



KİTABIN ADI

PAMİR'İN PARMAKLARI



YAZAR

MİYASE SERTBARUT



PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

SEVDE KOYUNCU



TEMA/KONULAR

Duygu yönetimi, heyecan, kaygı, korku, mutluluk, sitem, takdir etme, canlılar, müzik, adalet, çalışma, emek, iş birliği, çocuk kültürü, mizah, okul, çatışma yönetimi, empati, kendini tanıma, kişilik tipleri, öz güven, sosyal gelişim, yetenek, iletişim, merak duygusu, olay, adil oyun, ruh sağlığı, bireysel haklar, çocuk hakları, demokrasi, hakkını savunma, hayvan hakları, kişi dokunulmazlığı, merhamet, temel hak ve özgürlükler, bireysel farklılıklar, dayanışma, yaratıcı okuma, aile iletişimi, diğer canlılarla iletişim, iletişim becerileri, insanlarla iletişim, öğrenci öğretmen iletişimi, dostluk, güven, iyilikseverlik, saygı, sevgi, yardımlaşma, vicdanlı olma



ANAHTAR KELİMELER

Arkadaşlık, yardımlaşma, drama, sanat, çocuk, umut, iyilik, kötülük, aile duygular, kararlılık, cesaret, çaba, akran zorbalığı, öğretmen, okul, sınıf



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Metinden hareketle tahminde bulunur.
- Tahminlerini ve düşüncesini gerekçeleriyle açıklar.
- Belirli bir bilgiyi bulmak için metni yeniden okur.
- Okuduklarını çeşitli yollarla ifade eder.
- Öyküdeki olayları, karakterleri, çelişkileri ve temaları kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Parça ve bütün ilişkisini kurar.
- Neden-sonuç ilişkilerini ifade eder.
- Nesnelere ve varlıklar arasında bağ kurarak anlamlı bir kompozisyon oluşturur.
- Bir görsel ile bir kavramın benzer noktalarını bulur.
- Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar.
- Karakterler ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı bir öykü anlatır.
- Kavramlar arasında farklı örüntüler kurar.
- Resim ve basılı malzemelerden zihinsel görüntüler yaratır; resmi yorumlar.
- Sorunlara yaratıcı çözümler önerir.
- Bir sorunun farklı çözümleri olabileceğini görür.
- Bir soruna yönelik çözüm önerileri düşünür.
- “Sıradan” ve “sıra dışı” kelimeleri hakkında fikrini söyler.
- “Normal olan”, “normal olmayan” ve “normalin altında” yargıları ile ilgili fikrini söyler.
- Güç ve hak kavramlarını düşünür.
- Hak ve haksızlık kavramları hakkında düşüncesini söyler.
- Duygusal, sözel, fiziksel ve siber zorbalık hakkında bilgi edinir.
- Akran zorbalığı hakkında düşüncelerini ifade eder.
- Zorbalığa karşı verilen tepkilerle ilgili fikrini söyler.



ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Yardım etmek kavramıyla ilgili fikrini söyler.
- Yardıma ihtiyacı olan ile bağ kurar.
- İş ve çalışma kavramları hakkında düşünür.
- Duyguların nedenlerini dikkate alarak bir kurgu oluşturur.
- Hata kavramı üzerine düşünür.



ÖZET

Pamir okulun içinde, onlarca çocuk arasında ilk bakışta seçilemeyecek, kendi hâlinde bir çocuktur. Çoğu çocuk gibi onun da bir ailesi, gittiği bir okulu, öğretmenleri ve elbette birkaç arkadaşı vardır. Okulda çok dikkat çekmese de elbette onu da diğerlerinden ayıran kendine has özellikleri vardı. Pamir kıvrak zekâsı ile haksızlıkları görebilen, uyumlu hâli ile herkesle anlaşabilen, altın gibi bir kalbi olan bir çocuktur. Pamir'in okul, mahalle, ailesi ve arkadaşları arasında geçen yaşamında bazen sorunlar ve aksilikler çıkar. Hayvanların birbirlerine yaptıkları baskının yanı sıra insanların birbirlerine yaptığı haksızlıkları gören, zaman zaman bu haksızlıklara kendisi de maruz kalan Pamir, parmaklarını kullanarak her türlü anlaşmazlığa bir çözüm yolu bulur. "Pamir'in Parmakları" ortak kişiler ve mekânlar üzerinden yazılmış bir dizi kısa öykünün birleşiminden oluşuyor. Akran zorbalığı, haksızlık, sorun, çözüm, hoşgörü, yardımlaşma, şiddet gibi birçok sosyal kavramı düşündüren bir kitap.





ETKİNLİKLER

A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Çok Sıradan



ETKİNLİKLER

Kazanımlar

: “Sıradan” ve “sıra dışı” sözcükleri hakkında fikrini söyler.
“Normal olan”, “normal olmayan” ve “normalin altında” yargıları ile ilgili fikrini söyler.
Kavramlar arasında farklı örüntüler kurar.

Gerekli Malzemeler: Oyun görsellerinin çıktıları, hamur yapıştırıcı, kâğıt, kalem

Görsel Linki : <https://drive.google.com/drive/folders/I3d4WHDbRg4IPaObSjZb5jHDTnoxp6xjW?usp=sharing>

- Oyunda kullanılacak görseller tüm çocukların görebileceği bir alana asılır. Bir oyun oynanacağı söylenir. Çocuklardan “sıradan, sıra dışı, normal, normal olmayan, normalin altında” sözcüklerini küçük kâğıtlara yazmaları ve her biri için bir simge, sembol, işaret eklemeleri istenir.
- Görseller hep birlikte incelenir. Çocuklardan yazdıkları sözcükleri görsellerle eşleştirmeleri ve ilgili kâğıdı ilgili görsele iliştiirmeleri istenir.
- Çocuklar daha önce küçük kâğıtlara yazdıkları sözcükleri görsellerin altına yapıştırır. Bunu yaparken de o görseli neden “sıradan, sıra dışı, normal, normal olmayan, normalin altında” olarak seçtiklerini söylerler. Tüm sözcüklerini yerleştiren çocuklar yerlerine oturur.
- Daha sonra bu eşleştirmeler rastgele seçilip incelenir. Gerekçeler üzerine hep birlikte düşünülür.





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Önerdiğimiz görseller günlük yaşamda görebileceğimiz ve alışık olduğumuz görseller olduğundan çocukların bu görsellerle sözcükleri eşleştirirken bir neden bulmaları önemlidir. Burada amacımız aynı görsel için farklı bakış açılarının olabileceğini, “sıradan, sıra dışı, normal, normal olmayan, normalin altında” gibi kavramların kişiden kişiye değişebileceğini, bir anlatının kişinin bakış açısıyla ilgili olarak farklı hikâyeler ve anlamlar barındırabileceğini fark etmelerini sağlamak.

İKİNCİ ETKİNLİK: Sen Kimsin Pamir?

Kazanımlar

- : Metinden hareketle tahminlerde bulunur.
- Karakterin özelliklerini sıralar.
- Karakterin sosyal, okul ve aile çevresinde yaşadığı zorluklarla ilgili tahminde bulunur.
- Karakterin yaşadığı zorlukları çözerken hangi güçlü yanlarını kullandığını söyler.
- Tahminlerini gerekçeleriyle açıklar.

Gerekli Malzemeler : Kraft kâğıdı, renkli kalemler, bant, kitapta geçen metin

Birinci Aşama

- Kitapta Pamir’i tanıtan bölüm çocuklara okunur (sayfa 9).

“Pamir sihirbaz değildi, mucizeye yol açacak herhangi bir özelliği de yoktu. Ona şöyle bir bakan sıradan, normal bir çocuk görürdü. Hatta biraz da normalin altında bir çocuk görürdü. Ayakkabısının biri bağlı, diğeri değil; çorabının biri başka, diğeri daha başka, saçı darmadağınık, tişörtü lekeli, boyu da yaşlılarından kısaydı.”





ETKİNLİKLER

- Kraft kâğıt çocukların rahat erişebilecekleri ve çizim yapabilecekleri bir yere (duvar ya da zemin) yerleştirilir ve metinde tanıtılan Pamir'in hep birlikte resmedileceği söylenir. Çocuklar sırayla kâğıda Pamir'in hangi özelliğini çizmek istiyorlarsa onu önce söyler; sonra çizerler. Örneğin; "Sağ gözünü çizmek istiyorum, tişörtündeki deseni çizmek istiyorum, ayakkabı bağcığını çizmek istiyorum..." denilebilir.



UYGULAYICIYA NOT

Çizilecek Pamir görselinde her çocuğun katkısının olması sürece katılımı artırır. Çizecek bir uzuv bulamadıklarında onları ayrıntıları düşünmeye teşvik edebilirsiniz. Bu ayrıntı, yüzündeki bir gamze, elinin üstündeki bir ben, kolundaki bir yara ya da karaktere ait herhangi bir özellik olabilir. Pamir'in nasıl biri olduğunu henüz bilmedikleri ve kitaptaki görseli de henüz görmedikleri için ayrıntılar sadece metinde verilen açıklamalardan yola çıkarak çeşitlendirilebilir.

İkinci Aşama

- Çizilen görsel üzerinden ilerlenerek karakterle ilgili olası özellikler sıralanır.
- Çocuklara aşağıdaki sorular sorulur. Yanıtlar Pamir'in görselinin etrafına (post-it kâğıtlarla) yapıştırılır. Aşağıdaki örnek soruları başka sorularla da destekleyebilirsiniz.

Örnek Sorular:

1. Pamir sizce nasıl biri? Duygusal mı? Uyumlu mu? Hareketli mi? Onu diğerlerinden ayıran en önemli özelliği sizce ne olabilir?
2. Nasıl bir öğrenci?
3. Kardeşi var mı? Ailesi kalabalık mı? Küçük mü? Pamir'in ailesiyle iletişimi nasıl? Onlarla birlikte vakit geçiriyor mu? Annesi ve babasıyla neler paylaşıyor?
4. Resim yapmak, enstrüman çalmak, öykü yazmak, tamir işlerinden anlamak vb. bir yeteneği var mı?
5. Hayvanları sever mi?
6. En sevdiği yemek ne olabilir?
7. Okul dışında vaktini nasıl geçiriyor?
8. Öğretmenleri ve arkadaşlarıyla iletişimi nasıl?





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Bu sorulara farklı yanıtlar gelecektir. Bir çocuk hayvanları sever hatta bir de kedisi var derken, diğeri hayvanlardan korkuyor diyebilir. Çocukların yanıtını kabul ederek düşüncelerini nedenlendirmelerini isteyebilirsiniz. Bu çalışmada doğru ya da ortak bir yanıtta buluşmaya çalışmıyoruz. Herkesin karakterle ilgili fikir geliştirmesi için onları cesaretlendirebilir; fikirlerini tutarlı bir şekilde birbirine bağlayarak açıklamasını isteyebilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

- 1. Bu etkinlik "Jamboard" gibi bir araç kullanarak çevrim içi ortamda da yapılabilir. Çocuklar Pamir'i oluşturan parçaları sırayla çizip renklendirebilirler.*
- 2. Oluşturulan görsel "Coggle" uygulamasına taşınarak Pamir'le ilgili özellikler bu uygulamada görselin etrafına yazılabilir.*





ETKİNLİKLER

B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

Okuma sırasındaki etkinlikler kitap bölümlerden oluştuğu için her bölüme özgü olarak hazırlanmıştır. Çalışmalar kitabın o bölümü okunduktan sonra yapılmalıdır.

BİRİNCİ ETKİNLİK: Sokakların Kuralı Bölümü

Kazanımlar : Hak ve haksızlık kavramları hakkında düşüncesini söyler. Güç ve hak kavramlarını düşünür.

Gerekli Malzemeler : Çocukların koşarak birbirlerini ebeleyebilecekleri bir alan

Birinci Aşama: Parmak Nefesi ile Güç Toplama

– Çocuklara parmak gücü toplama oyunu oynayacakları söylenir. Oyunun amacı açıklanır.

“Pamir karşılaştığı zorluklarda parmaklarının gücünden yararlanan bir çocuktur. Şimdi biz de parmaklarımızın gücüne ihtiyaç duyacağımız bir oyun oynayacağız.”

– Herkes sol elinin parmaklarını beş sayısını göstermiş gibi tutar. Sağ işaret parmağı sanki bir kalemmiş gibi kullanılarak sol elin (beş parmağının) şablonu (baş parmaktan serçe parmağa doğru) havada çizilir. Yani sağ işaret parmağı sol baş parmağın ucundan başlayarak sırayla beş parmağın çevresine dokunulur. Sonra tekrar serçe parmağın dışından ters yönde baş parmağa kadar ilerlenir. Parmaklar arasındaki geçişlerde “hoop” sesi çıkartılır.

– İkinci turda bu “hoop” sesinin yerine nefes alınır; yani her parmaktan yukarı doğru giderken nefes alınır, aşağı doğru giderken nefes verilir. Nefesler burundan alınıp ağızdan verilir.





ETKİNLİKLER

- İki elin tüm parmakları gidiş ve dönüş yönünde havada çizildiğinde parmak gücü toplanmış olur.



UYGULAYICIYA NOT

İsterseniz bu oyunu tüm etkinliklere başlamadan önce yapabilirsiniz. Hareketli oyunlar için çocukların nefesini açmaya, düşünsel etkinlikler için de odağı toplamaya yardım edecek bir çalışmadır.

İkinci Aşama: Köpekten Kediye

- Çocuklardan çember düzeninde ayakta durmaları istenir. Yönerge:
“Pamir çöplükte kıymalı makarna yiyen bir tekir kedi görmüştü. Şimdi hepimiz tekir kedinin makarnasını ondan isteyen ve kediye hırlayan o köpeğin yerine geçeceğiz. Sırtımızın tam ortasında bir “dönüştürücü” düğmesi var. Amacımız bir başkasının dönüştürücü düğmesine basmak ve kendi dönüştürücü düğmemize başkasının dokunmasını engellemek. Çünkü dönüştürücü düğmesine basılan kişi miyavlayan kediye dönüşüyor. Makarnayı yiyen tek köpek biz olmalıyız. O yüzden de herkesi kediye dönüştürmemiz gerekiyor. Dönüştürücü düğmesine basılıp kediye dönüşenler yere çömelecek ve oyun bitene kadar hiç hareket etmeyecekler. Bakalım kim hırlayan köpek olarak en sona kalabilecek?”
- Oyun başlatılır. Tek bir köpek kalana ve oyuncuların hepsi kediye dönüşene kadar oynanır. Oyun bittikten sonra çocuklarla oyunun değerlendirilmesi yapılır.

Değerlendirme için birkaç örnek soru:

1. *Yemeği almak isteyen bir köpekken yemeğini köpeğe kaptıracak bir kediye dönüşenler nasıl hissetti? Bu ani değişimde hangi duyguları yaşadınız? Oyun keyifli miydi yoksa sıkıcı mı? Zor muydu, kolay mıydı? Neden?*
Herkesi kediye çevirerek en sona kalan çocuğa (köpeğe):
2. *Herkesi kediye çevirmek ve onları korkutup kaçırmak nasıldı? Kendini diğerlerinden daha güçlü hissettin mi? Neden? Köpek olmak zor muydu, kolay mıydı? Neden?*
3. *Sizce kedinin yemeğini yemek isteyen köpek haklı mıydı? Neden?*





ETKİNLİKLER

4. Pamir'in bahsettiği sokak kurallarına katılıyor musunuz? "Bir şeyin sahibi, onu ilk bulan" mıdır? Neden? "Güçlü olan kazanır" mı? Neden?
5. Bu oyunun bazı kurallarını değiştirerek onu daha adil yapabilir miyiz?
6. Oyunu daha eğlenceli yapmak için kurallara neler ekleyebiliriz?



UYGULAYICIYA NOT

Oyunu süreye ve çocuk sayısına göre birkaç kez oynatabilirsiniz. Oyunun birkaç tur oynanması çocukların oyuna alışması, eğlenmesi ve fikir üretmesi için önemli bir ayrıntıdır. Çocuklara "güç" kavramına odaklanmalarını sağlayacak sorular da sorabilirsiniz. Bir sonraki aşamada bu kavramı ayrıca çeşitlendireceğiz.

Üçüncü Aşama: Hakkını Savun

- Uygulayıcı oyunu anlatır.

"Hepimiz yine hikâyedeki köpek yerine geçeceğiz ve yine sırtımızda bir dönüştürücü düğmemiz olacak. Düğmemize basıldığında yine kedi oluyor ve yere çöküyoruz fakat bu kez biz oyun dışındayken bir başkası düğmemize tekrar basarsa köpek olarak oyuna yeniden girebileceğiz. Bakalım böyle oynadığımızda oyun nasıl olacak?"

- Oyun başlatılır. Oyun sürekli bir dönüşüm içerdiğinden yani oyunun sonlanması ve tek bir köpeğin kalması daha zor olacağından ve daha çok zaman alacağından, etkinliğe ayrılan süreye ya da çocukların oyuna olan ilgisine göre sonlandırılır.
- Oyun bittikten sonra değerlendirme yapılır.

Değerlendirmede şöyle sorular sorabilirsiniz:

1. Oyunun bu versiyonunda "kedi" olmak önceki versiyona göre farklı mıydı? Neden?
2. Oyunun bu versiyonunda "köpek" olmak önceki versiyona göre farklı mıydı? Neden?
3. Bu oyunda sürekli hem kedi hem de köpek olduk. Oyunu böyle dönüştürerek oynamak size neler düşündürdü, rolleriniz sürekli değiştiğinde duygularınız da değişti mi?





ETKİNLİKLER

4. Sizce bu eklenti, oyunu daha “adil” yaptı mı? Neden? Daha adil olması için ne gerekir?
5. Kediye dönüşenlere bir güç verecek olsanız bu nasıl bir güç olur? Haklarını korumak için sizce kedilerin neye ihtiyacı var? Nasıl davranırlarsa yiyeceklerine sahip çıkabilirler?



UYGULAYICIYA NOT

Sorulara verilen cevaplarla ilgili yeni sorular sormak ve tartışmanın odağını hikâyede vurgulanan “hakkını savunmak” kavramıyla ilişkilendirmek, bu örnek soruları sırayla sormaktan daha verimli bir yaklaşım olacaktır. Grubun yanıtlarına göre bunlara yeni sorular ekleyerek “güç” ve “hak” bağlamını genişleterek tartışın.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: “Pamir’in Adı Nereden Geliyor?” Bölümü

Kazanımlar

- : Duygusal, sözel, fiziksel ve siber zorbalık hakkında bilgi edinir.
- Akran zorbalığı hakkında düşüncelerini ifade eder.
- Okuduklarını çeşitli yollarla ifade eder.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar.

Birinci Aşama

Gerekli Malzemeler: Grup çalışması için zorbalık cümleleri:

1. *Seni yakalarsam çok kötü yapacağım!*
2. *Ha ha ha, saçların ne komik öyle, kuş yuvası gibi.*
3. *Sen o müzik aletini çalamazsın, beceriksizsin, beceriksiiiiz, beceriksiiiiz!*
4. *Dün akşam’nın e-postasını “hack”ledim, okuldan sonra birlikte okuyalım mı?*
5. *Yeni gelen çocuğun kalemi artık bende. Şuna bak, güzelmiş, acaba bulamayınca ne yapacak?*
6. *Oyunda bir açık buldumnın oyun paralarını bizim hesaplara paylaştırdım.*
7. *..... ne kadar çelimsiz bir tip, şöyle bir dokundum pat diye düşüverdi.*
8. *Bence ile bir daha oynamayalım, yalnız kalınca kararlarımıza uymamak neymiş anlar.*





ETKİNLİKLER

9. Bir kardeşin olmuş, artık ailen seni sevmeyecek!

10. Bu yaptığımı öğretmene söylersen sana gününü gösteririm!

– Her çocuk “duygusal”, “sözel”, “fiziksel” ve “siber” sözcüklerini sırayla söyler, saymaca sonunda aynı sözcükleri söyleyenler bir araya gelir, dört grup oluşturulur.

– Her gruba dokuz zorbalık cümlesinden biri ve aşağıdaki altı soru verilir:

1. Olay nerede olmuş?

2. Olayı kimler bizzat görmüş?

3. Bu olayı bilen ya da duyan başka kimler var?

4. Olayı destekleyenler var mı?

5. Olaya engel olmaya çalışanlar var mı?

6. Bu olay yaşanmadan önce, yaşanırken ve yaşandıktan sonra kişiler neler hissediyor?

– Gruplar zorbalık cümlelerindeki olay hakkında kendi aralarında bir süre konuşur. Her grup sorulardan da yararlanarak kendi zorbalık olayının kurgusunu yapar.

– Grupların canlandırmalarını hazırlamaları için zaman tanınır. Gruplardaki herkes bir rol alır, canlandırmanın parçası olur.



UYGULAYICIYA
NOT

Gruplar dörder kişi olarak yapılandırılırsa fikir alışverişi daha nitelikli olur. Saymaca yaparken dört zorbalık türünden birini ya da birkaçını birkaç kez tekrarlatarak grup sayısını çoğaltabilirsiniz.

İkinci Aşama

– Grupların canlandırmaları izlenir.

– Her canlandırmadan hemen sonra o olaydan etkilenen ve etkilenebilecek “olası” kişiler üzerine hep birlikte konuşulur, bir şablon hazırlanır. Bu şablon 5N 1K soruları üzerinden yapılabilir. Bu olaydan doğrudan etkilenen: Kim, ne, nerede, ne zaman, nasıl, neden? Etkilenebilecek olası kişiler: Kim, ne, nerede, ne zaman, nasıl, neden?





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

1. Şablon hazırlanırken o grubun canlandırmasında izlenen kişilerden başlanabilir. Örneğin, zorbalığa maruz kalan çocuğun olaydan haberi olacaktır, bu çocuğun adı şablona yazılır. İsmine altına yaşadığı duygular (bu olaydan önceki ve sonraki hisleri) yazılabilir. Olay yaşanırken orada olmayıp, bu durumdan dolayı yoldan etkilenecekler de şablona dahil edilmelidir. Aileler, arkadaşlar, fiziki koşullar (okulda bir aracın, mekânın zarar görmesi vb.) gibi her türlü dolaylı etkileşim hesaba katılmalıdır.

2. Bu etkinlik zaman içinde sürdürülecek uzun soluklu bir çalışma olarak devam ettirilecekse şablonun çalışma mekânının bir yerinde sürekli durması yararlı olabilir. Böylece 4 grubun çalışması bittikten sonra şablonlardaki ortak noktalar üzerine de ayrıca çalışılabilir.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Çevrim içi çalışmalarda “Miro” uygulamasında yer alan yapışkan kâğıtlar ya da zihin haritası araçlarından biri tercih edilebilir.





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Satranç Bölümü

Kazanımlar : Bir soruna yönelik çözüm önerileri düşünür.
Bir görsel ile bir kavramın benzer noktalarını bulur.
Kavramlar arasında farklı örüntüler kurar.

Gerekli Malzemeler: Kâğıt, kalem, liste için tahta ya da karton kâğıt, keçeli kalem

Birinci Aşama

- Pamir'in su sattığı an (okulda dolaşmaya başladığında bir öğretmen tarafından engellendiği kısım) çocuklara hatırlatılır:

Pamir zaten sessizce aralarda dolaşıp suları satmayı deneyecektir fakat bunu onu engelleyen öğretmene söylememiştir. Bahçe kapısından çıkmak üzereyken başka bir öğretmen, Pamir'e eğer oyuncuların dikkatini dağıtmadan sessizce aralarda dolaşırsa su satabileceğini söyler. Böylece Pamir sessizce işe koyulur. Ancak Pamir kendisine izin veren o öğretmenle karşılaşmasaydı ne olacaktı, ne yapacaktı?

- Çocuklara 3 dakika süre verilir. Pamir'in suları bakkal Emin amcaya geri götürmemesi için neler yapabileceği yani onun su satmasını sağlayacak başka olası çözüm önerileri düşünüp yazmaları istenir. "Pamir su diye bağırmadan ve oyuncuların dikkatini dağıtmadan nasıl su satabilir?" diye düşünen çocuklardan yollar bulmaları istenir. Bu çalışmada amaç kısa süre içinde mümkün olduğunca çok sayıda öneri yazılmasıdır.
- Süre bitiminde çocuklara kaç öneri yazdıkları sorulur. En çok öneri yazan çocuktan listesini okuması istenir. Daha sonra en az öneri yapan çocuğun listesinden başlayarak tüm öneri listeleri sırayla okunur. Listeler okunurken aynı anda herkes kendi listesini kontrol eder, okunan öneri onda





ETKİNLİKLER

da varsa bunu tespit eder, bu önerinin yanına X yazar. Aynı olan öneriler bir daha okunmaz. Böylece herkes listesini okuyup paylaştıktan sonra hem ortak hem de farklı öneriler belirlenmiş olur. İstenirse bu etkinlik bir grup çalışması olarak da uygulanabilir. Her grup kendi arasında benzer ve farklı önerileri değerlendirip grup listesine son hâlini verir. Her grup kendi listesini okur, yine benzer ve farklı öneriler ayıklanarak öneriler tek listeye indirgenir.

İkinci Aşama

- “Pamir’in Su Satmasını Sağlayacak Olası Çözüm Önerileri” başlığı herkesin görebileceği bir yere (yazı tahtası, pano vb.) asılır. Yapılan öneriler de tek tek buraya yazılır.



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinlikte amacımız bir soruna ilişkin farklı çözüm seçeneklerinin olabileceğini göstermek. Çocukların cevaplarına göre çözümleri ve yaşanan olayın sebep olduğu durumları yazarak bir zihin haritası da oluşturabilirsiniz.

- Daha sonra bu olası çözümlerdeki yaklaşımlar ile satranç oyunu arasındaki benzerliklerden yola çıkılarak bir bağ kurulur. Satrançtaki hamleler, çözümler ve olasılıklar üzerinden Pamir’in karakteri ve yaşadığı olay değerlendirilir. Pamir’in kendisini “piyona” benzettiği bölüm ile (sayfa 25) “olası çözümler” arasında benzetmeler bulunur.



UYGULAYICIYA NOT

Bir sorunun çözümüne farklı yollardan ulaşmayı yani duruma göre rol, yaklaşım, eylem vb. değiştirmeyi farklı satranç taşlarının rolleri, hareket hamleleri vb. üzerinden tartışabilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Bu etkinlik “Miro” ya da “Whiteboard” uygulamalarının araçları arasında yer alan “zihin haritası” özelliği kullanılarak yapılabilir.





ETKİNLİKLER

DÖRDÜNCÜ ETKİNLİK: Güvercini Kurtarmak Bölümü

Kazanımlar

- : Yardım etmek kavramıyla ilgili fikrini söyler.
- Yardıma ihtiyacı olan ile bağ kurar.
- Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar.

Gerekli Malzemeler : Grup ve çocuk sayısına göre önceden hazırlanmış (canlandırmalar için gerekli) yönergelerin yazılı olduğu kâğıtlar

Birinci Aşama

1. Ağaca takılmış güvercin - İzleyici (Yoldan geçen biri)
 2. Saçlarıyla her gün dalga geçilen çocuk - İzleyici (Öğretmen)
 3. Parasını sokak ızgarasına düşüren çocuk - İzleyici (Başka bir çocuk)
 4. Ödevini yapmakta zorlanan çocuk - İzleyici (Öğretmen)
 5. Alışveriş yaparken yürümekte zorlanan yaşlı teyze - İzleyici (Market sahibi)
 6. İşsiz kalan genç adam - İzleyici (Aile üyelerinden biri)
 7. Sınıfı susturamayan öğretmen - İzleyici (Müfettiş)
- Her çocuk “yardım eden”, “yardıma ihtiyacı olan”, “yardım etmeyen” ve “izleyici” sözcüklerini sırayla söyleyerek saymaca yapar, aynı sözcükleri söyleyenler bir araya gelir, 4 grup oluşur.
 - Grup üyelerinden her biri “yardım eden”, “yardıma ihtiyacı olan”, “yardım etmeyen” ve “izleyici” rollerinden birini alır. (Grup 4 kişiden fazlaysa aynı rolü birkaç çocuk da üstlenebilir).





ETKİNLİKLER

- Grupların her birine 7 cümleden biri verilir. Her grup yardıma ihtiyacı olan kişi ya da durumu ve bu durumu izleyen kişiyi (izleyici rolü) kâğıttaki bilgiye göre belirler. Gruptaki üçüncü çocuk “yardım eden”, dördüncü çocuk da “yardım etmeyen kişi” rolünü alır. Yardım isteyen kişi neden yardım istediğini ve o durumda ne hissettiğini açıklar, diğer rollerdeki kişiler de kendi durumlarını, duygularını ve gerekçelerini ifade ederler. İzleyici rolündeki çocuk ise olayı ve tarafların konuşmalarını dikkatle izleyecek şekilde bir canlandırma tasarlanır. Bu durumlar ister kitaptaki öykülerden yola çıkarak, isterse öyküden bağımsız olarak kurgulanabilir. Herkes kendi rolüne uygun şekilde düşünür ve davranır.
- Gruplar sırayla canlandırmalarını yapar. Her canlandırma sonrasında grup üyelerine bu rol içindeki kişilerin duygu ve düşünceleri sorulur. İzleyici rolündekiler ise gözlem yaptıkları rol içindeyken o durum yaşandığında ne hissettiklerini ve düşündüklerini paylaşır. Daha sonra herkes rolden çıkar, bu durumda kendisi olsaydı bu 4 rolden hangisini seçeceğini söyler.



UYGULAYICIYA NOT

Etkinliğin amacı doğru olanı söylemek değildir. Bu aşamada amacımız çocukların bir durum karşısında aynı ya da farklı sebeplerle kaç değişik eylem sergilenebileceğini fark etmesidir. Sonraki çalışmada zorbalık konusu bu çeşitlilikten yola çıkılarak yapılandırılacaktır.





ETKİNLİKLER

BEŞİNCİ ETKİNLİK: Evden Kaçış Oyunu Bölümü

Kazanımlar : Zorbalığa karşı verilen tepkilerle ilgili düşüncesini ifade eder. Belirli bir bilgiyi bulmak için metni yeniden okur.

Gerekli Malzemeler : Kırmızı, beyaz, sarı ve mavi renklere karton (Kırmızı karton: Yapılan davranışın benzerini yaparım. Beyaz karton: Yapılan davranış başkasına söylerim. Sarı karton: Hiçbir şey yapmam. Mavi karton: Bunlardan farklı bir şey yaparım.), zorbalıkla ilgili baskı yönergeleri (11 madde)

1. *Bak, yemin ederim heyecandan çıldırırsın! Pamir heyecandan çıldırmak istemiyordu. (Arkadaşı Pamir'e oyuna katılması için ısrar ediyor.)*
2. *Paralıdır o, gelemem ben! Pamir para ödemek istemiyordu. (Arkadaşı Pamir'i sen para vermeyeceksin diyerek ikna etmek istiyor.)*
3. *Pamir, "Ödevlerim var, gelemem ben!" dedi. (Arkadaşı "Bugün cumartesi, ödevini yarın yaparsın." diye ısrar etti.)*
4. *Yeşim, "Arkadaşlarına bir saatçik bile zaman ayıramayacak mısın?" dedi. (İsrarlar devam ediyor.)*
5. *Pamir, "Ya evden çıkamazsak, ya şifreleri çözemezsek?" dedi. (Pamir terk edilmiş binaya girmek istemiyor, korkuyordu.)*
6. *Mesut, "Pamir saf mısın, bir saat içinde şifreyi çözemezsek zaten onlar açıyorlar." dedi. (Pamir'i ikna etmeye çalışırken kullandığı dil, üslup...)*





ETKİNLİKLER

7. Pamir, "Kazanana ödül var mı?" diye sordu.

(Arkadaşları, Facebook paylaşımını anlattılar; Pamir için bu ödül değildi çünkü Facebook hesabı yoktu.)

8. Mesut, "Tamam ya ısrar etmeyin, gelmesin bu, daha süt kuzusuymuş!" dedi.

(Pamir'i ikna etmeye çalışırken kullanılan dil, üslup...)

9. Oyun kurucu çocuklar, "Şimdi ödemeyi yapın ki oyun başlasın!" dediler.

(Hâlbuki ödeme oyundan çıkınca yapılacaktı.)

10. Oyun kurucu iki çocuk oyuna katılacak çocuklardan yüz lira almalarına rağmen Pamir'den de para istediler.

(Hâlbuki anlaştıkları miktarın ödemesi yapılmıştı.)

11. Herkes Pamir'in ne kadar cesur olduğunu söyledi ve köpeğin içinde olduğu dolabı açması için onu ikna etmeye çalıştı.

(Pamir'i ikna etmeye çalışırken kullanılan dil, üslup...)

– Mekânda dört farklı yere farklı renklerdeki kartonlar yapıştırılır. Her kartonun üzerindeki cümle okunur.

Kırmızı karton: Yapılan davranışın benzerini yaparım.

Beyaz karton: Yapılan davranışı başkasına söylerim.

Sarı karton: Hiçbir şey yapmam.

Mavi karton: Bunlardan farklı bir şey yaparım.

– Baskı ve zorbalık örneği olan 11 cümleden bir tanesi seçilir, cümle okunur. Çocuklara kartonlardaki 4 eylem biçimini düşünmeleri için birkaç saniye verilir. Bu durumla karşılaştıklarında o olayla ilgili hangi davranış biçimlerini seçiyorlarsa onu anlatan kartonun yanına gitmeleri söylenir. Her çocuk o renkte olma sebebini yani o tepkiyi neden verdiğini açıklar. Mavi renkli kartonu seçen çocuklarsa farklı bir eylem olarak ne yapacaklarsa onu söylerler.

– Daha sonra diğer cümleler için de aynı şeyler yapılır.





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

- 1. Bu etkinliğin amacı (önceki çalışmada da belirtildiği gibi) doğru olanı söylemek değildir. Amacımız zorbalık kavramı üzerine konuşmak olduğu için bu çalışmanın yönergesini verirken çocuklara toplam 11 cümle duyacaklarını, her biri farklı durum da olsa hep aynı renkteki kartonu seçemeyeceklerini ve bir kartona üç kereden fazla gidemeyeceklerini vurgulamalı, acele karar vermeden her olay üzerine biraz düşünmelerini istelemelisiniz.*
- 2. İsterseniz bu 11 cümle ile sınırlı kalmayıp bunlara farklı cümleler de ekleyebilir, çalıştığınız grubun karşılaşacağı “olası” zorbalıklara yönelik durumları da çalışabilirsiniz. Grubunuzda belirli zorbalık davranışları görülüyorsa, bu zorbalık söylemlerini de ilgili kişilere doğrudan işaret etmeden bu çalışmaya dâhil edebilirsiniz.*
- 3. Kartonların etrafında dağılım gösteren çocukların her birine tek tek fikrini sormak yerine zamanı nitelikli kullanmak için “Arkadaşınızın söylediği bu gerekçeye katılan var mı?”, “Aynı karton renginde olduğu hâlde ondan farklı düşünen, farklı bir sebebi olan var mı?” gibi sorularla bu gerekçelendirme aşamasını “bütüncül” biçimde de sürdürülebilirsiniz.*
- 4. İsterseniz bu çalışmaya bir aşama daha ekleyerek konuyu ve okuma sürecini derinleştirebilirsiniz. Bunun için öyküde geçen diğer zorbalık cümlelerini bulma çalışması yapabilir, kitabın buraya kadar olan bölümlerini (sayfa 1-62) sadece zorbalık söylemlerine odaklanarak yeniden ve hızlıca okumalarını isteyebilirsiniz.*





ETKİNLİKLER

ALTINCI ETKİNLİK: Kayıp Kaplumbağa Bölümü

- Kazanımlar** : Duyguları görsellerle eşleştirir.
Tahminlerini gerekçeleriyle açıklar.
Duyguların nedenlerini dikkate alarak bir kurgu oluşturur.
Kavramlar arasında farklı örüntüler kurar.
- Gerekli Malzemeler** : Duyguların yazılı olduğu ufak kâğıtlar, kâğıtların konabileceği bir kese, duygu şablonu, duyguları yansıtan görseller, bant ya da yapıştırıcı
- Duygular şablonu** : <https://drive.google.com/file/d/1qXB8QDEiK3d0PdIlnMcBDDfb6qhBUNk/view?usp=sharing>
- Duygular listesi** : <https://drive.google.com/file/d/1Mz5TIVIX8AZqxyuYZs4kFEMPdSlPbyc/view?usp=sharing>
- Görseller** : <https://drive.google.com/drive/folders/1rrQEzyV0FzIXOUI8d7I76tNQrhSN3Xjn?usp=sharing>

Birinci Aşama

- Çocuklar ikili eş olurlar. Eşler duygu kartlarının içinde bulunduğu kese-den birer duygu seçer ve her iki duygunun da içinde yer aldığı bir durum tasarlar. Bu ister kitabın bu bölüme kadar okunan yerlerin içinden (sayfa 1-72) bir olay, istenirse kitaptan bağımsız olarak gündelik bir durum da olabilir. Hatta hep birlikte bir durum seçilebilir, bütün eşlerin aynı anda aynı duruma odaklanarak bir canlandırma tasarlaması ve oradaki farklı duyguları çalışması istenebilir.
- Eşler tasarladıkları durumun canlandırmasını yapar, ancak seçtikleri duyguları söylemezler. İzleyiciler canlandırmada geçen duyguyu tahmin etmeye çalışır.
- İzleyiciler canlandırma yapan grubun seçtikleri duygular üzerine konuşur, ardından eşler canlandırmalarında hangi duygulara yer verdiklerini söyler.





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

- Bu uygulama eşlerin hangi duyguları canlandırdığını doğru tahmin etme çalışması değildir. Bu çalışmayı aynı olayda pek çok duygu olabileceği, aynı duygunun farklı biçimlerde ifade edilebileceği ve yaşanılabileceği üzerinde düşünme fırsatı olarak kullanabilirsiniz.
- Çocuklardan serbest değil de öyküdeki durumları içeren canlandırmalar seçmelerini ya da tüm eşlerden aynı bölüm üzerine çalışmalarını istediyseniz, seçilen olaydaki duygu çeşitliliği, algı ve ifade farklılığı vb. konulara vurgu yaptığınız bir çalışmaya da evriltebilirsiniz.
- Bu bölümde öyküdeki kaplumbağa üzerine odaklanarak duygu çalışmasını kaplumbağa açısından da ele alabilirsiniz. Çocuklar kaplumbağanın kayb olduğunda neler hissettiğini canlandırabilirler. Kaplumbağanın gerçekten kayb olduğu ya da odanın içinde bilerek bir gezintiye çıktığı gibi farklı olasılıklar üzerinden ilerleyebilir, her durumdaki olası duyguları şablondan belirleyerek hepsini ayrı ayrı da çalışabilirsiniz.
- Bu çalışmada kullanılacak duyguları (çocukların hazır bulunuşluluğunu dikkate alarak) grubunuzun özelliklerine göre de seçebilirsiniz.

İkinci Aşama

- Görseller çocukların görebileceği boyut ve uzaklık dikkate alınarak mekânın bir yerine asılır. Her çocuğa bir duygu şablonu verilir. Çocuklar uygun buldukları duyguyu şablondan keserek bunu ilgili resmin altına yerleştirirler.
- Yerleştirme bittikten sonra bu duyguların özellikleriyle ilgili konuşulur. Yanıtlardaki benzerlik ve farklılıklar üzerine (aynı rengin ya da nesnenin kaç farklı duygunun ifadesi olabileceği vb.) düşünülür.

Sorulabilecek örnek rehber sorular:

1. Bu duygu hangi durumlarda ortaya çıkabilir?
2. Bu duygu azalabilir mi? Nasıl?
3. Bu duygu artabilir mi? Nasıl?
4. Bu duyguyu cansız bir nesneye benzetsen ne olur? Neden? Nesnenin hangi özellikleri bu duyguyla örtüşüyor? Neden?
5. Bu duygunun rengi nedir? Neden?
6. Bu duyguyu en çok hangi mekânda gözlemleyebiliriz? Neden?





ETKİNLİKLER

YEDİNCİ ETKİNLİK: Pamir'in İşsiz Dayısı Bölümü

Kazanımlar

- : İş ve çalışma kavramları hakkında düşünür.
- Neden-sonuç ilişkilerini ifade eder.
- Karakterler ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı bir öykü anlatır.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Birinci Aşama

Bu bölümde geçen olaylar hakkında konuşulur.

Pamir'in dayısıyla ilgili sorulabilecek sorular:

1. Pamir'in dayısı neden işsiz?
2. Dayısı bir işi olmamasına nasıl bakıyor? Bu konuyla ilgili ne düşünüyor; ne hissediyor?
3. İşsiz olması yaşamını nasıl etkiliyor?
4. İşsiz olması ailesi ve çevresi tarafından nasıl karşılanıyor?

İkinci Aşama

- Çocukların günlük hayatlarında yaptıkları, gördükleri, başkalarından duydukları eylemleri listelemeleri için üç dakika süre verilir. Her eylem yazılabilir. İsteyenler daha sonra listelerini okurlar.
- Çocuklara listelerinde iş olarak gördükleri eylemleri mavi, çalışma yapmak olarak gördükleri eylemleri kırmızı, hem iş yapmak hem de çalışma yapmak olarak gördükleri eylemleri ise mor renkle işaretlemeleri söylenir.
- İş yapmak ve çalışma yapmak olarak sınıflandırdıkları eylemler hakkında konuşulur. İki eylem arasındaki farkı düşünmeleri için aşağıdaki rehber sorular sorulur.

Örnek rehber sorular:

1. İş yapmak ve çalışmak eylemlerini birbirinden ayıran noktalar sizce nelerdir?





ETKİNLİKLER

2. Bir şeyi iş olarak yapmıyorsak neden o işte çalışırız?
3. Bir eylemi hem iş hem de çalışma yapan şeyler nedir?



UYGULAYICIYA NOT

Soruların cevapları her çocuğa göre değişecektir.
Burada amacımız çalışma kavramına yönelik düşünülmesi, Pamir'in dayısının iş seçmesinin arkasında yatan düşünceyi (o işte yeterlilik, bilgi, yetenek, beceri, motivasyon, işi severek yapma vb. bağlamında) irdelemelerini sağlamak olmalıdır.

Üçüncü Aşama

- Dört kişilik gruplar oluşturulur. Çocuklara olmayan, bilinmeyen bir iş yaratmaları söylenir: “Keşke şöyle bir iş olsaydı, yapmaktan çok keyif alardım.” ya da “Keşke şöyle bir iş olsaydı, biriyle anlaşır ondan o işi benim için yapmasını isterdim.” dedikleri durumları konuşmaları için on dakika süre verilir.
- Konuşma aşamasından sonra hep birlikte gerçekte olmayan işler listesi yapılır. Gruplardan bu listeden bir iş seçip onu canlandırmaları istenir.
- Her canlandırmadan sonra hep birlikte konuşulur, değerlendirme yapılır.

Değerlendirmede sorulabilecek sorular:

1. Böyle bir iş olsaydı ben yapardım diyenler var mı? Neden?
2. Bu iş ihtiyaçlarınızı karşılar mı? Hangi ihtiyaçları? Nasıl?
3. Bu işin (tasarımı, düşüncesi) gerçek olması mümkün mü? Nasıl?
4. Hangi koşullarda bu gerçek bir iş olur?





ETKİNLİKLER

SEKİZİNCİ ETKİNLİK: Saçlarım Şekil Önümden Çekil Bölümü

Kazanımlar

- : Bir görsel ile bir kavramın benzer noktalarını bulur.
- Resim ve basılı malzemelerden zihinsel görüntüler yaratır; resmi yorumlar.
- Nesneler ve varlıklar arasında bağ kurarak anlamlı bir kompozisyon oluşturur.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Gerekli Malzemeler: Kalem, kâğıt, çocuk sayısı kadar nesne, görseller

Birinci aşama için görseller: <https://drive.google.com/drive/folders/ImBr5p36sO7UlhWs4PggYHNVHansVKRmF?usp=sharing>

Dönüşen nesne resimleri: https://drive.google.com/drive/folders/IEljb_Vm8ISg5OnWuYsdt7YRxANfL8m-1?usp=sharing

Birinci Aşama

- Çocuklarla “Saçlarım Şekil Önümden Çekil” bölümü hakkında konuşulur. “Arkadaşları saçları dik diye Pamir’le dalga geçiyor, onu Arizona kertenkelesine benzetiyorlar. Sizce Pamir bu durumda ne hissetmiş olabilir?” diye sorulur. Pamir’in duyguları altıncı çalışmada kullanılan duygu şablonlarına bakılarak çeşitlendirilir.
- Daha sonra hep birlikte bir oyun oynanacağı söylenir. “Arkadaşları Pamir’in saçlarını Arizona kertenkelesine benzetiyor. Peki sizce saç başka neye benziyor?” diyerek oyun anlatılır. Oyunda yapılan her benzetme numaralandırılır. Örneğin: **1.** Çimen, **2.** Makama, **3.** Bina... Benzetme yapımları için beş dakika verilir.
- Daha sonra görseller (malzemeler bölümündeki 1. aşama görselleri) herkesin görebileceği bir şekilde sırayla gösterilir.





ETKİNLİKLER

- Bir görsel işaret edilerek “Bu başka neye benziyor?” diye sorulur. “Başka?” diyerek farklı yanıtlar alınır, bir sonraki görsele geçilir.



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinliğin amacı bakış açısını genişletmek olduğu için “Başka?” sorusunu üst üste tekrarlamaktan çekinmeyin. Zihnin yaratım sürecine hazırlanması ve esnek düşünmesi için çocukları cesaretlendirecek ortam yaratın.

İkinci Aşama

- Çocuklara mekân içinde yer alan bir nesne seçmeleri ve onu dikkatlice incelemeleri söylenir. Aşağıdaki rehber sorular eşliğinde herkes kendi nesnesine odaklanır. Aynı nesneyi birkaç çocuk da seçebilir.

Nesneyi incelerken sorulabilecek sorular:

1. Ağır mı? Hafif mi?
 2. Yumuşak mı? Sert mi?
 3. Ne renk?
 4. Kokusu var mı?
 5. Ne amaçla kullanılır?
 6. Sence bu nesneyle hangi duygu eşleşir? Neden?
- Yönerge verilir: “Pamir tuvaletteki el kurutma makinesinde saçlarını kurutabilmek için nöbetçi öğretmenin sandalyesini makinenin altına çekmiş, saçlarını makineye ancak bu şekilde yaklaştırabilmişti. Yani bir aracı kullanmak için başka bir araçtan yararlanmıştı. Şimdi siz de elinizdeki nesneye bakın. Onu birincil amacından farklı bir amaç için kullanmanız gerekse, onu hangi iş için, nasıl kullanırsınız? Başka hangi aletle onun kullanımını daha işlevsel hâle getirirsiniz?”
 - Çocuklardan düşüncelerini çizimleri istenir. Herkes nesnesinin nasıl kullanıldığını çizerek (oklarla, şemalarla vb.) anlatır. Çizimler bittikten sonra paylaşım yapılır. Aynı nesneyi seçenlerin çizimleri karşılaştırılırsa, aynı nesnenin farklı amaçlarla kullanımları üzerine ayrıntılı çeşitlemeler yapılabilir.



UYGULAYICIYA NOT

Etkinliğin nitelikli geçmesi için çocuklara SCAMPER tekniğinden bahsedebilirsiniz. “Değiştirme (Modify)” ve “Farklı bir şekilde kullanma (Put another use)” bakış açıları için çocuklara dönüşen nesne resimleri göstererek ilham verebilir, Scamper’in 7 bakış açısının her birini ayrı ayrı çalışabilirsiniz.





ETKİNLİKLER

DOKUZUNCU ETKİNLİK: Çukurdaki On Lira Bölümü

Kazanımlar

- : Karakterler ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı bir öykü anlatır. Sorunlara yaratıcı çözümler önerir. Bir sorunun farklı çözümleri olabileceğini görür. Öyküdeki olayları ve karakterleri kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.

Birinci Aşama: Ben, Biz, Sen, Siz, Hepimiz

- Çocuklar rahat hareket edebilecekleri bir alanda eş olur, el ele tutuşur. Eşler mekânda hem hareket edip dolaşırlar hem de diğer eşlerin hareketlerini kısıtlayacak şekilde (çeşitli beden pozisyonları vb. yaparak) engel oluştururlar. Bir ikili diğer ikili ile karşılaştığında bir grup engel yaratır, diğer grup da bu engeli geçen olur. Engel olma ve engeli geçme hareketleri yaparken eşler birbirinden ayrılmamalı, birbirleriyle teması kesmemelidir. Oyun bir süre devam eder, daha sonra değerlendirme yapılır.

Değerlendirme soruları:

1. *Birilerine engel olmak size neler hissettirdi?*
2. *Bir engeli geçmek size neler hissettirdi? Zor mu, kolay mı?*
3. *Grup hâlinde hareket ederken neler hissettiniz?*
4. *Günlük yaşamda bir engelle karşılaştığınızda bir grupta birlikte mi yoksa bireysel olarak hareket etmeyi mi tercih edersiniz? Neden?*
5. *Pamir bir sorunla ya da bir engelle karşılaştığında nasıl davranıyor? Pamir ve arkadaşları çukurdaki 10 lirayı nasıl çıkardılar? Pamir ve arkadaşları sorun çözme konusunda sizce iyi bir takım mı? Takım becerileri var mı? Neden?*





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Çocuklardan Pamir'le ilgili soruyu sadece bu bölümde anlatılan öyküye odaklanmadan da yanıtlamalarını isteyebilirsiniz. Örneğin, önceki bölümde Pamir'in jöleli saçlarıyla ilgili sorunu çözerken nasıl bir yaklaşım içinde olduğunu sorabilir; öyküde Pamir ve arkadaşlarıyla ilgili bütün ayrıntıları bütüncül olarak dikkate alıp düşünmelerini de isteyebilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Bu etkinlik için "Wordwall" uygulamasının "Labirent Kovalamaca" oyununda engel oluşturabilir; çalışmayı orada sorular tasarlayarak uygulayabilirsiniz. Oyun bir bağlantı paylaşarak bireysel oynanabileceği gibi, ekran ve oturma yöneticisinin ekranını kullanma özelliği ile tüm grupla birlikte de yapılabilir.

İkinci Aşama

Dörderli gruplar oluşturulur. Her gruba canlandırma yapması için aşağıdaki dramatik durumlardan biri verilir. Gruplar bu anı anlatan bir canlandırma hazırlayıp sunarlar. (Gruplar sadece o dramatik anı ve sorunu değil, bu durumda neler yapacaklarını da gösteren bir canlandırma düşünmelidir.) Her grup canlandırmasından sonra izleyicilere bu durumda onların nasıl davranacakları sorulur; aynı durumda yapılabilecek farklı eylemler üzerine konuşulur.

Dramatik durumlar:

1. Sabah okula geldin, çantanı açtın. Dün uzun uğraşlar vererek yaptığın ödevini evde unuttuğunu fark ettin. Üstelik bugün ödevi teslim etmen gerekiyor. Öğretmeniniz ödevlerinizi topluyor. Ne yaparsın?
2. Grupça hazırladığınız bir çalışmayı grup arkadaşlarınızdan birinin sanki onu sadece kendisi yapmış gibi anlattığını, bu çalışmaya grupta hiç kimsenin katkısı ve emeği yokmuş gibi yansıttığını duydun. Ne yaparsın?
3. Bir arkadaşınız siz de dahil birkaç kişiyi bazı davranışlarıyla rahatsız ediyor. Bu durumu öğretmene söylemeye çekiniyorsunuz çünkü bu tavrınız başka bir sorun daha çıkarabilir. Ne yaparsın?





ETKİNLİKLER

4. Çevrenizdeki kişiler ortaya çıkardığınız işlerle ilgili sürekli olumsuz eleştiriler yapıyor. Bu durumun değişmesi için ne yaparsın?

Üçüncü Aşama

Gruplara Pamir ve arkadaşlarının çukurdan çıkardıkları para anımsatılır. Kararlaştırdıkları üzere bu para ile herkese bir dondurma almak yerine, Mesut'un kendi telefonuna kontür aldığı söylenir. Bu durumda Pamir ve arkadaşlarının öyküde anlatıldığı gibi değil de, daha farklı biçimde davranışlarını anlatan canlandırmalar yapmaları istenir. Her canlandırma sonrasında o grubun sunduğu davranış üzerine konuşulur.





ETKİNLİKLER

ONUNCU ETKİNLİK: Sınıftaki Kedi Bölümü

Kazanımlar

- : Metinden hareketle tahminde bulunur.
- Tahminlerini gerekçeleriyle açıklar.
- Sorunlara yaratıcı çözümler önerir.
- Bir sorunun farklı çözümleri olabileceğini görür.

Birinci Aşama: Bul Bakalım

- Beşerli gruplar oluşturulur. Her grup için bir nesne belirlenir (bunlar mekânda olan nesnelere arasından seçilir), ancak bu nesnelerin ne olduğu gruplara söylenmez. Gruplardan kendi nesnelerini aramaları istenir. Nesnelerin şu an buldukları mekân içinde olduğu anımsatılır. Nesnenin ne olduğuna ilişkin tahminde bulunmadan önce her grubun sadece üç soru sorma hakkı olduğu, bu soruların “evet-hayır” soruları olması gerektiği açıklanır. Aşağıdaki 4 soru örneği tahtaya asılarak grupların soracakları 3 farklı soru tipine hep birlikte karar vermeleri için biraz zaman tanınır.

Grup soruları için yönergeler:

1. Sorunuz nesnenin somut özellikleri ile ilgili olsun. (Nesne kırmızı mı? Yumuşak mı? Katlanabilir mi? Işıklı mı?)
 2. Sorunuz nesnenin soyut veya dolaylı özellikleri ile ilgili olsun. (Mutlu eder mi? İşleri kolaylaştırır mı? Karnı doyurur mu?)
 3. Sorunuz nesnenin mekânsal özellikleri ile ilgili olsun. (Dışarıda kullanılır mı? Güneşte ısınır mı? Suda bozulur mu?)
 4. Sorunuz nesneyi kullanan özneye yönelik olsun. (Öğretmenler kullanır mı? Anneler kullanır mı? Herkesin işine yarar mı?)
- Uygulayıcı, grupların 3 sorusunu yanıtlar. Ardından grup bu yanıtlardan yola çıkarak 3 tahminde bulunur. Gruplar 3 tahmin yaparak nesnelerini bulamazsa diğer gruplardan da o grubun nesnesini tahmin etmeleri istenir.





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinlikte amacımız çocukların karar verme süreçlerinde akıl yürütme, sebep sonuç ilişkisi bulma, seçme, eleme vb. yaparak tahminde bulunmalarınıdır. O yüzden isterseniz bu çalışmayı “günün nesnesi” diye her gün tek nesne seçerek, o nesneyi her grubun 3 sorusuyla (böylece diğer grupların da o nesnele ilgili sorularını dikkate alarak yani toplamda daha çok sorudan yola çıkarak) tahminde bulunma çalışmasına da dönüştürebilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Çevrim içi uygulamada etkinlik gerçek mekân yerine nesnelere dolu bir mekân görseli paylaşarak yapılabilir. Soruların ve cevapların bir panoda toplanmasına ve çocukların birlikte çalışmasına olanak veren “Padlet” aracı da kullanılabilir.

İkinci Aşama

- Her grup kendi nesnesini doğru tahmin ettikten sonra iki nesne daha belirir. (Bu nesnelere diğer grupların nesnelere içinden seçilmelidir.) Gruplardan kendi nesnelere ana nesne olacak şekilde yani diğer iki nesnenin bu ana nesneye eklenmesiyle oluşacak yepyeni bir nesne tasarlaması istenir. Bu nesnelere Pamir’in sokakta bulduğu kediyi sınıfta müfettişten saklamalarına yarayacak bir işleve sahip olmalıdır. Gruplara nesneyi tasarlarırken birinci aşamadaki 4 soru tipini de düşünerek bir kurgu yapmaları söylenir. Yani tasarlanan nesnenin kediyi saklama konusunda ne işe yarayacağı, nasıl kullanacağı, nesnenin bulunduğu mekânla ilişkisi vb. ayrıntılı olarak düşünülmeli ve anlatılmalıdır. Tasarım işi seçilen nesnelere özelliğine göre istenirse fiziksel birleştirme ile bir prototip oluşturularak, istenirse de çizim üzerinde anlatılarak yapılabilir.



UYGULAYICIYA NOT

Tasarlanan nesnelere hayal ürünü olacağı için gruplar ekledikleri her özelliği gerektirdiği sürece tasarımları kabul edilebilir. Burada önemli olan parça-bütün ilişkisi içinde her parçanın ana nesnenin kullanım amacıyla, hedef kitleyle uyum içinde olmasıdır. İsterseniz buna yönelik bir rubrik de hazırlayabilirsiniz.





ETKİNLİKLER

ON BİRİNCİ ETKİNLİK: Kalem Aşısı Bölümü

Kazanımlar

: Tahminde bulunur.

Tahminlerini gerekçeleriyle açıklar.

Parça ve bütün ilişkisini kurar.

Nesneler ve varlıklar arasında bağ kurarak anlamlı bir kompozisyon oluşturur.

Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Gerekli Malzemeler: Oyun için kat kat kâğıtlara sarılmış bir kalem, bant, kâğıt, kalem, müzikçalar.

Birinci Aşama: Pakette Ne Var?

- Sınıfta bulunan kalemlerden biri seçilip paketlenir ya da üzeri birkaç kat kaplanır. Kalem çocuk sayısı kadar kâğıtla ya da bantla sarılır. Böylece oyun sırasında her çocuğun bir bant ya da kâğıt açmasına olanak sağlanır. Çocuklar pakete bakarak içinde ne olduğunu tahmin etmeye çalışır. Tahminler alınır. Doğru tahmin eden olsa da bu ona söylenmez, diğer tahminler de dinlenir. Çocuklar somut nesne tahminlerinin yanı sıra soyut şeyler de söylemeleri için cesaretlendirilir. Ayrıca tüm tahminlerin bir gerekçeye bağlı olarak söylenmesi gerektiği de vurgulanır. Örneğin, “Bu pakette merak var çünkü şu an hepimize bulaşmış durumda.” ya da “Bence bu pakette bir kalem var, çünkü ince uzun bir paket, şu sivri yer de bence kalemin ucu.” diyebilirler.

İkinci Aşama: Dans Eden Paket

Çocuklar mekân içinde dağınık şekilde durur, müzik eşliğinde paketi elden ele dolaştırırlar. Müzik belirli aralıklarla durdurulur. Müzik durduğunda elinde paket olan kişi paketin bir bandını açar, oyun devam eder. Her defasında bir bant ya da paketin bir bölümü açılır. En son bant açıldığında kalem





ETKİNLİKLER

ortaya çıkar. Bantın açıldığı her aşamada (paket elden ele dolaşırken) içindeki nesnenin ne olduğuna dair tahminler yapılır.

Üçüncü Aşama: Parçalar Bütünler

- Herkes sırayla ortaya gelir, paketteki kalemi eline alır ve onu oluşturan bölümlerden birini anlatan bir hareket yapar. Bu sırada ne olduğunu sözel olarak ifade eder. Örneğin, “Ben bu kalemin ucuyum.” derken uç olduğunu anlatacak bir hareket yapabilir: “Ben bu kalemin ucundaki silgiyim, ben bu kalemin çizdiği eğri bir çizgiyim, ben bu kalemin içinde olduğu kalem kutusuyum...” gibi kalemlle ilgili olan her şey söylenebilir. Her çocuk hareketini yaptıktan sonra donar. Çocuklar oldukları şeye uygun bir yerde (kendisiyle ilgili olan başka bir şeyin yanında, üstünde, altında vb.) durur, kendi konumunu belirleyecek şekilde oraya eklenir. Çalışmanın sonunda büyük bir heykel oluşur. Daha sonra çocukların omuzlarına tek tek dokunulur, o an ne hissettikleri, yanındaki şeyle ilişkisi sorulur.

Dördüncü Aşama: Kalem Aşısı

- Çocukların hep birlikte yaptıkları bu heykelin bir kalem heykeli olduğu, hatta aşılınmış bir ağaca benzediği söylenir. Kitaptaki ilgili bölüm (Cemil amcanın yaptığı ağaç aşısı) anımsatılır. Oyunda kullanılan bantlarla kalem aşısı arasında bir ilişki kurmaları istenir. (Örneğin, aşı dallarının ağaca bantlanması, sarılması gerekir ya da bir ağaç kökleriyle toprağa bağlıdır, toprağa yapışık olmasa da onunla bütünleşmiş gibidir vb.) Daha sonra “aşı” ve “kalem” sözcükleri arasında da bir bağ kurmaları söylenir. Örneğin, aşı yapmak için ağaçtan koparılan bir dalın kaleme benzediği ya da kalemlle yazılan şeylerin kalıcı olduğu yani kalemin geride iz bıraktığı, ağacın meyvesinin de ağacın izi olduğu gibi benzetmeler yapılabilir.
- Çocuklardan bir kurgu yapmaları istenir. İçinde kalem ve ağacın olduğu bir şey anlatmaları söylenir. Bu anlatılar yazılabilir ya da istenirse bireysel veya grup çalışmasıyla canlandırılabilir.





ETKİNLİKLER

ON İKİNCİ ETKİNLİK: Okula Gelen Hediye Bölümü

Kazanımlar

: Tahminde bulunur.

Tahminlerini gerekçeleriyle açıklar.
Neden-sonuç ilişkilerini ifade eder.
Öyküdeki olayları, karakterleri,
çelişkileri ve temaları kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.

Gerekli Malzemeler : Kâğıt, kalem

Birinci Aşama

- Çocuklar eşleştirilir, eşler kendi içinde A ve B olarak ayrılır. Eşler yapmayı çok istedikleri (beceri gerektiren bir şeyi) kâğıda yazar. Örneğin; gitar çalmak, İngilizce kursuna gitmek, resim yapmak, yüzmek vb.



UYGULAYICIYA
NOT

Bu beceriye karar verirken kendilerine şu soruları sormalarını isteyebilirsiniz: “Hangi yeteneğimin olmasını isterdim? Neyi daha iyi yapabilmek isterdim? Hangi konuda bilgi sahibi olmak isterdim?”

- Eşler birbirlerinin yapmak istedikleri, beceri gerektiren o şeyi bulmaya çalışır. Bunun için önce A'lar B'lere üç dakika boyunca “Nesi var?” diye sorarak o becerinin ne olduğuna dair bilgi toplamaya çalışır ve süre bitiminde tahminlerini bir kâğıda yazarlar. Ardından roller değiştirilir, B'ler de aynı şeyi yaparak A'ların hayalinin ne olduğunu bulmaya çalışır. Sonra eşler kâğıtlarını değiştirir. Yanıtlar ve tahminler karşılaştırılır.

İkinci Aşama

- Eşlere hayallerini değiştirmeleri söylenir, yani herkes eşinin hayalini alır ve bunu gerçekleştirmiş olduklarını hayal ederler. Çocuklar ellerindeki





ETKİNLİKLER

kâğıda iki sütun çizerler. İlk bölüme “Avantajlar”, diğer bölüme “Bunu Yapmak İçin Gereken Şey” başlıkları yazılır. Herkes o becerinin ona sahip olan kişiye sağlayacağı 5 avantajı listeler. Birkaç dakika süre verilir:

- Daha sonra da diğer sütuna bu isteğini gerçekleştirebilmesi için ona gereken 5 şeyi listelemeleri söylenir. Bu bölümdeki maddeler para, zaman vb. maddi koşullar olacağı gibi, bir düşünme biçimi, bir şeye inanmak, azimli olmak gibi soyut şeyler de olabilir. Örneğin, hayali bir bisiklete binmekse, avantaj bölümüne “Bisiklete binmek bedene esneklik kazandırır, bu da onun spor akademisine kabul edilme şansını artırır.” denilebilir. Ya da “Arkadaşlarıyla birlikte bisiklet gezilerine çıkabilme fırsatı.” yazılabilir. Gerekli olan şey bölümüne de bisiklet almak, her gün düzenli bisiklete binmek, kondisyon egzersizleri yapmak, bisiklete binecek bir yerin (bisiklet yolu vb.) olması yazılabilir.
- Liste yapma işi tamamlandıktan sonra kâğıtlar değiştirilir; “hayal” kâğıdı gerçek sahiplerine verilir. Herkes hayali için arkadaşının ona yazdığı şeyleri inceler, aklına gelen başka maddeler varsa onları da bu listeye ekler. Daha sonra avantajları ve bunu yapmak için gereken şeyleri dikkate alarak bu hayali gerçekleştirdiğinde yaşamında nelerin değişeceğini düşünür. Listedeki her avantajın yaşamına neleri ve kimleri taşıyacağı üzerine tek tek yorum yapar. Bu isteğini gerçekleştirebilmesi için ona gereken şeyleri de ayrıca sorgular, bunlara ulaşma araçlarını ve yollarını düşünür.
- Ardından bu çalışma Pamir’in piyano çalmasıyla ilişkilendirilir. Pamir’in hayali, bunu istediğini fark etme anı, çevresinin bu isteğine yönelik bakışı ve yorumu, sahip olduğu koşulların avantajları, ihtiyacı olan şeyler ve buna ulaşma yolları üzerine konuşulur.





ETKİNLİKLER

C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Pamir'e Mektup Var Bölümü



ETKİNLİKLER

Kazanımlar

: Öyküdeki olayları, karakterleri, çelişkileri ve temaları kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir. Karakterler ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı bir öykü anlatır. Belirli bir bilgiyi bulmak için metni yeniden okur. Düşüncesini gerekçeleriyle açıklar. Sorunlara yaratıcı çözümler önerir. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Gerekli Malzemeler: Kalem, kâğıt

Birinci Aşama

– Yazma aşamasına geçmeden önce kitapla ilgili sorular sorulur:

Örnek sorular:

1. Kitapta en hoşunuza giden bölüm hangisi? Neden?
2. Pamir'in dışında dikkatinizi en çok hangi karakter çekti? Neden?
3. Kitapta hangi karakteri kendinize daha yakın buldunuz, kiminle duygudaşlık bağı kurdunuz? Neden?
4. Kitapta sizi şaşırtan, "Vay be!" dedirten bir olay ya da bir düşünce var mı? Bu sizi neden şaşırttı?
5. Ben olsam Pamir gibi yapmaz, şöyle davranırdım ya da düşünürdüm, dediğiniz bölüm var mı? Neden?





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinliđi çocukların birbirini duyacakları biçimde, tüm grubun katılımı ve paylaşımı olacak şekilde yaparsanız bir sonraki aşamada (mektup yazma çalışmasında) çocuklara buradaki fikirlerden esinlenme olanađı vermiş olursunuz.

İkinci Aşama

- Çocuklardan öyküdeki bir karakterin yerine geçmeleri ve onun ağzından Pamir'e bir mektup yazmaları istenir. Bu bir motivasyon mektubu olmalıdır. Bu mektubun, Pamir'in sihirli parmaklarını kullanma hünerini, bu gücü keşfetmesini, böyle davranmasının onu ve çevresini nasıl etkilediğini nedenleri ve örnekleriyle anlatan, Pamir'in düşünme biçimini destekleyecek, umutsuzluđa düştüğü anlarda ona devam etme gücü verecek bir içeriđi olması gerektiđi vurgulanır. Seçtikleri karakter kitabın ana karakterlerinden biri olabileceđi gibi, öyküde satır arasında karşımıza çıkan sıradan biri de bu mektubu yazabilir.



UYGULAYICIYA NOT

- *Mektubun amacı Pamir'i Pamir'e anlatmaktır. O yüzden bu motivasyon mektubunda onun güçlü yönlerini vurgulayıp, geliştirebileceđi yönlerine değinmelerinin önemini anımsatın.*
- *Yazılan mektubun öyküden alıntılar içermesi gerektiđini unutmayın. Çocuklar seçtikleri karakterin düşüncelerini destekleyen olayları (öyküde bahsedilen) yeniden anlatmalıdır.*
- *Kitapta yer alan ana karakterin veya sıradan bir tiplemenin kitapta sözü edilmeyen bir durumu da bu mektupta gerekçe olarak kurgulanabilir. (Çalışma bu hâliyle "genişleterek yeniden anlatma" uygulaması olacaktır.)*
- *Mektup eđer kitapta yer almayan bir karakterin ağzından Pamir'e yazılacaksa, bu karakterin mutlaka kitapta anlatılan olaylarla doğrudan ya da dolaylı bir ilişkisi kurulmalı, hayalî karakter öykülerdeki ayrıntılar aracılıđıyla Pamir'le iletişime geçmelidir.*





ETKİNLİKLER

Üçüncü Aşama:

Bu aşamada önceki çalışmada üretilen mektuplar üzerinden pek çok çalışma yapılabilir. Örneğin mektuplar vurguladıkları konular dikkate alınarak gruplanabilir ya da öyküdeki olaylar dikkate alınarak sıralanabilir (mektup sıralaması yapılırken kitabın olay örgüsü dikkate alınmalıdır). Ya da her mektubun öykünün hangi bölümünde Pamir'e destek olacağı belirlenebilir. "Hangi mektubu öykünün neresinde okursa mektupta anlatılanlar ona güç verir, destek olur?" sorusundan yola çıkarak mektuplarla olaylar eşleştirilebilir.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Bir Başka Anlam Mümkün

Kazanımlar

- : Hata kavramı üzerine düşünür. Kavramlar arasında farklı örüntüler kurar. Nesnelere ve varlıklar arasında bağ kurarak anlamlı bir kompozisyon oluşturur. Karakterler ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı bir öykü anlatır. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar.

Gerekli Malzemeler : Kalem, kâğıt, canlandırmaların ayrı ayrı yazılı olduğu kâğıtlar

Birinci Aşama

- Çocuklardan aşağıdaki sözcükler ile hata kavramını ilişkilendirmeleri ve bunu anlatan cümleler kurmaları istenir. Daha sonra cümleler okunarak paylaşılır. Cümleler yazılı olarak saklanır. (Üçüncü aşamada yeniden kullanılacak.) Örneğin:

Çimen: Çimenlere basmak yanlış bir davranıştır.

Kalem: Ödev yaparken tükenmez kalem kullanmak hatalara yol açacağından hatalı bir seçimdir.

Sözcükler: Öğretmen, anne, masa, gökyüzü, resim, vücut, anne, kardeş, baba, kendimiz, kedi, sevgi, arkadaşlık.



UYGULAYICIYA
NOT

Bu aşamada cümlelerin doğru ya da yanlış olması üzerine tartışmayın. Amacımız yargı içeren cümleler kurmaları. Bu cümleleri üçüncü aşamada yeniden ele alacağız.





ETKİNLİKLER

İkinci Aşama

- Aşağıdaki canlandırma konuları çalışılan grup mevcudu dikkate alınarak gruplara dağıtılır. A grubunun canlandırmaları için üçer kişilik dört grup oluşturulur. Her grup kendi doğaçlamasını hazırlar. Daha sonra canlandırmalar grup sırasına göre izlenir. Her canlandırmadan sonra o grubun sergilediği durum üzerine değerlendirme yapılır. “Canlandırmadaki kahramanlar nasıl hissediyor olabilir?” sorusu ile her grubun ortaya koyduğu durumda tüm karakterlerin ne hissettiği üzerine konuşulur.

Grup A1: *Canınız hiç ders çalışmak istemiyor fakat anneniz çalışmaya oturmanız konusunda ısrarcı. Aranızda bu diyalog yaşanırken sizi izleyen bir kediniz var.*

Grup A2: *İstemeseniz de çalışmak için masaya oturdunuz ve çalışmaya başladınız. Çalışıyor, arada da kedinizi seviyorsunuz. Anneniz sizi motive etmek için bir bardak ılık süt getiriyor fakat bu bile keyfinizi yerine getiriyor.*

Grup A3: *Annenize göstermek için elinizde çalışma kâğıdınızla odadan çıktınız. Odadan çıktıktan sonra kedi masanıza yaklaştı, patisiyle bardağı devirdi, dökülen sütü yaladıktan sonra salona gidip uykuya daldı. Siz annenizi arıyorsunuz, o sırada o da sizin odanıza girdi, dökülen sütü gördü, size seslendi.*

Grup A4: *Annenize göstermek için elinizde çalışma kâğıdınızla odadan çıktınız, odaları dolaşp annenizi ararken, annenizin odanızdan yüksek bir tonda size seslendiğini duydunuz. Yere dökülen sütü görmüş, çok öfkelenmiş, sizi odanıza çağırıyor. İsteksizce çalıştığınızdan, böyle yaptığınız sürece aksiliklerin hiç bitmeyeceğinden bahsediyor.*

- Daha sonra ikinci bölüm canlandırmalara geçilir. Bu bölümdeki canlandırmalar için ikişer kişilik dört grup oluşturulur. (Çalışılan gruptaki çocuk sayısına göre A ve B grubundaki canlandırma konuları eş zamanlı olarak da dağıtılabilir.) Bu bölümde de yine her canlandırmanın sonunda “Canlandırmadaki kahramanlar nasıl hissediyor olabilir?” sorusu ile her grubun ortaya koyduğu durumda tüm karakterlerin ne hissettiği üzerine konuşulur.





ETKİNLİKLER

Grup B1: Tuvalete gitmeniz gerekiyor, çok sıkıştınız. Tuvalette sıra bekliyorsunuz. İçerideki kişinin yavaş hareket ettiğini düşünüyorsunuz. Beklerken aranızda bir konuşma geçiyor.

Grup B2: Tuvaletten çıkan kişisiniz, beklettiğiniz için özür dilediniz. Ancak sıra bekleyen kişi sizi dinlemedi, siz daha tam olarak kapıdan çıkmadan içeri daldı.

Grup B3: Tuvaletten yeni çıktınız, ellerinizi yıkıyorsunuz. Bu sırada sizin arkanızdan tuvalete giren kişinin sizinle ilgili pek de hoş olmayan sözler söylediğini duyuyorsunuz. Her tarafın su içinde olmasından rahatsız olmuş.

Grup B4: Tuvalettesiniz, söylenerek etrafı temizliyorsunuz. Dışarı çıkarken sifonu çektiniz, rezarvuarn bozuk olduğunu, suyun her yere sıçradığını gördünüz. Biraz önce söyledikleriniz için mahcup hissediyorsunuz. Çıkışta tuvaleti sizden önce kullanan kişinin hâlâ orada olduğunu görüyorsunuz. Aranızda bir konuşma geçiyor.



UYGULAYICIYA NOT

Her canlandırmadan sonra, “Canlandırmadaki kahramanlar nasıl hissediyor olabilir?” sorusu üzerinden paylaşım yapmayı unutmayın. İsterseniz altıncı etkinlikte kullanılan duygu şablonu üzerinden de ilerleyebilir; bu durumda yaşanan duyguları çeşitlendirerek derinleştirebilirsiniz.

Üçüncü Aşama

- Birinci aşamada hata kavramı ile ilişkilendirerek kullandığımız sözcükler (öğretmen, anne, masa, gökyüzü, resim, vücut, anne, kardeş, baba, kendimiz, kedi, sevgi, arkadaşlık) ve onlarla ilgili üretilen cümleler yeniden anımsatılır. Her cümleye yeni bir bakış açısı eklenir; söz edilen durum “bir başka anlam mümkün” bağlamında yeniden düşünülür, dönüştürülür ve ifade edilir. Örneğin: Çimenlere basmak her zaman hatalı bir davranış olmayabilir çünkü kökünü zedeleyecek şekilde sürekli aynı yere baskı uygulamadan çimlerde yürümek ya da üzerinde oturmak gibi eylemler çimlerin topraklanmasını sağlayarak onları daha da güçlendirir.





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

– Bazı yargıları olumluya çevirme işi araştırma gerektirebileceğinden bu çalışmayı aynı gün yapmayabilir; konuyu araştırmaları ve düşünceleri için ayrıca zaman verebilirsiniz. Çocuklar “bir başka anlam mümkün” bağlamını dayandıracakları “gerçek” gerekçelerin yanı sıra gerçeküstü bir nedenle, gerçeküstü bağlama uygun bir “gerçeklik” içinde de düşünebilirler. Burada amacımız farklı yaklaşımların bizi farklı yargılara götürebileceğini göstermek, bakış açısının çeşitliliğine bağlı olarak “bir başka anlam mümkün”, “bir başka yorum ya da tercih olasılığı her zaman vardır” düşüncesi üzerine düşünme çalışmaları yapmak.

- İsterseniz bu çalışmayı “İmzalı Kitap” bölümüne referans vererek de tartışabilirsiniz. Pamir’in bu bölümde yazarn imza atarken yazdığı ismi düzeltme konusunda bulduğu çözümü, bu bölümde vurgulanan konulara yönelik bakış açısını “bir başka anlam mümkün” bağlamında değerlendirip konuşabilirsiniz.

