasını mercek altına alıyor.

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 Rıfat 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.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

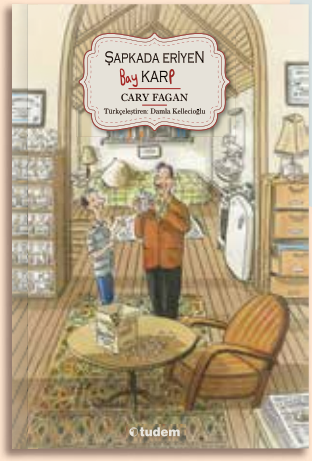
KOLEKSİYON DÜNYASINA "ŞİPŞAK" BİR BAKIŞ

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde Hüsnan Şeker, öğrencilerle, koleksiyon ve koleksiyonculuk üzerine aşağıdaki sorular ekseninde "şipşak" bir sohbet gerçekleştirir.
- *Koleksiyonculuk nedir?*
- *Koleksiyonculuk insana neler kazandırır?*
- *Koleksiyonculuğun hayatla bir ilişkisi var mı?*
- *Herkes koleksiyoncu olabilir mi?*
- *Nelerin koleksiyonu yapılır?*
- *Aranızda hiç koleksiyoner var mı?*

Eğer varsa, size kim yardımcı oluyor, destekte bulunuyor?

SAÇMALAMA ÖZGÜRLÜĞÜ OYUNU

- Öğrencilerin, hayal güçlerini ve saçmalama özgürlüklerini kullanarak ilginç bir koleksiyon kataloğu oluşturacakları bu bölümde, Hüsnan Şeker rehberliğinde, yazı tahtası üzerinde renkli bir liste çalışması gerçekleştirilir.
- Söz almak isteyen her öğrencinin önerisi tahtaya yazılarak oylanır. Komik öneriler gülünerek desteklenirken, beğenilmeyenler çeşitli ses efektleri çıkarılarak eleştirilir. Gerçekten ilginç bulunan yaratıcı öneriler ise alkışlanarak yüceltilir.
- Etkinliğin ardından yapılacak genel değerlendirme sonucunda, sınıfın/okulun "Saçmalama Kralı" ya da "Saçmalama Kraliçesi" seçilir ve kartondan bir taçla ödüllendirilir.



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

YARATICI DRAMA

4. SINIFLAR

Toplumsal hayat, Mücadele, Hırs, Özgürlük

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"

Yeni

İCLAL DİKİCİ

Anadolu Üniversitesi 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 şehri/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 arttırırlar.

Etkinliğin Akış Programı

- İlgili etkinlik, yeterli hareket alanının bulunduğu bir mekânda, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir.
- *Yaşamak İstediğin Ülkeyi Hayal Et,* birbirini tamamlayan üç bölümden oluşmaktadır.

HAZIRLIK & ISINMA

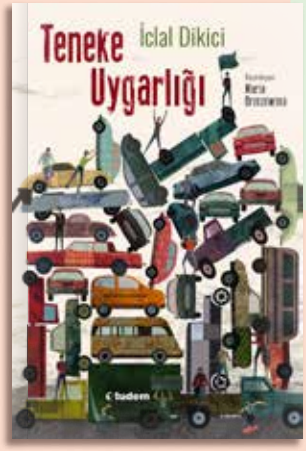
- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde öğrencilerle, "Başkan der ki..." ve "Araba-Sürücü" isimli iki farklı oyun oynanır.
- **"Başkan der ki..." Oyunu:** Öğrenciler etkinlik alanında serbestçe dolanırken drama lideri, "Başkan der ki burnunu tut!" şeklinde başlayan bir yönergede bulunarak tüm katılımcılardan aynı hareketi tekrarlamasını 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. Oyun boyunca sürücüler gözleri kapalı biçimde, arabaları etkinlik alanı içerisinde gezintiye çıkarır.

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 Uygarlığı,* 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.

TARTIŞMA

4. SINIFLAR

Doğa, Kültürel değerler, Bilim, Dostluk, Duygular

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 Avcı Çakman'la "Almarpa'nın İzinde"

Koray Avcı 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

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

Etkinliğin Akış Programı

- *Almarpa'nın İzinde* sunum, tartışma ve yorum olmak üzere 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 arttırabilmeleri için hangi yollara başvurabiliriz?*
- *Öykünün ortasında Kuşçu'dan şüphelendiniz mi?*
- *Kaan ve arkadaşlarının yerinde olsaydınız ne yapardınız?*
- *Kuşçu'nun çocuklara o efsaneleri anlatmasının, ilginç öyküler veya efsaneler anlatmaktan başka bir sebebi olabilir mi?*

PEKİ, YA SEN?

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

Büyük şehirden ailesiyle birlikte Köyceğiz'e taşınan Kaan'ı orada edindiği üç yakın arkadaşı, "Kuşçu" olarak da bilinen ilginç bir adamla tanıştırır. 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 Kuşcu tarihî eser kaçakçılığı yapan bir suç şebekesi için mi çalışmaktadır?

YARATICI DRAMA

4. SINIFLAR

Dünya, Hayaller, Evren, Hayalleri gerçekleştirme

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

Koray Avcı Çakman'la "Hayallerine Sahip Çık"

Koray Avcı 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

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

Etkinliğin Akış Programı

- 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 ve sınırsız hayal gücü.
- *Hayallerine Sahip Çık,* birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

UZAYA YOLCULUK

Hayal Küre romanının kaleme alınış serüveninin paylaşılacağı bu bölümde Koray Avcı Çakman, Dünya, yıldızlar, gezegenler, Samanyolu Galaksisi ve diğer galaksiler hakkında çeşitli fotoğrafların yer aldığı bir projeksiyon sunumu yaparak öğrencileri ışıltılı 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?*
- *Gezegende nelerin bulunmasından hoşlanırdınız?*

HAYAL KÜRE'NİN KALBİNDE - DRAMA ÇALIŞMASI

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

Hayallerin gerçekleştirilmesini sağlayan Ayküre, Karanlıklar Efendisi Korkus yüzünden bozulmak üzere. Korkus, yaptığı büyüyle küreyi kötü hayallerle doldurmanın peşinde. Peki, ya evrendeki bütün güzel hayaller 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...

SÖYLEŞİ TARTIŞMA

4. SINIFLAR

Arkeoloji, Kültürel miras, Takım çalışması, Gizem

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

MAVİSEL YENER'LE "MAVİ ZAMANLAR'IN İZİNDE"

MAVİSEL YENER

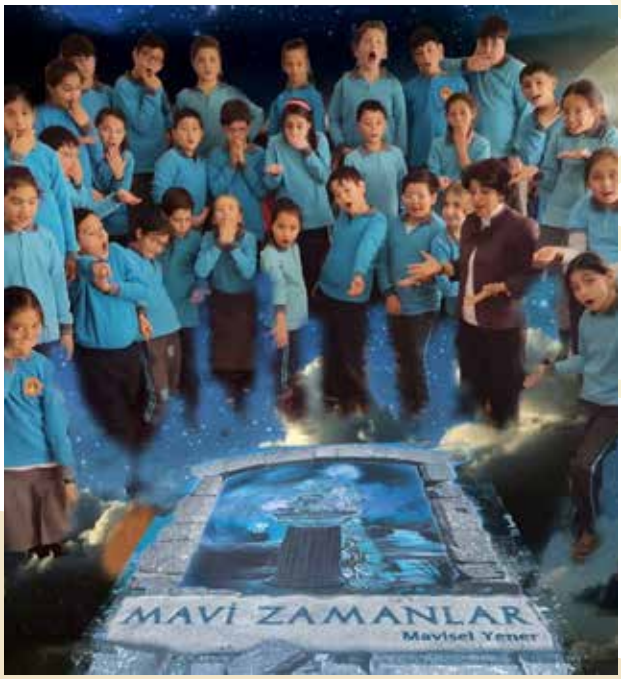
Ege Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesinden mezun oldu. Çocuk romanı, şiir, öykü, masal, tiyatro oyunu, radyo oyunu türlerinde yüze yakın eser verdi. Edebiyat alanında pek çok ödülü bulunan Yener, radyo programları da hazırlayıp sundu. Çocuk ve gençlik kitapları için inceleme ve eleştiri yazıları yazıyor.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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

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

Etkinliğin Akış Programı

- Aşağıdaki konular ve sorular çerçevesinde bir söyleşi gerçekleştirilir.
- Mavisel Yener'i *Mavi Zamanlar*'ı yazmaya yönlendiren Antik Allianoi 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 yanıtları aranacaktır:
- *Mavi Zamanlar'ın esin kaynağı ne, kim(ler)?*
- *Mavisel Yener romanı kaleme almadan önce yaptığı araştırmalarda hangi gerçeklerle karşılaştı?*
- *Kahramanların romanda yer almayan, anlatılmamış öyküleri var mı?*
- *Paris'in yüreğinden Bergama'ya uzanan haritanın sırrı ne?*
- *Yeraltı dehlizlerinin yeryüzündeki anlamları neler?*
- *Dolunay Masalcısı gerçekte kim?*



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

ÇİZGİ ROMAN ATÖLYESİ

4. SINIFLAR

Yolculuk, Kahramanlık, Cesaret, Aile, Korkular

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.

NECMİ YALÇIN'LA "TILSIMLI BİR ÇİZGİ ROMAN BULUŞMASI"

NECMİ 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 yakalayarak hikâye anlatmanın farklı yollarını öğrenirler.
- Yaratıcı düşünme ve çizme becerilerini arttırırlar.
- Sosyal bir etkinliğe katılma imkânı bularak yeni bilgiler edinmenin mutluluğunu yaşarlar.
- Usta bir illüstratör ve grafik sanatçısı rehberliğinde, çizgi roman türünün püf noktalarını öğrenme şansına erişirler.

Etkinliğin Akış Programı

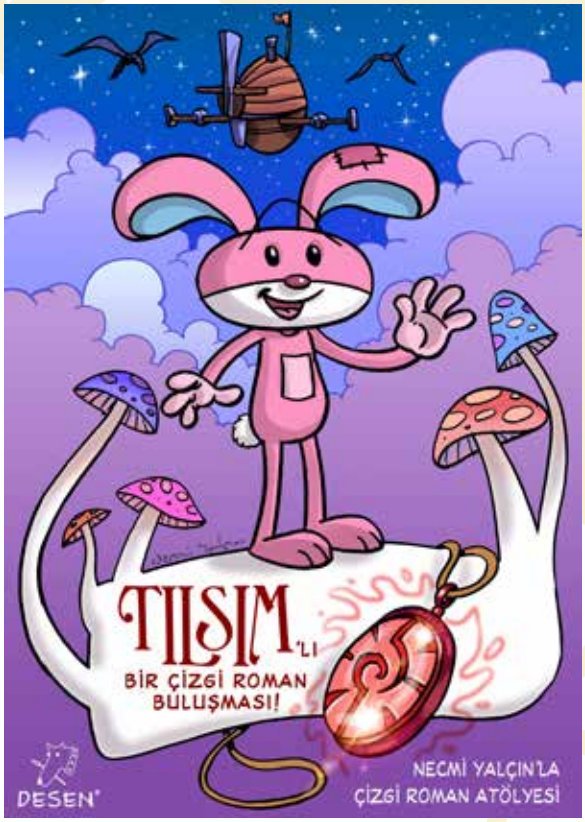
- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- Etkinlik için gerekli malzemeler: resim kâğıdı, renkli boya kalemleri, yazı tahtası, yazı tahtası kalemi ve silgi.
- *Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ÇİZGİ ROMANIN TILSIMLI DÜNYASINA YOLCULUK

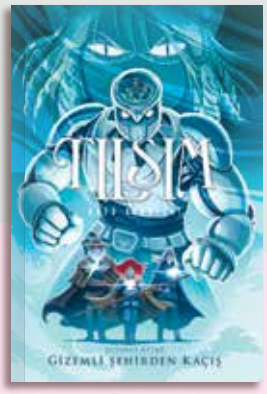
- Bir yirminci yüzyıl sanatı olarak çizgi roman dünyasına kısa bir bakış: Çizgi roman tarihi, özellikleri, ünlü karakterleri, Türkiye'de çizgi romanın yeri.
- Kazu Kibuishi ile "Tılsım"ın evrenine giriş: *Hikâye nasıl başladı, nereye gidiyor?*
- Temel çizim tekniklerinin gösterilmesi ile çizgi roman 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 arttırmayı başarırken çizgi roman dünyasındaki varlığını da efsaneleştiriyor. Japon asıllı Amerikalı çizgi roman sanatçısı Kazu Kibuishi'nin, yayımlandığı günden bu yana milyonlarca çizgi roman severi peşinden sürükleyen "Tılsım" dizisi, okurlarını, gizemli şehirlerden okyanusun derinliklerine uzanan, tehlikelerle dolu yolculuklara sürüklüyor.



KİTAP TANITIM ATÖLYESİ

4. SINIFLAR

Aile, Arkadaşlık, Okul hayatı, Sorumluluk

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

SUZAN GERİDÖNMEZ'LE "BU KİTABI MUTLAKA OKUMALISIN"

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. Halen 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 arttırırlar.

Etkinliğin Akış Programı

- 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 hissetin? 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 anlatırsan, kitabı mutlaka okumasını istediğin kişinin merakını köreltmez misin?*
- Elias, "*Aile hava durumuna benzer*" diyor. Sence de öyle mi? Bununla ilgili fikrini yazmak, kitabı önereceğin kişinin dikkatini çeker mi?

Not: Belli başlı yönergeler çocukların kolay takip edebilmeleri için tahtaya yazılır. Kaleme alınan yazılar okul kütüphanesinde sergilenebilir ya da etkinliğin sonunda öğretmen ve sınıf tarafından ilgili kişilere ulaştırılabilir.

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

Toplum, Aile, Kurallar, Hayaller, Mücadele

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

SUZAN GERİDÖNMEZ'LE "SİPARİŞ ÇOCUK OLUR MU?"

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. Halen kitap çevirmeni olarak çalışan Geridönmez, iyi bir fikir bulduğuna inandığında çocuk ve gençler için roman ve hikâye yazıyor.

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Duygularına ayna tutarak yetişkinlerin dünyasında çocuğun yeri ve önemi üzerine düşünme fırsatı bulurlar.
- Gerçek yaşamlarının hayalleriyle ne denli örtüşüp örtüşmediğini sorgularlar.
- *Kusurlu-kusursuz, mükemmel-berbat* gibi olumlu-olumsuz kavramlar üzerine kafa yorarlar.
- 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.

Etkinliğin Akış Programı

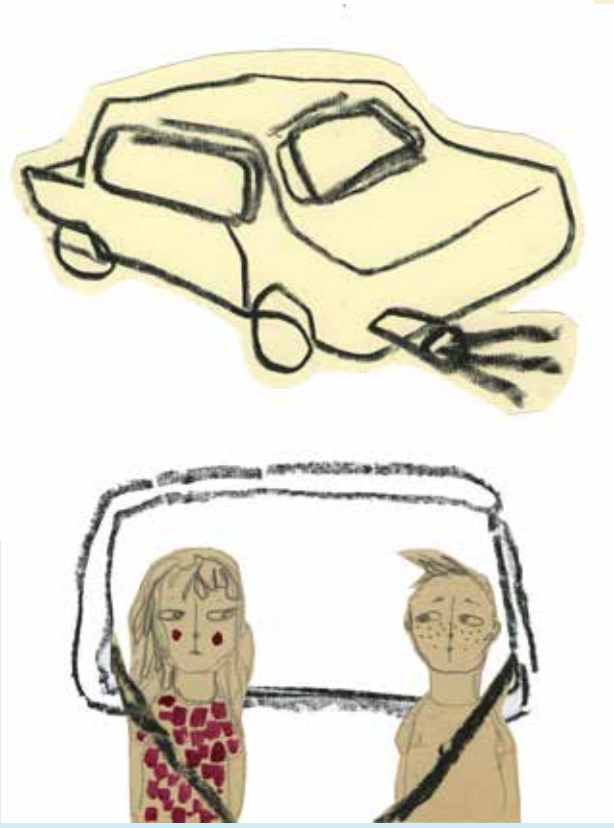
- İlgili etkinlik, sınıfta ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- Etkinlik için gerekli malzemeler: kartondan yapılmış bir çocuk görseli şablonu (yayınevi tarafından temin edilecektir), renkli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

SİPARİŞ ÇOCUK OLUR MU?

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

KENDİNİ TASARLA

- Öğrencilerin hayal güçlerini kullanarak kendilerini yeni baştan tasarlayacakları bu bölümde, öğrencilere iki yüzü boş, sadece dış hatları çizilmiş kartondan birer çocuk görseli şablonu verilerek aşağıdaki yönergelere göre her iki yüzünü birden doldurmaları istenir.
- Öğrencinin, şablonun bir yüzüne, anne/baba/öğretmeninin kendisini nasıl görmek istediği, ondan hangi özelliklere sahip olmasını beklediği hakkında çeşitli notlar yazması ve dilerse resimler çizmesi talep edilir.
- Şablonun öteki yüzüne ise öğrencinin, başkalarının beklentilerinden bağımsız olarak kendisinin sahip olmak istediği özellikleri yine yazı ve resim yoluyla ifade etmesi istenir.
- Ortaya çıkan iki yüzü farklı kâğıttan çocuklar tel zımba yardımıyla birleştirilir ve el ele tutuşan bir çocuk zinciri oluşturularak her iki yüzü de görünebilecek şekilde sergilenir.



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

ATÖLYE

4. SINIFLAR

Dünya ve evren, Başarı, Madde ve değişim

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

Toprak Işık'la "Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince"

Toprak Işık

Elazığ'da doğdu. Çocukluk ve ilkgençlik 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

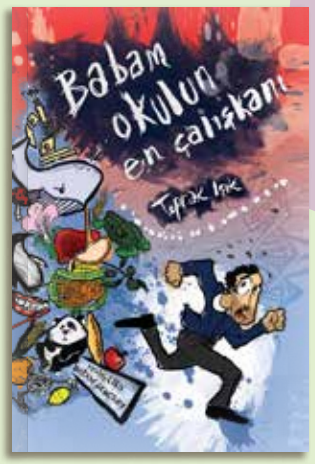
- Kendileri, yakın çevreleri ve dünyanın geleceğiyle ilgili çeşitli varsayımlarda bulunarak toplumu ilgilendiren olaylar üzerine düşünme ve yorumda bulunma fırsatı yakalarlar.
- Hayal güçlerini yazı yetenekleriyle buluşturarak anlamlı metinler oluşturmaya çaba gösterirler.
- Empati, gözlem, yorum ve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

Etkinliğin Akış Programı

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

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

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



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

Fen Bilimleri dersi hiç bu kadar zevkli olmamıştı!

ATÖLYE

TÜM SINIFLAR

Origami tarihi,
El becerileri, Hobi

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 "ORİGAMİ 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

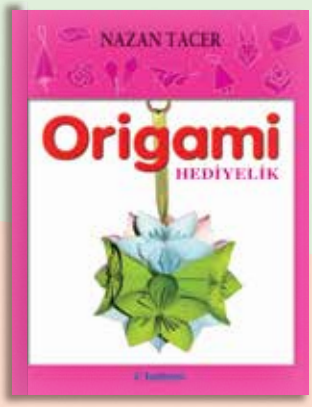
- El sanatları yetenekleri olup olmadığını keşfederler.
- Sözle anlatılan, elle gösterilen hareketleri dinleyerek, izleyerek doğru şekilde anlama ve sonrasında gördüklerini uygulama yetilerini geliştirirler.
- Sınıf ortamı dışında sosyal bir etkinliğe uyum sağlamayı öğrenirler.
- Bir kâğıt parçasının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

Etkinliğin Akış Programı

- 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 çırpan kuş, dönüşümlü katlamalar, kutu, kelebek vb.) katlamaların bir ya da birkaçı yapılır.
- Katlanan kâğıtlar, katılımcıların yaşına uygun olarak pano, kitap ayracı, dekorasyon malzemesi olarak değerlendirilme amacıyla boyanır, yapıştırılır, kurdelelere dizilir.

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

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



DİZİN

OKUL ÖNCESİ

Atölye Pikolo	4	*Arkadaşlık Meyvesi*
Atölye Pikolo	6	*Ben De Bir Kediyim*
Atölye Pikolo	8	*Makro Mikroplar*
Ayla Çınaroğlu	10	*Kütüphane Yolunda*
Didem Ünal	12	*Denizde Sayılar Oyunu*
Didem Ünal	14	*Ormanda Alfabe Oyunu*
Nazan Tacer	138	*Origami Atölyesi*
Selen Somer	16	*Ben Bu Sorunu Çözerim*
Zeynep Özatalay	18	*Kendi Mıymıy Teyze Karakterini Yarat*

1. SINIF

Atölye Pikolo	4	*Arkadaşlık Meyvesi*
Atölye Pikolo	6	*Ben De Bir Kediyim*
Atölye Pikolo	8	*Makro Mikroplar*
Ayla Çınaroğlu	10	*Kütüphane Yolunda*
Çiğdem Gündeş	20	*Çizgiden Masala*
Didem Ünal	12	*Denizde Sayılar Oyunu*
Didem Ünal	14	*Ormanda Alfabe Oyunu*
Nazan Tacer	138	*Origami Atölyesi*
Selen Somer	16	*Ben Bu Sorunu Çözerim*
Songül Bozacı	22	*Bir Fikir Bir İcat*
Zeynep Özatalay	18	*Kendi Mıymıy Teyze Karakterini Yarat*

2. SINIF

Arzu Suriçi Kireççi	32	*Tudem'le Evvel Zaman İçinde*
Ayla Çınaroğlu	34	*Uzayda Bir Gezinti*
Ayşe Tılısbık	24	*Hayalindeki Mesleği Keşfet*
Ayşe Tılısbık	26	*Neye Benzer Gelecek Oyunu*
Beyza Akyüz	36	*Şifâhen Masallar*
Çiğdem Gündeş	20	*Çizgiden Masala*
Elif Yonat Toğay	38	*Bir Şeyler Yazmam Gerek*
Ferda İzbudak Akıncı	40	*Öykü Sanatı*
Koray Avcı Çakman	28	*Ormanın Gerçek Kahramanları Kim?*
Nazan Tacer	138	*Origami Atölyesi*
Songül Bozacı	22	*Bir Fikir Bir İcat*
Songül Bozacı	42	*Farklılıkların Zenginliği*
Songül Bozacı	30	*Kendi Paranı Tasarla*
Songül Bozacı	44	*Zamanda Yolculuk*

3. SINIF

Arzu Suriçi Kireççi	48	*Düşünme Atölyesi*
Arzu Suriçi Kireççi	32	*Tudem'le Evvel Zaman İçinde*
Anıl Gürak	46	*Arkadaşının Dileğini Resimle*
Aşkın Güngör	50	*Dedektiflik Atölyesi*
Ayla Çınaroğlu	34	*Uzayda Bir Gezinti*
Ayşe Tılısbık	24	*Hayalindeki Mesleği Keşfet*

Ayşe Tılısbık	26	*Neye Benzer Gelecek Oyunu*
Aytül Akal	52	*Yeteneklerini Bulma Oyunu*
Betül Avunç	54	*Küçük Arkeologlar İşbaşında*
Beyza Akyüz	36	*Şifâhen Masallar*
Çiğdem Gündeş	56	*Farklıyız Çünkü Aynıyız*
Elif Yonat Toğay	38	*Bir Şeyler Yazmam Gerek*
Ferda İzbudak Akıncı	40	*Öykü Sanatı*
Güldem Şahan	58	*Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri*
Habib Bektaş	60	*Mutluluk Oyunu*
Hamdullah Köseoğlu	62	*Düşler ve Gerçekler*
Hanzade Servi	64	*Kim Korkar Umacı'dan?*
Hanzade Servi	118	*Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım*
Hüsnan Şeker	66	*Kısa Öykü Atölyesi*
Kerem Işık	68	*Özgür Çocuklar Görev Başında*
Koray Avcı Çakman	70	*Büyü Küçül Oyunu*
Koray Avcı Çakman	28	*Ormanın Gerçek Kahramanları Kim?*
Mavisel Yener	72	*Öykü Atölyesi*
Mavisel Yener	74	*Şiirli Düşler Atölyesi*
Mehmet Atilla	76	*Edebiyat Fırtınası*
Miyase Sertbarut	78	*Tartışma Atölyesi*
Nazan Tacer	138	*Origami Atölyesi*
Necmi Yalçın	80	*Oku Çiz Boya Keşfet*
Özlem Kılınçarslan Sözbilir	82	*Öykünü Seç*
Pelin Güneş	84	*Bir Dönüşüm Hikâyesi*
Pelin Güneş	86	*Hayal Atölyesi*
Sara Pardo	88	*İzmir'i Nasıl Bilirdiniz?*
Seran Demiral	90	*İşte Senin Kahramanın*
Seza Kutlar Aksoy	92	*Ben Bir Roman Kahramanıyım*
Songül Bozacı	22	*Bir Fikir Bir İcat*
Songül Bozacı	42	*Farklılıkların Zenginliği*
Songül Bozacı	30	*Kendi Paranı Tasarla*
Songül Bozacı	44	*Zamanda Yolculuk*
Suzan Geridönmez	94	*Çamaşır İpi*
Toprak Işık	96	*Büyüyünce Ne Olsam?*
Toprak Işık	98	*Matematiği Tanısan İnan Ki Çok Seveceksin*

4. SINIF

Alper Akal	100	*Bambaşka Bir Kaçış Oyunu*
Anıl Gürak	46	*Arkadaşının Dileğini Resimle*
Anıl Gürak	102	*Çizgi Roman Atölyesi*
Arzu Suriçi Kireççi	48	*Düşünme Atölyesi*
Arzu Suriçi Kireççi	32	*Tudem'le Evvel Zaman İçinde*
Aşkın Güngör	50	*Dedektiflik Atölyesi*
Ayla Çınaroğlu	34	*Uzayda Bir Gezinti*
Aytül Akal	104	*Gazetecilik Dersleri*
Aytül Akal	52	*Yeteneklerini Bulma Oyunu*
Betül Avunç	106	*İstanbul Boğazı'nda Efsanevi Bir Vapur Yolculuğu*

Betül Avunç	54	*Küçük Arkeologlar İşbaşında*
Beyza Akyüz	36	*Şifâhen Masallar*
Çiğdem Gündeş	56	*Farklıyız Çünkü Aynıyız*
Dilek Sever	108	*Haber Peşinde*
Dursun Ege Göçmen	110	*Bilmecenin İzinde Maceranın Peşinde*
Elif Yonat Toğay	38	*Bir Şeyler Yazmam Gerek*
Ferda İzbudak Akıncı	40	*Öykü Sanatı*
Figen Gülü	112	*2025'e Bir Zaman Kapsülü*
Güldem Şahan	58	*Hayatımıza Dokunan Hayvan Öyküleri*
Güzin Öztürk	114	*Benim İçin Barış Demek*
Habib Bektaş	60	*Mutluluk Oyunu*
Habib Bektaş	116	*Uzun Lafın Kısası*
Hamdullah Köseoğlu	62	*Düşler ve Gerçekler*
Hanzade Servi	64	*Kim Korkar Umacı'dan?*
Hanzade Servi	118	*Sevgili Hiç Tanımadığım Mektup Arkadaşım*
Hüsnan Şeker	66	*Kısa Öykü Atölyesi*
Hüsnan Şeker	120	*Yarının Koleksiyonerleri*
İclal Dikici	122	*Yaşamak İstediğin Ülkeyi Hayal Et*
Kerem Işık	68	*Özgür Çocuklar Görev Başında*
Koray Avcı Çakman	124	*Almarpa'nın İzinde*
Koray Avcı Çakman	70	*Büyü Küçül Oyunu*
Koray Avcı Çakman	126	*Hayallerine Sahip Çık*
Mavisel Yener	128	*Mavi Zamanların İzinde*
Mavisel Yener	72	*Öykü Atölyesi*
Mavisel Yener	74	*Şiirli Düşler Atölyesi*
Mehmet Atilla	76	*Edebiyat Fırtınası*
Miyase Sertbarut	78	*Tartışma Atölyesi*
Nazan Tacer	138	*Origami Atölyesi*
Necmi Yalçın	130	*Tılsımlı Bir Çizgi Roman Buluşması*
Necmi Yalçın	80	*Oku Çiz Boya Keşfet*
Özlem Kılınçarslan Sözbilir	82	*Öykünü Seç*
Pelin Güneş	84	*Bir Dönüşüm Hikâyesi*
Pelin Güneş	86	*Hayal Atölyesi*
Sara Pardo	88	*İzmir'i Nasıl Bilirdiniz?*
Seran Demiral	90	*İşte Senin Kahramanın*
Seza Kutlar Aksoy	92	*Ben Bir Roman Kahramanıyım*
Songül Bozacı	22	*Bir Fikir Bir İcat*
Songül Bozacı	42	*Farklılıkların Zenginliği*
Songül Bozacı	30	*Kendi Paranı Tasarla*
Songül Bozacı	44	*Zamanda Yolculuk*
Suzan Geridönmez	134	*Bu Kitabı Mutlaka Okumalısın*
Suzan Geridönmez	94	*Çamaşır İpi*
Suzan Geridönmez	134	*Sipariş Çocuk Olur Mu?*
Toprak Işık	136	*Bir Günlüğüne Annemin/Babamın Yerine Geçince*
Toprak Işık	96	*Büyüyünce Ne Olsam?*
Toprak Işık	98	*Matematiği Tanısan İnan Ki Çok Seveceksin*

TUDEM
YAYIN
GRUBU

ÖĞRETMENLER İÇİN
KİTAP REHBERİ

Kitap Rehberi'nde her kitap ile ilgili temel bilgiler, kitabın özeti, yazarının kısa özgeçmişinin yanı sıra, öğretim programı ile ilişkilendirilen kazanımlar, tartışma konuları, sınıf etkinlikleri, araştırma konuları ve birey/grup faaliyetlerine ilişkin fikirler yer alır.

Derslerinizde yararlanabileceğiniz bu rehberler, öğrencilerinizle rahatlıkla paylaşabileceğiniz ve başka hiçbir yerde bulamayacağınız nitelikli ve zengin içerikler sunar.

TUDEM YAYIN GRUBU

iyikitap

Türkiye'nin tek çocuk ve gençlik kitapları dergisi

Çocuklara kitap seçmek için tüm yeni çıkanları okuyamazsınız belki ama İyi Kitap okuyabilirsiniz!

Dokuz yıldır kesintisiz yayımlanan ve ücretsiz dağıtılan İyi Kitap, çocuk ve gençlik kitaplarına dair nitelikli inceleme ve eleştiri yazılarıyla ailelerin ve okulların okuma listelerine iyi kitaplar eklemeye devam ediyor.

2.500
Değerlendirilen kitap

1.020
İyi Kitap'ın her ay ücretsiz dağıtıldığı toplam eğitim kurumu, kütüphane ve kitabevi sayısı

190
İyi Kitap yazarı

3.380.000
Toplam tiraj

İyi Kitap'ın dijital kopyasını Issuu, Magzter ve web sitesi üzerinden ücretsiz olarak okuyabilirsiniz.

www.iyikitap.net iyikitapdergisi iyi_kitap

Kapak Resmi: Maria Brzozowska

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

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

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

Etkinlikler hakkında ayrıntılı bilgi için:

e-posta: etkinlik@tudem.com
arden@tudem.com
Tel: 0 (530) 931 23 80

TUDEM
YAYIN
GRUBU

www.**tudem**.com
tudemyayingrubu

8 699237 599139