



KİTABIN ADI

OYUNDA KAL



YAZAR

KORAY AVCI ÇAKMAN



PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

BURCU CEYLAN



TEMA/KONULAR

Bilim ve teknoloji, birey ve toplum, çocuk dünyası, duygular, erdemler, hak ve özgürlükler, iletişim, kişisel gelişim



ANAHTAR KELİMELER

Sosyal medya, dijital oyunlar, medya okuryazarlığı, ergenlik, akran zorbalığı, arkadaşlık, dayanışma, okul hayatı, öz güven, patent, girişimcilik, gerçek ve sanal dünya, fikrî haklar, drama



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Metinle ilgili sorular sorar.
- Metinle ilgili soruları cevaplar.
- Metin öncesi veya sonrasına ait kurgular yapar.
- Çerçevesi belli bir konu hakkında konuşur.
- Okudukları ile ilgili çıkarımlarda bulunur.
- Görselleri ilişkilendirerek bir olayı anlatır.
- Çalışmasında hayallerini yansıtır.
- Düşüncelerini yazarak ifade eder.
- Duruma dikkatini verir.
- Duruma yönelik çözüm üretir.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Metinde geçen duyguları fark eder.
- Karakterlerin duygularını anlar.
- Metinde geçen duyguları ve deneyimleri yorumlar.
- Karakterlerle empati kurarak duygularını ve düşüncelerini ifade eder.
- Hayalî ögeler barındıran kısa metin yazar.
- Yazdıklarını zenginleştirmek için çizim ve görseller kullanır.
- Yazdıklarını paylaşır.
- Role girerek canlandırma / doğaçlama yapar.
- Rol içinde yazma çalışması yapar.
- Grup çalışması içinde fikrini ifade eder.
- Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır.
- Okuduklarını kendi yaşantısıyla ve günlük hayatla ilişkilendirir.
- Fikrî hakların varlığını fark eder.
- Fikrî haklarının önemini kavrar.





ÖZET

Asım elektronik aletler ve bilgisayar programlarına ilgi duyan, bilgisayar oyunlarında oldukça başarılı bir ortaokul öğrencisidir. Okulundaki öğrenciler arasında en popüler oyun olan Varkent'in en önemli karakteri Bakben'in yaratıcısıdır. Ancak gerçek hayatta okul arkadaşları arasında pasif, "görülmeyen" ve ezilen bir çocuktur. Annesi, anneannesi ve papağanları Şakir ile yaşadıkları evde zamanının çoğunu bilgisayar başında geçirmektedir. Asım yarattığı karakteri ve onunla elde ettiği başarıyı okuldaki tek yakın arkadaşı olan "Youtuber" Mali'den bile gizler.

Asım'ın annesi Itır Hanım dünyanın çeşitli yerlerinden getirttiği sebze ve meyvelerle evde yemek tarifleri denemeye başlar, bir süre sonra ürünlerini internet üzerinden satma işine girer. Asım da annesine destek olmak için ürünleri müşterilere teslim etme görevini üstlenir. Bir gün bu sayede okul arkadaşı Melis'in evine gider ve okulda iletişim kuramadığı Melis'le zaman geçirme şansı yakalar. Melis'in ve kardeşinin de Varkent'in önemli oyuncularını arasında olduklarını öğrenir. Ortak ilgi alanları Melis'le arkadaşlıklarının güçlenmesini sağlayacaktır.

Okuldaki öğretmenlerinin proje ödevleriyle bir televizyon programına konuk olmaları Asım'a kendisini gösterme şansı tanırsa da sınıf arkadaşı Kutay buna izin vermez, her zaman olduğu gibi öne geçerek Asım'ı arka plana atar. Yarattığı Bakben karakterinin Varkent'ten atılmasının ardından kendi telefon uygulamasını yaparak tekrar gündeme gelmeyi başaran Asım bu kez de fikrinin çalındığı ve bir holding tarafından kullanıldığı gerçeğiyle yüzleşir. Daha fazla sessiz kalmaması gerektiğini anlayan ve Bakben uygulamasının sahibi olduğunu kanıtlamaya karar veren Asım, Şeker Holding Yönetim Kurulu Başkanı Hikmet Şeker ile görüşecek cesareti de bulur. Gerçeklerin ortaya çıkması Asım'ın hayata bakışını ve aldığı kararları da değiştirecektir.





ETKİNLİKLER

A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Sorular ve Cevaplar



ETKİNLİKLER

Kazanımlar

- : Çerçevesi belli bir konu hakkında konuşur.
- Metinle ilgili soruları cevaplar.
- Metin öncesi veya sonrasına ait kurgular yapar.
- Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır.
- Düşüncelerini yazarak ifade eder.

Gerekli Malzemeler : Kâğıt, kalem

Çocuklara “Zeytungor, Cenya, Bıkbık, Mavi Rüya, Tobobo” sözcükleri verilir. “Bu sözcüklerin her birini bilgisayarınızda internetten arama bölümüne yazdığınızı düşünün. Karşınıza çıkabilecek ansiklopedik bilgi ya da sözlük karşılığı ne olurdu?” sorusu sorulur.

– Çocuklar bu sözcüklerin ne anlama geldiklerini düşünüp yazarlar.

Çocukların kâğıtları sınıfta panoya asılır, arkadaşlarının yazdıklarını okumaları ve çok sayıda farklı fikri görmeleri sağlanır. Kitap okundukça karşılaşılan sözcüklerin kitaptaki anlamları yazılıp panoya eklenir.



UYGULAYICIYA NOT

Sözcüklerin anlamları etkinlik için ayrılan süreye göre gerekirse sözlü olarak da paylaşılabilir. Kitapla bağlantısına ilişkin ipuçları paylaşılabilir.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Anket

Kazanımlar

: Okuduklarından yola çıkarak çıkarımlarda bulunur.
Okuduklarını kendi yaşantısıyla ve günlük hayatla ilişkilendirir.
Metinle ilgili sorulara cevap verir.
Düşüncesini sözlü olarak ifade eder.

Gerekli Malzemeler : Öğrenci sayısı kadar anket çıktısı, kalem

Çocuklara kitaptaki karakterler ve aletlerle ilgili bir anket dağıtılır. Anket uygulandıktan sonra çocuklar yanıtlarını paylaşırlar; ancak doğru yanıtlar verilmez, bir merak unsuru olarak kullanılır.

1. “Zeytungor” sizce aşağıdakilerden hangisinin adıdır?
 - a) Zeytin çeşidi
 - b) Yöresel bir yemek
 - c) Bilgisayar oyununda bir kahraman
 - d) Patangonya’da yetişen bir yiyecek
2. Sizce hangisi bir oyunun favori karakteridir?
 - a) Bakben
 - b) Cenya
 - c) Haydabre
 - d) Yokol
3. İçinde pek çok bitkinin olduğu yeni bir çorba yapsanız adını ne koyardınız?
 - a) Lezzet Damlaları
 - b) Mavi Rüya
 - c) Çok da Fifi
 - d) Ağlak Manti
4. “Şakir” evcil bir hayvan ismi ise, sizce bu hayvanın türü hangisidir?
 - a) Kedi
 - b) Köpek
 - c) Papağan
 - d) Balık
5. Süpsüp vidası ve PıtPıt teli evdeki hangi aletin bir parçası olabilir?
 - a) Elektrikli süpürge
 - b) Çamaşır makinesi
 - c) El mikseri
 - d) Temizlik robotu





ETKİNLİKLER

- Daha sonra çocuklar bu sorulardan ve doğru yanıtlardan yola çıkarak kitabın içeriği hakkında tahminlerde bulunurlar.



UYGULAYICIYA NOT

Soruların kitapta yer alan doğru cevapları, kitabı okurken merakın sürdürülmesi amacıyla paylaşılmamalıdır. İster-seniz soruyla ilgili bölümler okundukça anketteki yanıtlar anımsatılarak anket okuma süreci içinde bir kontrol listesi olarak kullanılabilir. Anket basılı olarak verilebileceği gibi Web 2.0 araçları kullanılarak online olarak da hazırlanabilir.

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Tasarım ve Sunum

Kazanımlar

- : Çalışmasında hayallerini yansıtır. Çerçevesi belli bir konu hakkında konuşur. Görselleri ilişkilendirerek bir olayı anlatır.

Gerekli Malzemeler : Kâğıt, kalem

- Çocuklar kendilerini “Varkent” isimli dijital bir oyunun tasarımcısı olarak düşünür. Herkes oyunun amacını ve oyuna ilişkin beş kuralı belirler. Çalışmalar sözlü ya da yazılı olarak sunulur.



UYGULAYICIYA NOT

- *Kurallardan birini bir tekerleme ya da atasözü ile ilişkilendirmelerini isteyebilirsiniz. Örneğin kitabın 13. sayfasındaki “Uyku kırk kantar, uyudukça artar.” sözü oyunda bir aşamayı atlamak üzere kötülere karşı kullanılan bir güç olarak düşünülebilir.*
- *Etkinlik, çocuk sayısına göre ikili ya da üçlü gruplar oluşturarak da yapılabilir. Gruplar oyunun başlangıç müziğini grupça hazırlayıp sunabilir.*
- *Varkent oyununun ekran görüntüsünü görsel olarak hazırlamalarını isteyebilirsiniz. Bu ekran görüntüsü oyunun başlangıç ekranı ya da oyun sırasında bir anı gösterebilir.*





ETKİNLİKLER

B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Duygu Kavanozu

Kazanımlar

- : Metinde geçen duyguları fark eder. Karakterlerle empati kurarak duygularını ve düşüncelerini ifade eder. Yazdıklarını paylaşır.

Gerekli Malzemeler

- : Her öğrenci için bir kavanoz, kavanozları süslemek için renkli kâğıt, rafya, kumaş, kurdele, sticker, düğme vb. malzemeler, yapıştırıcı, makas

- Çocuklar bir kavanoz alıp onu süsler (bu, Asım'ın duygu kavanozu olarak okuma süresince kullanılacak). Kitabın her bölümünde Asım'ın hissettiği duygular yazılır ve kavanoza atılır. Herkes kitap bitene kadar kendi kavanozuna istediği kadar ekleme yapabilir.



UYGULAYICIYA NOT

- *Kitabı okuma süreci boyunca bu çalışma zaman zaman çocuklara hatırlatılır; kitap bittikten sonra kavanozlar açılır. Bununla ilgili çalışma Okuma Sonrası Etkinlikler bölümünde yer almaktadır.*
- *Çocuklara diğer karakterler için de duygu kavanozunu hazırlamalarını önerebilirsiniz ya da her grup bir karaktere odaklanabilir.*
- *Okuma süresince çocuklar kendileri için de duygu kavanozu hazırlayabilirler. Öyküde anlatılan olaylara yönelik duygularını ve bunu hangi bölümde ya da olayda hissettiklerini not almalarını isteyebilirsiniz.*





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Canlandırma



(Bu etkinlik 15-16. sayfaları kapsamaktadır. Kitabın sonraki sayfalarını okumadan önce uygulanması önerilir.)

Kazanımlar

: Role girerek canlandırma / doğaçlama yapar.

Düşüncesini sözlü olarak ifade eder.

Okuduklarını kendi yaşantısıyla ve günlük hayatla ilişkilendirir.

Birinci Aşama

Eşler oluşturulur. Kitabın 15 ve 16. sayfalarında geçen durum (Asım-Kutay diyalogu) canlandırılır. Eşler aynı anda, eş zamanlı olarak bu canlandırmayı yaparlar. Grupların birbirlerini izlemeleri ve duymaları gerekmez.

(Metni anımsamaları için eşlere sayfa 15-16'yı okumaları ve canlandırmalarını ona göre yapılandırılmaları söylenir.)

İkinci Aşama

- Bu kez Asım'ın zihninden geçen ama gerçekte söyleyemediği cümleleri canlandırılır. Yine aynı eşler, eş zamanlı doğaçlamalarına devam ederler.
- Bir süre sonra canlandırmalar durdurulur ve eşlerin doğaçlamaları tek tek izlenir.
- Doğaçlama sonrası değerlendirme yapılır.
 - Sizce birinci ve ikinci canlandırmalar arasında farklar var mıydı? Neden? Bu farklılığın sebepleri neler olabilir?
 - Sizce bundan sonraki olaylar nasıl gelişmiştir?





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Filan-Şey-Aynen-Yani Oyunu

Kazanımlar : Duruma dikkatini verir.
Duruma yönelik çözüm üretir.

“Evet-Hayır” oyunu yasaklı sözcükleri “filan, şey, aynen, yani” olarak oynanır.

Birinci Aşama

İki çocuk (gönüllü olan ya da uygulayıcı tarafından belirlenen) tüm grubun karşısına çıkar. Her iki yarışmacı da belirlenen bir konu hakkında akıcı bir şekilde konuşarak ve birbirlerine sorular sorarak karşı tarafı yasaklı sözcükleri söylemeye ve hata yapmaya zorlarken kendisi de o sözcükleri kullanmamaya, hata yapmamaya gayret eder. Diyalogun konu sınırlaması yoktur. (Konu başlığını çocuklar seçebileceği gibi konu uygulayıcı tarafından da belirlenebilir.) Diyalogun süresi 2 dakika ile sınırlandırılır. Bu süre içinde yasaklı sözcükleri kullanan yarışmacı oyunu kaybeder. 2 dakikalık süre sonunda yasaklı sözcükler kullanılmamışsa her iki yarışmacı da kazanmış sayılır. Yeni iki yarışmacıyla oyun sürdürülür.

Oyunun süresi, ardından gerçekleştirilecek konuşma zamanı da (ikinci aşama) dikkate alınarak belirlenir.

İkinci Aşama

“Bu oyunda ‘filan, şey, aynen, yani’ sözcüklerini kullanmak yasaktı. Sizce neden böyle bir kural seçilmiş olabilir?” diye sorulur.





ETKİNLİKLER

DÖRDÜNCÜ ETKİNLİK: Rol İçinde Yazma

Kazanımlar : Rol içinde yazma çalışması yapar.
Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
Okuduklarını kendi yaşantısıyla ve günlük hayatla ilişkilendirir.

Gerekli Malzemeler : Kâğıt, kalem



**UYGULAYICIYA
NOT**

Bu etkinliğin yapılabilmesi için öğrencilerin kitabın 89. sayfasındaki "Bak Ben... Bakben!" bölümüne kadar okumuş olmaları gerekmektedir.

- Kitabın 87. sayfasındaki cümle ("Annesi elini sarıp avizenin kırıklarını temizledi ve Asım'ı öperek yatağına yatırdı.") okunur. Daha sonra çocuklar Asım rolüne girerek yatakta günlüklerini yazarlar. Günlükler yazıldıktan sonra yazdıklarını paylaşmak isteyenler okur.

Alternatif Çalışma

Çocuklardan, Kutay rolünde günlük yazmaları istenebilir. Bu günlük sayfalarından biri, sayfa 94'te Kutay'ın annesinin yurt dışında olduğu ve görüşemedikleri bilgisini edinmeden önce herhangi bir güne dair ya da 94. sayfadaki bilgiyi edindikten sonraki bir günle ilgili bir yazı olabilir. Aynı bölümü seçenler yazdıklarını karşılaştırabilir, hangi farklı duygulara ve durumlara yer verdiklerini, bunun sebeplerini tartışabilirler.

Günlük yazma çalışmasında derinleşmek istenirse, Kutay'ın duygu değişim durumu günlüğüne yazdıkları üzerinden değerlendirilebilir. Örneğin Kutay'ın sınıfın havalı çocuğu, zorbası, özellikle de Asım'ın baş belası olduğu biliniyor. Kutay yaptıklarıyla ilgili neler düşünüyor? Günlüğüne neler yazıyor?

Bahsi geçen sayfaya kadar Kutay'ın anne yoksunluğunu okurlar henüz bilmiyor. Çocuklar Kutay rolünde günlük yazmaya devam ettiklerinde, okurlar onun annesinin olmadığını öğrendiklerinde Kutay'ın günlüklerine bu





ETKİNLİKLER

durumu nasıl yansıtacaklar? Kutay günlüğüne annesiyle ilgili ya da bu yok-sunluğuna dair neler yazmış olabilir?

Günlük çalışması her bölümde yapılabilir. Hikâye adım adım derinleştikçe her bölümde günlüğe eklenen yazılar bir önceki bölümlerde yazılanlarla karşılaştırılabilir.



**ÇEVİRİM İÇİ
UYGULAMALAR
İÇİN ÖNERİLER**

Günlük yazılarının “Padlet” vb. bir uygulamada “online” platformda yazılması istenebilir. Bu çalışmada dilerseniz çocukların yazdıklarının herkes tarafından görülmesine izin verebilir ya da yazılanların önce size ulaşmasını, ardından da sayfada yayınlanmasını tercih edebilirsiniz.

C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Duygu Kavanozu Canlandırmaları

Kazanımlar

- : Karakterlerin duygularını anlar.
- Karakterlerle empati kurarak duygularını ve düşüncelerini ifade eder.
- Metinde geçen duyguları ve deneyimleri yorumlar.
- Doğaçlama yapar.
- Grup çalışması içinde fikrini ifade eder.

Dörtlü gruplar oluşturulur. Herkes hazırladığı kavanozu açarak yazdığı duyguları grubundaki arkadaşlarıyla paylaşır. Grup içinde en fazla ve en az yazılmış duygular seçilir. Gruplar kendi aralarında bu duygular üzerine konuşur. Asım'ın bu duyguları ne zaman hissettiği üzerine paylaşımlar yapılır. Daha sonra her grup bir duyguyu ve bunun hissedildiği anı (durumu, olayı vb.) seçer. Gruplar seçtikleri duyguyu ve olayı (donuk imge tekniğiyle) canlandırır. İmgeyi izleyen gruplar bunun hangi an ve duygu olduğunu tahmin etmeye çalışır.





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Donuk İmge Tekniği: *Bedenle hareketsiz (heykel gibi), sessiz ve sözsüz görüntüler oluşturma çalışmasıdır. Bireysel ya da grupça yapılabilir. Bu çalışmada her grup seçtiği duyguyu grupça canlandıracak. Her grup üyesi birbiriyle ve seçtikleri duyguyla parça-bütün ilişkisi içinde o duyguyu / olayı anlatan sözsüz bir hikâye olarak rol alacak.*

İKİNCİ ETKİNLİK: Tasarım ve Sunum: Senin Yemeğin Hangisi?

Kazanımlar

- : Çalışmasında hayallerini yansıtır. Hayalî ögeler barındıran kısa metin yazar.
- Yazdıklarını zenginleştirmek için çizim ve görseller kullanır.

- Çocuklara bir yemek tasarımı yapmaları söylenir. Çocuklar tasarladıkları yemeğin görüntüsünü, malzemelerini, tarifini vb. düşünüp hayal ederler. Yemeklerine isim bulurlar; yemeklerinin malzeme listesini ve tarifini yazırlar.



UYGULAYICIYA NOT

Yemek tasarımları için bir sosyal medya paylaşımı veya Instagram gönderisi hazırlamaları da istenebilir. Bağlantılı etkinlik olarak dijital okuryazarlık çalışması da yapılabilir. Instagram'da satış yapmak için hazırlanan içeriklerde ve paylaşımlarında nelere dikkat etmeleri gerektiği sorulabilir. Buna ek olarak paylaşımı yapan kişi tarafından değil de paylaşımı gören bir müşteri (hedef kitle) olarak bu tip paylaşımları nasıl değerlendirmeleri gerektiği üzerine tartışma gerçekleştirilir. Tüketici hakları üzerine çalışmalar da yapılabilir.





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Fikir-Ürün-Patent Oyunu

Kazanımlar : Duruma dikkatini verir.
Fikrî hakların varlığını fark eder.
Fikrî haklarının önemini kavrar.

Birinci Aşama: Zip-Zap-Ha!

Herkes ayaktadır, grupça bir çember oluşturulur. Biri oyunu başlatır. Başlatan kişi oyunu eğer çemberin sağına doğru ilerletecekse sağa doğru döner ve “Zip!” der. Çocuklar hareketin sağa doğru devamını istiyorlarsa sağa doğru el çırpma ve “Zip!” demeye devam ederler. Hareket sırayla sağa doğru akar. Bu arada “Zip!” diyen ses birlikteliği ve hızın kesintiye uğraması önemlidir. Eğer bir öğrenci hareketin yönünü geri döndürmek yani akışı sola doğru çevirmek isterse hareket ona geldiğinde bu kez sola doğru el çırparak “Zap!” demelidir. Hızlı karar verilmeli, hareket ya geldiği yönde devam etmeli ya da yönü geri çevrilmelidir. Bu esnada sözcüğün yanlış kullanımı (yani hareket yönüyle uyumsuzluğu) olursa bunu yapan kişi oyun dışı kalır. Çocukların bir diğer seçeneği de “Ha!” diyerek hareketi ve sözü çemberde göz göze geldiği bir başkasına devretmektir. Bu durumda, akış sağa ya da sola doğru sırayla değil de göz temasıyla devam eder. Zip, Zap ya da Ha seçeneklerinden herhangi biriyle akış sürdürülür.

İkinci Aşama: Fikir-Ürün-Patent

- Oyun bir süre Zip, Zap ve Ha sözcükleriyle oynandıktan sonra bu aşamada Zip yerine FİKİR, Zap yerine ÜRÜN, Ha yerine de PATENT sözcükleriyle devam ettirilir. Akışın aksamasına neden olan çocuk oyunu çemberin dışından izler.
- Oyundan sonra herkes çember düzeninde oturur. Fikir-Ürün-Patent kavramları hakkında konuşulur. Bu sözcüklerin neden tercih edilmiş





ETKİNLİKLER

olabileceği, kitapla ilişkisi, fikrî haklar hakkında bildikleri, bununla ilgili sözleşmeler-yasalar, fikrî hakların nasıl korunabileceği, telif hakları, korsan yayıncılık vb. konular üzerine konuşulur. Örnek olaylar (şarkı sözü, bilgisayar oyunları, bilimsel intihal, esinlenme, korsan CD / kitap vb. konular) üzerinden bu tartışma başka kavramlarla da ilişkilendirilerek derinleştirilebilir.

- Daha sonra fikir, ürün ve patent kavramları kitaptaki Bakben uygulaması, Şeker Holding'in fikri çalması, uygulamanın ve ismin patentini alması vb. konularla ilişkilendirilir. Bu tür anlaşmazlıkların nasıl çözüleceği, sorun çözme yöntemleri, haklar vb. konular kitaptaki çözüm yollarıyla karşılaştırılır.

