



KİTABIN ADI

DÜŞLERİN PEŞİNDEKİ ÇOCUK



YAZAR

KORAY AVCI ÇAKMAN



ÇİZER

BELİT SAK



PROJE KOORDİNATÖRÜ

NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

MERYEM ERMEYDAN



TEMA/KONULAR

Duygular, sanat, kişisel gelişim, zaman ve mekân (geçmiş, şimdi, gelecek), okuma kültürü, iletişim, erdemler



ANAHTAR KELİMELER

Farklılıklar, kendini tanıma, iletişim, hayaller, azim, heybe, dokuma, kilim, macera, pes etmeme, kararlılık, problem çözme, hedef belirleme, kendini ifade etme, yardımlaşma, masal, zihin haritası, Çocuklar için Felsefe P(4)C



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Kendini görsellerle ve nesnelere anlatır.
- Resimlerle ilgili tahminlerde bulunur.
- Görsellerden anlamlar çıkarır, bunları birbirine bağlayarak bir olayı açıklar.
- Olay ve durumla ilgili tahminde bulunur.
- İmgelediklerini çeşitli yollarla ifade eder.
- Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılarak ve grup tartışmalarında soru ve fikirlere katkıda bulunarak sosyal sorumluluğunu sergiler.
- Metinde geçen duyguları yorumlar.
- Metinle ilgili sorulara cevap verir.
- Duygu ve düşüncesini görsel sanat çalışmasına yansıtır.
- Okuduğu metnin içeriğini görsellerle ilişkilendirir.
- Çerçevesi belirlenmiş bir konu hakkında konuşur.
- Görselleri birbiriyle ilişkilendirerek bir olay anlatır.
- Somut ve soyut benzetmeler yapar.
- Grup çalışmalarına aktif bir şekilde katılır.
- Okuduklarını özetler.
- Resimlerle ilgili tahminlerde bulunur.
- Görsellerden ne anladığını ifade eder.
- Resimlerden anlamlar çıkarır, bunları birbirine bağlayarak bir olayı açıklar.
- Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
- Karakterler ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı öykü anlatır.
- Öyküleri (olayları, karakterleri, çelişkileri, temaları) kişisel deneyimleriyle ilişkilendirir.

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.
- Nesnelere/varlıklar arasında anlamlı ilişkiler kurarak anlamlı bir kompozisyon oluşturur.
- Resim ve basılı malzemelerden zihinsel görüntüler yaratır; resmi yorumlar.
- Resimdeki bir karakterin/nesnenin yerine geçer, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır; empati kurar.
- Kişisel bilgisini ifade etmek için yaratıcı ve sanatsal biçimler kullanır.
- Nesne ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı metinler/diyaloglar yazar ve anlatır.
- Metinde geçen nesneyle ilgili soruları yanıtlar.
- Kendi nesnesini tasarlar.



ÖZET

Ördekayak büyükannesiyile birlikte çorak toprakları olan bir köyde yaşayan küçük bir çocuktur. Ayağının biri aksadığı için kendine Ördekayak ismini koymuştur. Geveze adında hiç havlayamayan bir de köpekleri vardır. Haftalardır yaşadıkları köye yağmur yağmadığı için tarlaları susuz kalmış, yiyecekleri iyice azalmıştır. Bu zorlu hayat koşullarına rağmen büyükannesinin gülümsemesi hiç eksik olmaz. Büyükannesi bitkilerle, ağaçlarla, kuşlarla, cırcır böcekleriyle konuşur. Ördekayak'a her gün eski bir masal kitabından masallar okur.

Bir gün büyükannesi hastalanır ve masal okuyamaz. Bu kez Ördekayak büyükannesine masal okumaya başlar. Ördekayak masal kitabının sayfalarını karıştırırken bir sayfanın koparıldığını fark eder. Gizlice kayıp sayfayı arar. Aradığı sayfayı büyükannesinin sandığında bulur.



ÖZET

Kayıp masalın adı Altın Göl Masalı'dır. Masalda Altın Göl'ün suyuna giren hayvanlar ve insanların tüm dertlerine deva bulduğu anlatılır. O günden sonra Ördekayak'ın içine bir merak düşer. Altın Göl'ün suyuna girerse belki köylerine yağmur yağdırabilir, köpeği Geveze havlayabilir, büyükannesine susuz bile yetişebilen tohumlar bulabilir ve artık ayağı aksamadan yürüyebilir hatta koşabilir.

Ördekayak içine düşen merakın peşinden gider. Bir gün çok sevdiği büyükannesine bir mektup bırakır. Ona haber vermeden önce kayıp masalın ardından da düşlerinin peşine düşer ve Altın Göl'ü aramaya çıkar. Bu yolculukta köpeği Geveze de ona eşlik eder. İki kafadan Altın Göl'ün yolunda birçok macera bekler. Ördekayak yolculuk boyunca birçok kişiyle tanışır. Sepetçiden yalnızca sepet örmeyi, Çömlekel'den yalnızca çömlek yapmayı, ahşap ustasından ahşap oymayı, iplikçiden iplik boyamayı öğrenmekle kalmaz; kamışlar yapılan işe özeni, çömlekler dikkatle yapılan işin güzelliğini, ahşap oymacılığı sabrı anlatır ona... Her işin sınırını da öğrenir.

Karşılaştığı herkes ona büyükannesine vermesi için hediyeler emanet eder. Bu hediyeler kara kuru bir ekmek, yırtık bir heybe, Altın Göl kilimi, düşlerin renginde boyanmış bir ip yumağıdır. Ördekayak verilen hediyelerin değersiz olduğunu düşünür. Falanca Efendi'nin Filanca kızına şifa bulunca bir çömlek dolusu altınla mükafatlandırılır. Ördekayak, aylar sonra evine dönerken ormanda haydutlar altınlarını çalar. Eve ulaştığında babaannesine her şeyi anlatır. Babaannesi de tüm hediyelerin sınırını açıklar. Kara kuru ekmeğin içinden altın, yırtık heybenin içinden özel tohumlar, yumağın içindeki kâğıttan da "Düşlerin Masalı" çıkar.

Aklını artık aksayan paytak ayağına değil işleyen hünerli ellerine verir. Büyükannesisiyle birlikte tohumları ekerler. Ördekayak kendisine bir atölye kurar. Köydeki herkese kamış toplamayı, sepet örmeyi, çömlek yapmayı, ipleri boyamayı ve kilim dokumayı öğretir. Babaannesi onunla gurur duyar, herkes ona usta diye seslenir. Sonunda Ördekayak topallayan ayağına ve havlayamayan köpeğine çare bulamaz ama kendini Altın Göl'ün suyuna girmiş kadar mutlu hisseder.

A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Sence Torbamdaki Ne?



ETKİNLİKLER

Kazanım

- Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
- Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılarak ve grup tartışmalarında soru ve fikirlere katkıda bulunarak sosyal sorumluluğunu sergiler.

Gerekli

Malzemeler

Grup sayısı kadar 3 adet içi görünmeyen bez torba, torbanın içine sığacak büyüklükte farklı nesnelere

Birinci Aşama

- Çocuklara çantalarından kendilerine ait herhangi bir nesne seçmeleri, bu nesnelere kimseye göstermemeleri ve söylememeleri istenir.

İkinci Aşama

- Çocuklar sırayla 1-2-3 diye sayar, 1'ler, 2'ler ve 3'ler bir araya gelerek üç gruba ayrılırlar. Her grup mekânın farklı yerlerinde kendi grup arkadaşlarıyla toplanır. Her gruba birer tane bez torba verilir. Çocuklar seçtikleri nesnelere diğer gruptaki arkadaşlarına göstermeden kendi grubunun torbasına koyar.
- Oyunu başlatması için her gruptan bir gönüllü seçilir. Gönüllü ebe olarak oyunu başlatır. Torbadan bir nesne çeker/seçer, nesneyi kimseye göstermez. Diğer gruptaki arkadaşları ebeye sorular sorarak seçtiği nesnenin ne olduğunu bulmaya çalışır. Seçilen nesnenin ne olduğunu bulan çocuğun olduğu gruba "+1" puan eklenir. Aynı zamanda bildiği nesneyi kendi grubunun torbasına ekleme hakkı kazanır. Oyunun sonunda en çok puanı ve nesneyi toplayan grup oyunu kazanır.



- Ebeye sorulan sorular nesneyi tahmin etmeye yönelik olmamalı, nesneye ilgili bilgi edinme soruları sorulmalıdır. Örneğin, “Kalem mi?” gibi bir tahmin sorusu sormak yerine, “Ne işe yarıyor?” sorusu ya da “Ne renk? Hangi maddeden yapılmış? Onu kimler kullanır?” vb. sorular sorulabilir. Birkaç soru sorulduktan sonra bu verilere dayanarak çocuklardan nesneyi tahmin etmeleri istenir.

Üçüncü Aşama

- Etkinliği yürüten kişi (lider, öğretmen vb.) kendi çantasını çocuklara göstererek onun içinden bir nesne olduğunu söyler. Seçtiği nesneyi göstermez. Çocuklara bu nesneyle ilgili birkaç ipucu verir:
“Bu nesnenin ham maddesi ağaçla ilgili.”
“Hayal gücüyle ilgili.”
- Bu iki ipucundan sonra onlara nesnenin ne olduğunu tahmin etmelerini söyler. Birkaç tahminin ardından çantasından “Düşlerin Peşindeki Çocuk” kitabını çıkarır. “Kitap ve ağaç” arasında nasıl bir bağ olduğu sorulur. Ardından “kitap ve hayalgücü” arasındaki bağ sorulur.
- Sonra kitabın adı okunur. Aşağıdaki rehber sorular sorularak “çanta” sözcüğüyle diğer sözcükler arasında bağlantılar oluşturmaları istenir.



REHBER SORULAR

1. Kitabın adının (Düşlerin Peşindeki Çocuk) bir yerine “çanta” sözcüğünü ekleyin.
2. Sizce “çanta” sözcüğünü ekleyince kitabın konusu da değişir mi? Neden?
3. Sizce “çanta” ve “çocuk” sözcükleri arasında nasıl bir bağlantı olabilir?
4. Sizce “düşler” ve “çanta” sözcükleri arasında nasıl bir bağlantı olabilir?
5. Sizce “peşinde” ve “çanta” sözcükleri arasında nasıl bir bağlantı olabilir?

İKİNCİ ETKİNLİK: Kitap Kapağının Peşindeki Çocuklar



ETKİNLİKLER

Kazanım

- Resimlerle ilgili tahminlerde bulunur.
- Görsellerden ne anladığını ifade eder.
- Resimlerden anlamlar çıkarır, bunları birbirine bağlayarak bir olayı açıklar.
- Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
- Karakterler ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı öykü anlatır.

Gerekli

Kitabın ön kapağının görseli.

Malzemeler

Çocuklara kitabın ön kapağı gösterilir ve aşağıdaki sorular eşliğinde beyin fırtınası yapılır.

1. Kitabın adı “Düşlerin Peşindeki Çocuk”, peki sizce “düş” ne demek? “Düş” sözcüğü hangi anlamlarda kullanılır? “Düş” sözcüğü yerine kullandığımız başka sözcükler var mı?
2. Sizce bu çocuğun düşü/hayalî ne olabilir? Köpek ile bu düşün ilgisi/bağlantısı ne olabilir?
3. Köpeğin bu öyküdeki rolü ne olabilir?

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Zihin Haritasındaki Düş Yolculuğum



ETKİNLİKLER

Kazanım

- Bir karakterin/nesnenin yerine geçer, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır.
- Kişisel bilgisini ifade etmek için yaratıcı ve sanatsal biçimler kullanır.
- Zihin haritası tekniğini deneyimler.

Gerekli

**Zihin haritası şablonu, renkli kalemler, boş bir

Malzemeler

A4 kâğıdı



Birinci Aşama

Çocuklara düşlerinin peşinden bir yolculuğa çıktıkları, düşlerinin gerçekleştiği ve artık eve döndükleri söylenir. Gözlerini kapatırlar ve düş yolculuklarını düşünürler. Bu yolculukları boyunca yaşadıklarını aşağıdaki rehber sorular doğrultusunda bireysel olarak hayal edip tasarlarlar.



REHBER SORULAR

1. Yola çıkarken yanına bir heybe aldın. Heybende neler vardı?
2. Yola ne zaman çıktın?
3. Ulaşım aracı kullandın mı? Neye bindin, neyle gittin?
4. Nerelerden geçtin?
5. Yolda sana eşlik edenler oldu mu? Olduysa kimler sana eşlik etti?
6. Yolculuk sırasında birileriyle tanıştın mı? Tanıştıysan bu kişiler kimlerdi?
7. En çok hangi rengi gördün?
8. Yolculuk sırasında herhangi bir sanat ürünü ya da sanatçıyla karşılaştın mı? Karşılaştıysan bunlar hangi sanat dallarıydı?
9. Yolculuğun ne kadar sürdü?
10. Yolculuk sırasında en çok hangi sesleri duydun?
11. Yolculuk boyunca neler yedin?
12. Yolculuk boyunca yoluna engeller çıktı mı? Çıktıysa bu engelleri nasıl aştın?

İkinci Aşama

Birinci aşamada sorulan on iki soru herkesin görebileceği bir yere yazılır. Çocuklardan biraz önce düşündükleri yanıtları bu zihin haritası üzerindeki bölümlere yerleştirmeleri istenir. Her çocuğa bir zihin haritası şablonu verilir. (On iki okun yer aldığı bu haritanın her bölümü bir soruya karşılık gelmektedir.)



UYGULAYICIYA NOT

Soruların yazılı olduđu zihin haritası şablonunun renkli çıktısı çocuklara dağıtılabılır. Eğer zihin haritası yöntemiyle ilk kez çalışma yapılıyorsa etkinlik öncesinde çocuklara harita metodunu öğretmek etkinliğin amacına ulaşmasını sağlar.



ZİHİN HARİTASI

Zihin haritası dağılmış ve karışmış bilgileri, öğrenmek ve hatırlamak istediğimiz düşüncelerimizi organize etmenin, düzenlemenin bir yoludur. Anahtar kelime ve görsellerden oluşan, yayılan düşüncenin grafik göstergisidir.

1960'lı yıllarda Tony Buzan tarafından bulunan bu güçlü teknik beynin mantıklı olan sol tarafını temsil eden seçilmiş anahtar kelimeler ile yaratıcı ve eğlenceli olan sağ tarafı temsil eden renklere ve resimlerden oluşur. Böylece beynimizin sağ ve sol tarafında denge sağlanır. Bu yaratıcılığımızı artırır, hafızamızı kuvvetlendirir.

Zihin haritası çıkarmak için tek ihtiyacınız kâğıt ve renkli kalemlerdir. Sayfayı manzara pozisyonunda (yatay) tutar, renkli kalemlerimizle birlikte bol miktarda renkli dallar çizer, üzerine anahtar kelimelerimizi yazarız. Dallar bizde kıvılcım etkisi yaratırken anahtar kelimeler konunun özüne inmemizi ve odaklanmamızı sağlar, arkasından bol miktarda resim yaparız. Kelimeleri resme dönüştürmek hafızamızda kalmalarını sağlar.

Kaynak: <http://www.arzusavas.com/zihin-haritasi-nedir/>

Kitap: Aklın Mucizesi, Arzu Savaş, Bilgi Yayınevi



Üçüncü Aşama

Çocuklara birinci aşamada bir yolculuk hayal ettikleri, ikinci aşamada ise bu yolculukla ilgili ayrıntıları bir şablon üzerine yerleştirdikleri anımsatılır. Şimdi de bu bilgileri kullanarak/birleştirerek bir anlatı yazmaları ya da anlatmalarını istenir. Çocuklar hikâyelerini şablonu kullanarak anlatır ya da yazar.



UYGULAYICIYA
NOT

Burada amacımız bu şablonu işlevsel olarak kullanmalarını sağlamaktır. Şablondaki bilgileri hikâyeyi yapılandırma aracı olarak kullanabileceklerini fark etmelerini önemli.

DÖRDÜNCÜ ETKİNLİK: Heybem

Kazanım

- Nesneyle ilgili soruları yanıtlar.
- Kendi nesnesini tasarlar.

Gerekli

Malzemeler

Kâğıt, kalem, renkli boya kalemleri, kitap kapağı görseli

Birinci Aşama

Çocuklara kitabın kapağı gösterilir. Rehber sorular çerçevesinde düşünceleri istenir.



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ



REHBER SORULAR

1. *Çocuğun omzunda asılı bir heybe görüyoruz. Heybe nedir?*
2. *Günümüzde heybe kullanılıyor mu?*
3. *Heybe yerine aynı işlevde başka neler kullanılabilir?*
4. *Bu çocuk heybesinde ne/neler taşıyor olabilir?*
5. *Heybenin içindekiler çocuğun düşleriyle ilgili. Sizce heybenin içindeki şeylerin çocuğun düşleriyle nasıl bir ilişkisi olabilir?*
6. *Heybenin içinde olduğunu düşündüğünüz şeylerden birisi kaybolsa sizce çocuğun düşleri de bu durumdan etkilenir mi? Neden? Nasıl?*

İkinci Aşama

Çocuklara düşlerinin gerçekleşmesi için gereken şeyleri içine alacak bir heybe düşünmeleri ve onun resmini çizmeleri söylenir. Aşağıdaki sorular sorularak çizimlerine rehberlik yapılır:



REHBER SORULAR

1. *Heybeniz ne renk?*
2. *Hangi malzemelerden yapılmış?*
3. *Büyüklüğü, şekli, kalınlığı nasıl?*
4. *O heybeyi size birisi mi hediye etti yoksa siz mi aldınız?*
5. *İçinde yiyecek var mı?*

Üçüncü Aşama

Çocuklara hayallerinin gerçekleşmesi için heybelerine neler koyacakları sorulur. Verdikleri yanıtları da resimlerine ekler, görselden oklar çıkartarak heybelerinin özelliklerini görsel üzerinde açıklarlar. Ardından öyküdeki heybe üzerine düşünmeleri istenir.



REHBER SORULAR

1. *Sizce heybenin bu kitapta/öyküde nasıl bir işlevi var?*
2. *Neden öyle olduğunu ya da olmadığını düşünüyorsunuz?*



B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Kayıp Masal



ETKİNLİKLER

- Kazanım** • Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
- Gerekli Malzemeler** Düşlerin Peşindeki Çocuk kitabı

Kitabın 30. sayfasındaki Düşlerin Peşindeki Çocuk sonuna kadar okunur. Ardından çocuklara aşağıdaki sorular sorularak kayıp masalın ne olduğuna dair fikir yürütmeleri sağlanır.



REHBER SORULAR

1. Sizce kayıp sayfayı kim koparmış olabilir?
2. Neden koparmış olabilir?
3. Koparıldıktan sonra onu neden saklamış olabilir?
4. Bu kayıp masalı siz saklamış olsaydınız kimden saklardınız?
5. Masalı neden saklardınız?
6. Masalı nereye saklardınız?

İKİNCİ ETKİNLİK: Duyguların Rengi

- Kazanım** • Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
• Soyut bir kavramın somut yönünü tartışır.
• Hikâyedeki duyguları renklerle ilişkilendirir.
- Gerekli Malzemeler** Düşlerin Peşindeki Çocuk kitabı, kâğıt, kalem



Birinci Aşama

Kitabın 121. sayfasında yer alan Düşlerin Rengi bölümü okunur. Sayfa 124'te yer alan şu cümleler çocukların görebileceği şekilde tahtaya yazılır:

“Öyle sarı, kırmızı, mavi değildir benim renklerim... İpliklerin kimini ‘mutluluğun’, kimini ‘umudun’, kimini ‘azmin’, kimini de ‘gücün’ rengine boyarım.”

Çocuklara bu cümlenin anlamı sorulur. Ardından aşağıdaki rehber sorular eşliğinde hep birlikte düşünülür.



REHBER SORULAR

1. Sizce dokumacı kadın bu cümlede ne anlatmak istiyor?
2. Sizce renkleri nelerden elde edebiliriz? (Sebze, meyve, bitki, çiçek vb.)
3. Etrafınızda hangi renkleri görüyorsunuz?
4. Sizce renklerin bir dokusu var mıdır? Nasıldır? (Yumuşak, pütürlü, kaygan, sert vb.)
5. Sizce renklerin tadı var mıdır? Bir örnekle açıklayabilir misiniz?
6. Renklerin duyguları, düşünceleri olabilir mi? Neden?

İkinci Aşama

Çalışmanın ikinci aşamasında çocuklara bu bölüme kadar okudukları sayfalarda hangi duygulara yer verildiği sorulur.

Üçüncü Aşama:

Çocuklardan gelen yanıtlar tahtaya yazılır, sonra her çocuğa kendi tablosunu oluşturması söylenir.



“Mutluluk ve özlem duygularının bir rengi olsaydı, bu duyguları hangi renge boyamak isterdiniz?” sorusu sorulur. Çocukların yanıtları ilgili duygunun yanına yazılır.

Örnek Şablon

Kitapta Karşılaşılan Duygular	Hangi Renk?	Gerekçesi
Mutluluk	Pembe	Çünkü pamuk şeker de pembedir ve ben pembe pamuk şeker yediğimde mutlu olurum.
Özlem		



UYGULAYICIYA NOT

Bu çalışmanın amacı çocukların somut ve soyut kavramlar arasında bağlantı kurma becerilerini desteklemektir. Çocukların kavramlar arasında kurdukları bağlantıları kendi yaşamlarından örneklerle gerekçelendirmeleri önemlidir.

Bu çalışmada doğru ya da yanlış yanıt yoktur, yanıtlar/renklerin anlamı kişiye göre değişebilir. Burada önemli olan şey düşüncesini bir gerekçeye dayandırarak söylemesidir.

Alternatif Uygulama: Önceki çalışmaya ek olarak aşağıdaki rehber sorular her bir duygu için farklı bir şeyle eşleştirilerek sorulabilir ya da tek bir duygu seçilir ve tüm sorular ona yönelik sorulur. Böylece o duygunun anlatımı daha da derinleştirilir.



REHBER SORULAR

1. Hayal kırıklığının bir tadı olsaydı sence nasıl bir tat olurdu?
2. Şaşkınlığın bir sesi olsaydı nasıl bir ses olurdu?
3. Mutluluk bir giysi olsaydı nasıl bir giysi olurdu?
4. Neşe bir mutfak eşyası olsaydı nasıl bir eşya olurdu?
5. Korku bir meyve olsaydı nasıl bir meyve olurdu?
6. Öfke bir el sanatı olsaydı nasıl bir el sanatı olurdu?



ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Duymak, Görmek, Dokumak

Kazanım

- Duygular ve renkler arasında bağlantı kurar.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.

Gerekli

Malzemeler

Düşlerin Peşindeki Çocuk kitabı

Birinci Aşama

Sayfa 94'te yer alan Dokumacı başlıklı bölüm ve sayfa 97'deki *Yağmursuz Büyüyen Tohumlar* bölümleri okunur. Okunan bölümler aşağıdaki gibi kısaca özetlenir:

Kitaptaki karakterlerden biri olan dokumacı kadın, Ördekayak'la karşılaşır. Ördekayak dokumacı kadına sorular sorar. Dokumacı kadın acelesi olduğunu ve dokuyacağı yeni kilim için yeni figürler bulmaya gittiğini söyler. Ördekayak da dokumacı kadına bir masal anlatır. Dokumacı kadın o masalın kilimini dokur.

İkinci Aşama

Bölüm özeti yapıldıktan sonra çocuklara aşağıdaki sorular sorulur ve o bölümle ilgili beyin fırtınası yapılır. Bu bölüm grup çalışması olarak da yapılabilir.



REHBER SORULAR

1. Sizce bir kilim dokumak için nelere ihtiyaç vardır?
- 2.. Dokumacı kadın yeni figürler bulmak için gezdiğini ya da masal dinlediğini söylüyor. Yeni bir şeyler üretmek için sizce işitmek ve görmek yeterli midir?
3. Yeni figürler bulmak için başka neler yapılabilir? Hangi duylara ihtiyaç vardır?
4. Sizce gezip gördüğü yerlerin figürlerini dokumak mı daha kolaydır yoksa başkasından dinlediği masalın figürlerini dokumak mı?
5. Sizce işitmek ve görmek arasında nasıl bir bağlantı olabilir?

Üçüncü Aşama

Bu bölümde duyuların sanat üzerindeki etkisi hakkında fikir alışverişi yapmaları amaçlanmaktadır. Bunun için öncelikle Yağmursuz Büyüyen Tohumlar bölümünün sonuna kadar olan bölümler kısaca hatırlanır. Buraya kadar hangi el sanatlarıyla karşılaştıkları sorulur. Ardından bu sanatları listelemeleri istenir. Sonra da bu sanatlarda hangi duyu organlarının kullanıldığını yazarlar.

Çocuklara hangi sanat ile hangi duyunun/duyuların ilişkili olduğu sorulur. Beş duyu dışında başka hangi duyuların olabileceği üzerine konuşulur.



**UYGULAYICIYA
NOT**

Son bilimsel araştırmalar insanların 33 duyusu olduğunu söylüyor. Sağduyu, acı duyusu, zaman algısı, manyetik duyu, beden içi algılar vb.

Ayrıntılı bilgi için bkz:

<https://www.hurriyet.com.tr/gundem/5-duyu-masal-oldu-yeni-gercek-33-duyumuz-var-301585>

DÖRDÜNCÜ ETKİNLİK: Görsel Okuma: Kilim Yorumlama

Kazanım Verilen görseli yorumlar.

Gerekli Malzemeler Dokuma kilim desenlerinin olduğu renkli çıktılar

Çocuklara kitapta geçen kilimler ve desenlerin anlamı sorulur. Daha sonra kilim desenlerinin olduğu görseller gösterilir. Bir süre bu kilimleri incelemeleri ve aşağıdaki soruların rehberliğinde görseldeki kilimleri yorumlamaları istenir.



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ



REHBER SORULAR

1. Bu kilimde hangi renklere yer verilmiş?
2. Bu kilimde hangi duygular hâkim olabilir?
3. Sizce bu kilimin dokusu nasıl?
4. Bu kilimi nasıl biri dokumuş olabilir?
5. Bu kilim nerede ve nasıl bir ortamda dokunmuş olabilir?
6. Kilimi dokuma işi ne kadar sürede tamamlanmış olabilir?
7. Bu kilimi kim satın almış olabilir?
8. Kilimi satın alan kişi kendisi için mi satın almış yoksa birisine hediye mi etmiştir?
9. Kilim nerede kullanılmış olabilir?
10. Bu kilimin bir masalı olsaydı masalın adı ne olurdu?

1. Görsel



2. Görsel





UYGULAYICIYA NOT

Yukarıdaki kilim desenleri örnek olarak eklenmiştir. Çalışma farklı kilim desenleri kullanılarak da yapılabilir. İstenirse desenlerinden sadece biri üzerinde de çalışma yapılabilir. Kilim desenleri akıllı tahtaya da yansıtılabilir.

Kaynak: 1. Görsel: <https://egitim.tarimorman.gov.tr/elazig/Sayfalar/Detay.aspx?Ogel-d=9&Liste=Slogan>

2. Görsel: <https://www.halihome.net/blog/icerik/hali-ve-kilim-motifleri-hangi-anlamlari-ifade-eder>.

C) OKUMA SONRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Kitap Özeti Tasarımı



ETKİNLİKLER

Kazanım

- Parça-bütün ilişkisi kurar.
- Parça-bütün ilişkisini fark eder.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Resimlerle ilgili tahminlerde bulunur.
- Görsellerden ne anladığını ifade eder.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Atık malzemelerden ürün tasarlar.
- Resimlerden anlamlar çıkarır, bunları birbirine bağlayarak bir olayı açıklar.
- Resim ve basılı malzemelerden zihinsel görüntüler yaratır; resmi yorumlar.
- Sanat kavramı hakkında başlatılan sorgulamada düşüncelerini ifade eder.

Gerekli Malzemeler

Düşlerin Peşindeki Çocuk kitap kapağının ve kitabın içindeki görsellerin olduğu sayfaların renkli çıktısı, temiz atık malzemeler (karton, gazete, dergi, eski giysiler, kumaş, ip vb.), resimleri asmak veya yapıştırmak için bant veya yapıştırıcı



Birinci Aşama

Renkli çıktılar çocukların görebileceği şekilde sınıf panosuna ya da tahtaya rastgele asılır. Çocuklara bunları incelemeleri için zaman verilir. Daha sonra resimlerde hangi el sanatlarını gördükleri sorulur, bu sanatların özellikleri hakkında konuşmaları istenir. Ardından aşağıdaki sorular bağlamında bir tartışma/sorgulama süreci başlatılır.



REHBER SORULAR

1. Resimlerde hangi el sanatlarını görüyorsunuz?
2. Sizce bu heybe elle mi yapılmış yoksa fabrika ürünü mü?
3. Elle yapılan her şey sanat eseri midir? Fabrika ürünleri de sanat eseri sayılır mı? Neden?

İkinci Aşama

Mekânın uygun yerlerine atık kâğıtlar, karton, kutu, kumaş parçaları, ip yu-makları vb. atık malzemeler konur. Çocuklardan kitapta anlatılanları kapsayan bir maket, heykel, üç boyutlu resim ya da dokuma bir ürün oluşturmaları istenir.

Üçüncü Aşama

Çocuklardan ortaya çıkan ürünleri dikkatlice incelemeleri istenir. Kendi yaptıkları ürünlerle bağlantı kuracakları ve aşağıdaki soruların rehberliğinde sanat ve sanat eseri hakkındaki fikirlerini ifade edecekleri bir tartışma/sorgulama ortamı yaratılır.



REHBER SORULAR

1. Sizce ortaya çıkan bu ürünler sanat eseri midir? Neden?
2. Size göre bir şeyin sanat eseri olmasını sağlayan özellikler nelerdir?
3. Sanat nedir?



UYGULAYICIYA NOT

Kitap görsellerinin renkli fotokopisini çektirmek yerine çocukların kitaptan görsellerin olduğu sayfalara bakarak incelemeleri istenebilir.

İkinci aşamadaki tasarım ürün oluşturma etkinliği için çocuklardan evde kullanılmayan ve geri dönüşebilecek atık malzemeler getirmeleri istenebilir.

Tasarım çalışması okul bahçesindeki yaprak, ağaç dalları, taş gibi malzemelerin toplanarak kullanılmasıyla da yapılabilir.

Yine aynı çalışmada çocukların her birinden bir tasarım geliştirmelerini istemek yerine tüm grubun tek bir tasarım ürünü ortaya çıkarması istenebilir.

Sorgulama yapılan etkinliklerde çocuklara konuyla ilgili doğru/yanlış cevap aranmadığı söylemeli, herkesin düşüncesini rahatça ifade edebileceği bir ortam yaratmalı, uygulayıcı olarak sorgulama boyunca düşüncelere kendi fikrinizi katmadan süreci yürütmelisiniz.

İKİNCİ ETKİNLİK: Zihin Haritası ile Kitabı Özetliyorum

Kazanım

- Parça-bütün ilişkisini kurar.
- Parça-bütün ilişkisini fark eder.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Zihin haritası metoduyla okuduğu kitabı özetlemeyi deneyimler.

Gerekli

Büyük boy karton ya da mukavva, Düşlerin

Malzemeler

Peşindeki Çocuk kitabı, renkli kalemler

Birinci Aşama

Kitap okunduktan sonra tahtaya büyük bir karton ya da mukavva asılır. Kâğıdın ortasına kitabın adı yazılır ve daire içine alınır. Dairenin etrafından 15 adet farklı renkte dal çıkartılır. Dalların üzerine aşağıdaki yönergeler yazılır. Bu yönergelerin yanına ilgili açıklamayı yapmaları söylenir. Daha sonra bu bilgilerden yola çıkarak kitabı anlatmaları istenir.



1. Kitapta adı geçen kişiler
2. Kitabın konusu
3. İç mekânlar
4. Dış mekânlar
5. Zamanlar: mevsim, ay, gün, saat
6. El sanatları
7. Engeller
8. Duygular
9. Renkler
10. Sesler
11. Duyular
12. Kitabın yazarı ve yayınevi
13. Kitabın sayfa sayısı
14. Kitapta adı geçen lakaplar
15. Kitaptaki çocuğa verilen hediyeler

İkinci Aşama

Çocuklar gruplara ayrılır. Her grup kendi içinde bir araya gelir. Hazırlık için gruplara beş dakika süre verilir. Grup üyeleri zihin haritası kâğıtlarını getirirler. Grup üyeleri 15 maddeyi tek tek kendi arasında konuşur ve bu 15 maddenin karşısına yazılan kelimelerden “birini” grup kelimesi olarak seçerler. Böylece her grup her madde için bir sözcük, toplamda 15 sözcük seçip belirlemiş olur.

Daha sonra gruplar seçtikleri bu sözcüklerden yola çıkarak kitabın anlatmak istediğini bir cümle ile ifade edecek bir slogan yazar.

Alternatif Uygulama: İkinci aşamada gruplardan kitabın özetini ifade edecek bir afiş çalışması yapmaları da istenebilir.

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Parçalardan Bütüne

- Kazanım**
- Parça-bütün ilişkisini kurar.
 - Parça-bütün ilişkisini fark eder.

Gerekli Malzemeler Renkli kalemler, Düşlerin Peşindeki Çocuk kitabı, 15 adet A4 kâğıdı, yapıştırıcı, mukavva ya da karton

Birinci Aşama

Düşlerin Peşindeki Çocuk kitabında 15 bölüm yer alıyor. 15 grup oluşturulur. Her gruba kitaptan bir bölüm verilir. Gruplardan kendi bölümlerindeki olayları, kişileri, mekânları, renkleri vb. kapsayan bir kilim deseni çizmeleri ve boyamaları istenir. (Eğer çocuk sayısı 15'ten az ise bir çocuğa birden fazla bölüm verilerek bireysel çalışma da yapılabilir).

İkinci Aşama

Bütün kilim desenleri bir araya toplanır. Büyük bir karton ya da mukavvanın üzerine 15 dalı olan bir zihin haritası şablonu çizilir. Bölüm sırası dikkate alınarak bölümle ilgili kilim deseni zihin haritasındaki dallara (saat yönünü takip edecek şekilde) sırayla yapıştırılır. Böylece kitabın görsel bir özeti yapılmış olur.

DÖRDÜNCÜ ETKİNLİK: Kayıp Masalın Peşinde

- Kazanım**
- Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
 - Karakterler ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı masal yazar.

Birinci Aşama

Çocuklara bugüne kadar okudukları ya da dinledikleri masalların adları sorulur, masallar tahtaya listelenir. Daha sonra bu masalardan birinin aniden kaybolduğu, kaybolan bu masalın yerine kendilerinin yeni bir masal yazması gerektiği, aksi hâlde masalların birer birer yok olacağı söylenir. Masal yazmadan önce aşağıdaki masal yazma adımları çocuklara anlatılır:

1. Masala “Bir varmış bir yokmuş...” ya da “Evvel zaman içinde...” gibi tekerlemelerle başlayın.
2. Bir masal kahramanı belirleyin.
3. Kahramanın bir hayalî olmalı. Hayalînin ne olduğunu belirleyin.
4. İyi ve kötü karakterleri belirleyin. Yardımcı karakterler de ekleyebilirsiniz.
5. Masalın ne hakkında olacağını belirleyin.
6. Masaldaki olayların geçeceği mekânları belirleyin.
7. Karakterin hayalîne ulaşmak için neler yaptığını belirleyin.
8. Hayalîne ulaşmasını engelleyen durumları, kişileri, yaşam koşullarını belirleyin.
9. Karakterin karşılaçağı sorunları nasıl aşacağını belirleyin. Ona yardım eden bir kişi ya da eşyalar varsa onları da belirleyin.
10. Kahraman sonunda amacına ulaştı. Ulaşınca nasıl hissetti, ne düşündü?
11. Masalın sonunda okuyuculara iyi dileklerde bulunun.

Masal yazma adımlarını öğrendiniz. Haydi şimdi siz de bu adımları takip ederek kendi masalınızı yazın.



REHBER SORULAR

1. *Masalınızın adı ne?*
2. *Olaylar nerelerde geçiyor?*
3. *Bu masalda kimler var?*
4. *Masalın ana karakteri kim/kimler?*
5. *Bu masalda hangi duygular, renkler, sesler, sanatlar yer alacak?*

Alternatif Uygulama: Çocuklar gruplara ayrılır. Çocuklara hazırlık yapmaları için yirmi dakika süre verilir. Grup üyeleri yazdıkları masalları kendi grubundaki diğer çocuklarla paylaşır. Her grup yazılan masallardan bir tanesini oy birliğiyle seçer. Ardından her grup seçtikleri masalı sırayla canlandırır, anlatır ya da kilimini çizer.



İkinci Aşama

Çocukların her birine hayalî bir masal sandığı verilir. Bu masal sandığının 100 yıl sonra açılacağı söylenir. Bu sandığa, önceki çalışmada tahtaya listesi yapılan masallar içinden hangisini koyup 100 yıl saklamak istedikleri sorulur. Bu masalı seçme gerekçelerini açıklamaları istenir.



UYGULAYICIYA NOT

Fikir birliği ile herkesin bildiği ve onayladığı bir masal seçilebilir. Seçilen bu ortak masala kendilerince eklemeler ve çıkarmalar yaparak değiştirmeleri ve yeniden yazmaları istenebilir.

Etkinliğe ayrılan zaman az ise masal yazma kısmı grup etkinliği olarak yapılabilir. Çocuklara hayalî bir masal sandığı vermek yerine bir sandık resmi de çizdirilebilir. İkinci aşamadaki canlandırma için de yeterli süreniz yoksa, çocuklardan o masalı donuk imge tekniği ile (sanki tek bir fotoğraf karesiymiş gibi) anlatmalarını isteyebilirsiniz.



ANIMSATMA

Donuk İmge Tekniği: Yaratıcı drama çalışmalarında donuk imge olarak bilinen teknik, grup üyelerinin bireysel ya da küçük gruplar hâlinde kendi bedenleri ile hareketsiz, sessiz, sözsüz görüntüler oluşturma ve yansıtma biçimidir.

Uygulaması kolay ve etkili bir tekniktir. Bu görüntüler bir tablo, bir fotoğraf, bir heykel, bir ifade formu, bir duruş biçiminde olabilir. Bu teknikte birey ya da küçük gruplar, yaratıcı drama sırasında önemli bir durumun canlandırmasını donuk bir görüntü oluşturarak, başka bir deyişle hareketsiz bir biçim vererek yaparlar.

Ses, hareket ve söz bu formda yer almaz. Tekniğin amacına ulaşması birey ya da grupların bir imgeyi yansıtırken ve kendilerini izleyen diğer grup üyelerinin bu imgeyi anlayacağı en iyi ifade biçimini bulmalarına bağlıdır.

Oluşturulan imge, olabildiğince anlaşılır ve üzerinde düşünceler üretmeye uygun olmalıdır. (Karadağ, 2012: 61-62)

