

**ÇEVİRİMİÇİ SÖYLEŞİ
(E-SÖYLEŞİ)**

2, 3 ve 4. SINIFLAR

Bilim ve teknoloji, İletişim,
Eleştirel düşünme

Çocukların teknoloji bağımlılığını usul usul eleştiren *Sanal Zombi Anneannem* kitabından hareketle, geçmişten günümüze iletişim araçlarını ve biçimlerini irdeleyen, deneyim paylaşımına açık, eğlenceli bir çevrimiçi söyleşi programı.



GÜZİN ÖZTÜRK'LE

“SANAL DÜNYANIN KAPILARI ARALANIYOR”



GÜZİN ÖZTÜRK

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

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Kişisel alışkanlıklarından yola çıkarak, internet bağımlılığının boyutları ve etkileri hakkında fikir yürütürler.
- Daha önce belki de hiç tartışma ortamı bulmadıkları bir konu üzerine derinlemesine düşünme fırsatı yakalayıp, gerçek ile sanal dünya arasındaki ince çizgiyi fark ederler.
- Sanal dünyanın sadece eğlence için değil, aynı zamanda etkili bir öğrenme ve deneyim paylaşma aracı olarak da kullanılabileceği gerçeğini keşfederler.
- İnternette geçirmedikleri zamanı nasıl değerlendirebilecekleri hakkında fikir edinirler.
- Empati kurma yetilerini geliştirir ve kitaptaki karakterlerin tutum ve davranışları üzerine yorumda bulunurlar.
- Yaratıcı düşünme ve topluluk önünde söz alma becerilerini artırır.

ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

● İlgili etkinlik, Zoom, Teams, Google Meet gibi çevrimiçi toplantı uygulamaları kanallarından biri üzerinden, en fazla bir sınıfın (25-30 kişi) katılımıyla gerçekleştirilir. Her oturum 40 dakika sürer ve aynı gün içerisinde en fazla üç etkinlik düzenlenebilir.

● Etkinliğin verimi için; katılımcıların kendilerini rahat hissedebilecekleri bir ortamda bulunmaları, buna ek olarak kameralarını ve mikrofonlarını açık bulundurmaları gereklidir.

● **Asenkron etkinlik materyali** (etkinliğe ön hazırlık amacıyla sunum, video vb.) için lütfen yayınevi ile iletişime geçiniz.

SANAL DÜNYANIN SAKINLERİ KONUŞUYOR

● Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, yazar, öğrencilere kitaptan çeşitli resimler göstererek aşağıdaki sorular ekseninde bir tartışma başlatır.

● *Ebeveynlerinizle aynı odada olduğunuz halde birbirinizle mesajlaştığınız oldu mu? Çevrinizde bu yolla iletişim kurmayı tercih eden birileri var mı?*

● *Etrafınızda "sanal zombi" tanımına giren birileri bulunuyor mu? Varsa, bu durumun farkındalar mı?*

● *İnternette sörf yaparken, gerçek hayatı, hatta kendinizi unuttuğunuzu fark ettiğiniz anlar oldu mu? Peki, kitapta bu konuya nasıl değiniliyor?*

● *Gününüzün kaç saatini sanal dünyada geçiriyorsunuz? Ebeveynleriniz buna ne tepki*

veriyor? Onların sanal dünya alışkanlıkları nasıl?

● *Sizce sanal dünya bahsedildiği kadar "zararlı" olabilir mi? Lülü'ye neler önerirsiniz?*

SANDIKTAN ÇIKAN ANTİKA TELEFON

● Bu bölümde yazar, çeşitli görseller eşliğinde, iletişim araçlarının zaman içerisinde nasıl değiştiği, iletişimin nasıl zamana karşı yarıştığı gibi konular hakkında bazı açıklamalarda bulunur. Ardından, antika sayılabilecek kadar eski bir telefon göstererek aşağıdaki sorular üzerine kısa bir soru cevap oturumu gerçekleştirir.

● *Eskiden insanlar birbirleriyle nasıl iletişim kuruyordu?*

● *İnternetsiz bir yaşam mümkün olabilir mi?*

● *Acaba telefonun icat edildiği dönemde de insanlar saatlerce birbirleriyle konuşuyorlar mıydı?*

KİTAPTAKİ KARAKTERLERİ ARAMA OYUNU

● Etkinliğin kapanış bölümünde yazar, öğrencilerden yaratıcı drama yoluyla eski yıllara ışınlanmalarını ve etkinlikte bahsi geçen eski telefon ile *Sanal Zombi Anneannem* kitabındaki karakterlerinden birini aramalarını ister.

● Söz alan öğrenciler, geçmişten günümüze seslenerek yıllar öncesinin iletişim araçları ve biçimleri hakkında kitap karakterlerini aydınlatır ve bilgi paylaşımında bulunurlar. Burada amaç, öğrencilerin etkinlik süresince edindikleri bilgileri pekiştirmeleri ve oyunla öğrenme becerilerini geliştirmeleridir.



Bu eğlenceli roman, teknolojinin içine doğan Z kuşağı çocukları ile onları şaşkınlık, hayranlık ve belki de birazcık kıskançlıkla takip etmeye çalışan ebeveynlerinin ve hatta aile büyüklerinin çatışmalarını komik bir hikâyede buluşturuyor. Gün boyunca, dört köşe bir ekrana bakarak yaşadıkları âni ıskalayanların teknoloji bağımlılığını usul usul eleştiren kitap, her yaştan okuruna ayna tutarak, kendi hayatlarını sorgulamaları için kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor.

