



KİTABIN ADI

SON KOLEKSİYONCU



YAZAR

ALMILA AYDIN



ÇİZER

OSMAN SELÇUK ÖZDOĞAN



PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

GÜLNAZ BEKAR



TEMA/KONULAR

Zaman-mekân (geçmiş-şimdi-gelecek), hak ve özgürlükler, okuma kültürü, birey ve toplum



ANAHTAR KELİMELER

Kitap, bilgi, okuma, distopya, geçmiş-şimdi-gelecek, dünyanın geleceği, iklim krizi ve çevre, yapay zekâ, insan ve toplumsal ilişkiler, kurallar, bireysel haklar, çocuk hakları, yönetenler ve yönetilenler, toplumsal iş bölümü, dezavantajlı gruplar, kişi dokunulmazlığı, özel hayatın gizliliği, özgürlük, seyahat özgürlüğü, hukuk, iktidar, medeniyet, meslekler, arkadaşlık, aile, merak, toplumsal düzen, gelecekte insan ve toplum, sorumluluk, adalet, iş birliği, macera, dostluk, dayanışma, güven, kardeşlik, insan-yapay zekâ ilişkisi



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Kendisine okunan metinleri belirli bir bilgiyi öğrenmek için dinler (örneğin sesli okunan kısa öykülerde karakterler hakkındaki bilgileri ve detayları öğrenmek için dinler).
- Metinde neler olacağıyla ilgili basit tahminler yapar, doğrular ve gözden geçirir (örneğin metinde sunulan önceki bilgi ve fikirleri, çizimleri, giriş cümlelerini, anahtar kelimeleri ve önceden ima edilen ipuçlarını kullanır).
- Metinle ilgili 5N1K sorularını yanıtlar.
- Resim, nesne ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı öykü anlatır.
- Doğaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
- Öyküleri (olayları, karakterleri, çelişkileri, temaları) kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Kendini görsellerle ve nesnelerle anlatır.
- Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar.
- Resimlerle ilgili tahminlerde bulunur.
- Resimlerden anlamlar çıkarır, bunları birbirine bağlayarak bir olayı açıklar.
- Olay ve durumla ilgili tahminde bulunur.
- İmgelediklerini çeşitli yollarla ifade eder.
- Nesneleri ve eylemleri seslerle ifade eder.
- Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılıp grup tartışmalarında soru ve fikirlere katkıda bulunarak sosyal sorumluluğunu sergiler.
- Role bürünür ve ona uygun kompozisyon oluşturur.
- Metinde geçen duyguları yorumlar.
- Metinle ilgili sorulara cevap verir.
- Metindeki gerçek ve hayalî öğeleri ayırt eder.
- 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.





ÖZET

Doğal afetler ve savaşların getirdiği yıkımlar sonucunda dünyadaki kaynaklar neredeyse yok olmak üzeredir. Açlık ve susuzluğun neden olduğu hastalıklar yüzünden insan nüfusu azalır ve gücünü yitirir. Tüm bu yaşananların ortaya çıkardığı kaosu kontrol altına almak için uygulanan karartmanın ardından dünyanın ve insanların düzeni değişmeye başlar. Artık kısıtlı bir alanda, çok kıt kaynaklarla hayatta kalma mücadelesi veren insanlığın düzenini bir zamanlar kendisine hizmet etmesi için yarattığı yapay zekâ sağlamaktadır. İnsanlık yeni düzene hızla uyum sağlar, “geçmiş” sanki hiç yokmuş gibi karanlığa dönüşür.

Yetişkinler ve gençler madenlerde çalışmakta, çocuklar ailelerinden ayrı büyümekte, eğitilmekte, tarlada ya da fabrikada çalışmalarına rağmen karınlarını bile zor doyurmaktadırlar. Ebeveynlerinden alınan ya da ebeveynleri tarafından hayatta kalmaları için birim adı verilen yerleşmelere bırakılan çocuklar, eğitmen antropoidler tarafından büyütülür. Her birimde “Disiplin” adı verilen ve çocuklara birimde uyulması gereken kuralların, basit sözcük ve rakamların, yapacakları işlerin öğretildiği okullar vardır. Eğitmen antropoidler; çalışmaya ve yaşamaya hazır olduğuna karar verdiklerinde, çocuklar bağımsız evlerinde yaşamaya, fabrika ya da tarlalarda çalışmaya başlarlar. Çocukların yaşamı da yetişkinler gibi sürekli gözetim altındadır. Muhbir toplar, etraftan sürekli görüntüler biriktirir; kontrol görevlisi antropoidlerse kurala uymayanları tespit ederlerse hemen cezalandırırlar.

Bilgi ve bilmek kavramıyla birlikte kitaplar da çoktan unutulmuştur. Çocuklar ne bir kitap görmüşler ne de geçmişte böyle bir şey olduğunu duymuşlardır. Kitapların varlığından bile haberdar değildirler. Geçmişte, karartmanın ilk zamanlarında kitapların ortadan kalkmasının yaratacağı tehlikeyi fark eden ve kendilerine “Kitap Koleksiyoncusu” diyen bir grup, kitapların yeryüzünden silinmemesi için uğraşmış ancak zamanla onlar da yok olup gitmiştir.

Topladığı tüm kitapları ıssız bir adada antropoit ve muhbir toplardan gizlemeye çalışan tek bir Koleksiyoncu kalmıştır. Koleksiyoncu yıkıntılar arasında kitap ararken tesadüfen kimsesiz bir çocukla karşılaşmış, onu yanına alarak topladığı kitapları gizlediği adaya getirmiştir. Çocuk büyümüş, okumak ve kitaplar hakkında Koleksiyoncudan birçok şey öğrenmiştir. Ancak Koleksiyoncunun adaya getirdiği kitaplar gün geçtikçe azalmıştır. Ve bir gün adadan kitap toplamak için ayrılan Koleksiyoncu geri dönmemiştir. O





ETKİNLİKLER

zaman çocuk, Koleksiyoncunun ona bu durumda ne yapması gerektiğini bildiren “Eğer adaya dönmezsem ve tehlikeli bir durum olduğunu hissedersen...” sözlerini hatırlamıştır.

Koleksiyoncunun dediği gibi tehlikenin iyice arttığını hissettiği bir gün suda batmayacak ve zarar görmeyecek bir şekilde paketlenmiş üç adet farklı ve özel kitabı, adanın üç farklı noktasından gizlice denize bırakmıştır.

Üç paketten birincisi deniz kenarında kardeşlerini ve kendini doyurabilmek için balık avlamaya çalışan Siro adında bir çocuğun eline geçer. Siro, içinde “Yeni Dünya’nın Muhafızları” adlı kitabın bulunduğu paketi kontrol görevlisi antropoidlerden ve muhbir toplardan gizleyerek ablası Ela ile yaşadığı evlerine götürür.

“Kayıp Ada” kitabının bulunduğu ikinci paket muhbir topların üretildiği bir fabrikada çalışan Atlas adlı çocuk tarafından deniz kenarında bulunur. Atlas kardeşlerinden bulduğu bu şeyi gizler, ancak tesadüfen aynı birimde yaşayan Siro ve Ela’nın da bir kitabı olduğunu öğrendikten sonra tehlikeli sırnı onlarla paylaşır. Atlas, Ela ve Siro yakalanmaktan korksalar da gizli gizli kitaplarını okumaya, sorular sormaya, merak etmeye ve başka bir dünyanın kapılarını aralamaya devam ederler.

“Saklı Şehrin İzinde” adlı üçüncü paketi bulan Ugo ise ebeveynleri ile yaşayabilen nadir çocuklardan biridir. Ugo, üçüncü kitap kutusunu tesadüfen bulur ve kutuyu açıp okumaya başladığı andan itibaren kitabına bağlanır. Kitabını anne babasından gizlemeyi tercih etse de hanlarında konaklayan Alba’ya övünerek gösterir. Alba, handa sadece bir gece konaklar, ertesi sabah Ugo’nun kitabını da yanına alarak babasının vasiyetini yerine getirmek için kuzeye doğru yolculuk etmeye devam eder.

Kitaplar karşılarna çıktıkları ilk andan itibaren çocukların hayatını değiştirir. Kitaplar, antropoidlerin öğrettiğinden çok farklı ve yeni bilgilerle, geçmişle ve gerçek dünya ile tanışmalarını sağlar. Atlas’ın da eğitmeni olan antropoit E48 ise kitapları ve onu bulan çocukları yakın takibe alır. Atlas, Ela, Siro, Ugo, Alba, Ladin ve Guido adlı çocuklar muhbir toplar ve antropoidlere karşı birbirleriyle iş birliği yaparak yolculuk eder, gerçeği fark ettikçe birbirlerine daha çok güvenir ve dost olurlar. E48’in yönlendirmeleri sayesinde “Sloghui” adlı gemi ile “Kayıp Ada” ya doğru yelken açarlar.



A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Gelecekte Bir Gün/Yaratıcı İmgelem



ETKİNLİKLER

Kazanımlar : Grup çalışmalarına aktif bir şekilde katılır.
Kurguya uygun hareket eder.
Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Birinci Aşama

- Çocuklara yönergelerle uygun hareket ederek mekânda yürümeleri söylenir. Yönergeler çocukların her eyleme dair düşünmelerine ve ona uygun yürümelerine fırsat bulabilmeleri için yavaş yavaş verilir. Çocuklar aynı anda ama mekânın farklı yerlerinde yönergelerle uygun olarak istedikleri biçimde hareket ederler.
- Çocuklara “Şimdi hep birlikte gelecekte bir zamana doğru yolculuk yapacağız. Geleceğe yapacağımız bu yolculukta bakalım karşımıza neler çıkacak? Kimler çıkacak? Hepimiz bu keşif yolculuğuna hazırsak, imgesel/hayalî yolculuğumuza çıkabiliriz.” denir. Bir süre serbest yüründükten sonra gruptan durmaları ve gözlerini kapatarak söylenenleri hayal etmeleri istenir.
- “Şimdi gelecekteyiz. 200 yıl sonra dünya üzerinde bir yerdeyiz... Çevreni incele, neler görüyorsun? Bugünle karşılaştığında neler farklı, neler değişmiş? Bu değişimlerden sence olumlu olanlar neler? Bugünle karşılaştığında kötü olarak adlandırabileceğin değişimler var mı, varsa neler? Doğa, hava, su, denizler, hayvanlar nasıl? Hiç insan var mı, varsa nasıl görünüyorlar? Giysileri, saçları nasıl?.. Yetişkin insanlar nasıl görünüyor? Birbirleriyle iletişim kuruyorlar mı? Nasıl iletişim kuruyorlar? Çocuklar var mı? Varsa, bu çocuklar ne yapıyor? Okul var mı, varsa nasıl? Çocuklar oyun oynuyor mu? Nasıl oynuyorlar? Nasıl iletişim kuruyorlar? Kitap var mı? Kütüphane var mı, varsa nasıl görünüyor? Şimdiki kütüphaneler gibi mi, değilse farkları ne?.. Teknoloji, yapay zekâ, robotlar var mı?”

Çocuklar sorular aracılığıyla bireysel olarak gelecek hakkında hayal kurarlar. Bu sorulara zihinlerinde yanıt arar, ancak sesli cevap vermezler.





ETKİNLİKLER

İkinci Aşama

- “Neyse ki yalnız değiliz. Gözlerimizi açalım. 2-3 kişilik gruplar oluşturulalım. Geleceği keşfe çıktığımız arkadaşlarımızla yan yana gelelim. Şimdi her birimiz grup arkadaşlarımıza az önce neler gördüğümüzü anlatıp onların da anlatacaklarını dinleyelim. Grup olarak gelecekteki dünyanın bugünden iyi ve bugünden kötü olarak adlandırdığımız özelliklerini belirleyelim. İyi ve kötü olarak adlandırdığımız şeyleri ve bunları öyle adlandırma nedenlerimizi paylaşalım.” denir. Çocuklar, hayal ettiklerini gruplarıyla paylaşırlar.
- “Şimdi gelecekteki yolculuğumuza kaldığımız yerden devam edelim. Yeni ve alışılmadık bu yerde grup arkadaşlarınızdan ayrılmadan birlikte hareket etmeye devam edelim.” denir. Gruplar bir süre mekânda yürüdükten sonra “Birden tuhaf bir ses duyduunuz. Etrafınızda renkli ışıklar saçarak uçan ve topa benzeyen cisimler ortaya çıktı. Nereye giderseniz sizi takip ediyorlar, belki de sizinle oynamak istiyorlar... Artık iyice rahatsız olmaya başladınız. Ne yaparsanız yapın peşinizden ayrılmıyorlar, sadece hareketsiz ve sessizce uzun süre beklerseniz gider gibi oluyorlar... Ancak siz hareket eder etmez onlar da birden karşınızda beliriyor ve etrafınızda sürekli dönüp duruyorlar. Bir de sayıları daha az olan, ama karşınıza çıkıp duran, insandan ayırt edilemeyecek kadar insana benzeyen yapay zekâ robotların da varlığını fark ediyorsunuz. İlk kez karşılaştığınız bu şeyleri merakla inceleyip ne olduklarını anlamaya çalışıyorsunuz.”

Bir süre etraflarında uçarak onları gözetleyen, peşlerine takılan toplar ve yapay zekâ robotlar hayal ederek dolaşan gruba hareketsiz bir şekilde beklemeleri söylenir.



UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinlik sırasında kurgusal sürece eşlik etmeniz, yönergelere uygun hareketler yapmanız, örneğin etrafınızda ışıklar saçarak dolaşan toplar varmış gibi davranmanız ve kurgunun parçası olmanız çocukların da kurguya katılmalarını destekleyecektir.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Aynı yönergeler çevrim içi süreçte de uygulanabilir. Bulundukları mekânda kurguya ve yönergelere uygun olarak bireysel hareket edebilirler.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Muhbir Toplardan Kaç! Mesajını Yay!

Kazanımlar : Grup çalışmalarına aktif bir şekilde katılır.
Kurguya uygun hareket eder.
Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Gerekli Malzemeler : Köşe sayısı kadar A4 kâğıdı, kalem, kâğıt, bant

Bu çalışmayı uygulayacaksanız öncesinde yaratıcı imgelemi yapmanız daha etkili olur. Hemen ardından “Muhbir Toplardan Kaç! Mesajını Yay!” oyununa geçebilirsiniz, kurguya bunu da ekleyebilirsiniz.

– “Sizler şimdi de gelecekteki bu dünyada yaşayan insanlar ve muhbir toplarsınız. Bu dünyada izin belgesi olmadan insanların bir araya gelmeleri, seyahat etmeleri yasak. Toplar sürekli insanları gözetliyor ve topladıkları bilgileri yapay zekâ robotlarına gönderiyor. Robotlar izin vermeden insanların herhangi bir şey yapması yasak. İnsanların bu baskıdan kurtulmasını, özgürleşmesini sağlamak için insanlığa bir mesaj göndereceksiniz. Amacınız bu beş merkeze giderek bir çağrı mesajı yazmak. Çağrı mesajınızın ne olduğuna karar verin. Bu kısa, amacınızı anlatan ve insanlığı harekete geçirecek bir mesaj olmalı.” denir.

– Beş farklı A4 kâğıdına “deniz, tarla, fabrika, birim, kütüphane” başlıkları yazılarak her biri mekânda farklı köşelere konur. Grup sayısına göre köşe sayısı artırılıp azaltılabilir. Aynı şekilde ebe sayısı ve grup dinamiğine göre oyun süresi de artırılıp azaltılabilir. Mekânın ortasında, yerde, bantla bir bölge belirleyerek “Güvenli Ada” adı verilen bir yer oluşturulur. Mekândaki başka bir bölümde de “Disiplin/Maden” adı verilen başka bir bölge daha belirlenir. Mesaj taşıyanların amacı muhbir toplara yakalanmadan her bölgeye giderek, o bölgedeki kâğıda kendi mesajını yazmaktır. Mesaj taşıyıcılar, muhbir toplara “Güvenli Ada” ve A4 kâğıtların olduğu mesaj yazılan köşeler dışında bir yerde yakalanırlarsa “Disiplin/Maden”e giderler. Disiplin’e gönderilen mesaj taşıyıcılar, sadece özgür mesaj taşıyıcıların kendilerine dokunmasıyla oradan kurtulabilir ve mesajlarını yazmaya devam edebilirler.





ETKİNLİKLER

- Roller değiştirilerek oyun birkaç tur oynanır. Oyun sonunda, yazılan mesajlar incelenir. Kaç mesaj olduğu, nelerin yazıldığı okunur. Gözetlenmek, gözetleyen olmak, kısıtlamak, kısıtlanmak ve bu eylemlerin onlara ne hissettirdiği üzerine paylaşım ve bir değerlendirme yapılır.



UYGULAYICIYA NOT

Bu oyun çocukların kitapta yaratılan distopik ortama geçişlerini desteklemesi amacıyla planlanmıştır. Kitapta geçen mekân, karakterlerle tanışma ve kahramanların yaşadığı durum ve duyguları anlamayı destekleyebilmesi için oyundaki kurguya uygun oynamanız, kurguya inanmanız ve kurguya uygun söylem ve eylem içinde olmanız süreci daha etkili kılacaktır.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Oyun, “Wordwall” uygulamasında “maze chaze” formatı kullanılarak uyarlanabilir.

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Saçmalama Sandalyesi

Kazanımlar

- : Grup çalışmalarına aktif bir şekilde katılır.
- Kurguya uygun hareket eder.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Çerçevesi belirlenmiş bir konu hakkında konuşur.

Gerekli Malzemeler : Bir sandalye

- Mekânda uygun bir yere bir sandalye konur. Çocuklara bu sandalyenin az önce gördüğümüz dünyada bir odada kilitli tutulduğu, çünkü bu sandalyeye oturan insanların her konuda düşüncelerini özgürce ifade edebildikleri, saçmalamaktan ve yanlış yapmaktan korkmadan özgürce konuşabildikleri söylenir. Bu nedenle adına “Saçmalama Sandalyesi” denildiği ve gelecekteki o dünyada bunun tehlikeli bir eylem olduğu bilgisi verilir.
- Çocuklara, “Bugün üzerinde düşüneceğimiz iki kavram var: Özgürce ve yanlış yapmaktan korkmadan düşünebilmek için biz de bu sandalyeyi





ETKİNLİKLER

kullanacağız. Bu sandalyeye oturarak ‘distopya ve distopik’ kavramları ve anlamları üzerine serbestçe, saçmalamaktan korkmadan, hatta mümkünse iyice saçmalayarak rahatça düşünelim ve düşündüklerimizi ifade edelim. Yapmamız gereken bu sandalyeye oturmak ve ‘Bence distopya demek ve distopik de anlamına geliyor.’ cümlesindeki gibi aklımıza gelenleri paylaşmak.” denir.

- Çocuklar sandalyeye sırayla oturarak bu sözcükler hakkında konuşurlar. Bu çalışmada sözcüklerin sözlük anlamlarını bulmaya çalışmıyoruz. Bu sözcüklerin anlamını bilen çocuklar varsa bile bu açıklamaları yapmalarından çok bu sözcükler hakkında olabildiğince akla yatkın açıklamalar yapmaları, yeni anlamlar uydurmaları ve yaratıcı düşünceleri amaçlanmaktadır.
- Çalışma sonunda çocuklara “Son Koleksiyoncu” kitabı, yazarı ve çizeri tanıtılır. “Şimdi distopik bir kitapla tanışacağız. Distopya ve distopik sözcükleri hakkında ‘Son Koleksiyoncu’ kitabından bakalım neler öğreneceğiz?” denir.



UYGULAYICIYA NOT

Bu oyun “Son Koleksiyoncu” kitabının distopik bir kitap olması sebebiyle kitaba ilgi uyandırmak için tasarlanmıştır. Çocukların distopik ve distopya sözcükleri ile tanışmalarına, bunların anlamları üzerine kafa yormalarına ve hata yapma korkusu olmadan özgürce düşüncelerine olanak yaratmanız önemlidir.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Zoom’un kamera kapalıyken ekranda yer almama özelliği kullanılır. Tüm kameralar kapatılır; ekranda sadece sandalyeye oturan oyuncu görünür.





ETKİNLİKLER

B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Hareketsiz Hareketler

Kazanımlar

: Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılıp, grup tartışmalarında soru ve fikirlere katkıda bulunarak sosyal sorumluluğunu sergiler. Role bürünür ve ona uygun kompozisyon oluşturur. Üretici bir biçimde diğerleriyle çalışarak grupça canlandırmalar yapar. İmgelediklerini çeşitli yollarla ifade eder. Metinde geçen duyguları yorumlar. Metinle ilgili sorulara cevap verir. Okuduğu metnin içeriğini imgelerle ilişkilendirir.

Gerekli Malzemeler :

Grupların hazırlayacakları donuk imge çalışmasının yönergelerinin yazılı olduğu kâğıtlar (13 donuk imge yönergesi)

Okuma Sırasında: Bu çalışma için kitabın 14. sayfasına kadar olan ilk iki bölümü (Giriş ve Ada) okunmuş olmalıdır.

Birinci Aşama

- Grup serbest olarak mekânda yürümeye başlar. Yürüme sırasında aralıklarla “dur-don” yönergeleri verilerek bir süre serbest yürümelerine izin verilir. Daha sonra bir sonraki aşamada yapılacak olan donuk imge çalışmasına hazırlık için söylenilen eylemde donma çalışması yapılır. Herkes o eylemin en güçlü olduğunu düşündüğü bir anı/hareketi seçerek donar ve o pozda bekler. Herkes (kendi formunu bozmadan) gruptaki diğer kişilerin duruşunu inceleyecek şekilde durur, onları gözlemler.





ETKİNLİKLER

Donma çalışmasında söylenebilecek eylemler:

“Yüksekteki bir şeye dokunmaya çalışıyorsunuz.”

“Sevdiğiniz bir kitabı okuyorsunuz.”

“Uzaktaki bir yeri görmeye çalışıyorsunuz.”

“Doğadasınız ve karnınızı doyurmak için yiyecek arıyorsunuz.”

İkinci Aşama

- Çocuklar 2-3 kişilik gruplara ayrılır. Her gruba donuk imge eylemlerinin yazılı olduğu kâğıtlar verilir. İlk gruba 1-2-3 numaralı yönerge, 2. gruba 4-5-6 numaralı yönerge dağıtılarak aşağıdaki 13 durum kaç grup varsa paylaşılır. (Grup sayısına göre her gruba en fazla 3 kâğıt/donuk imge anı verilmesi önerilir. Kâğıt paylaşımını sayıların sıralamasını gözeterek vermeniz olay akışını takip açısından önemlidir.) Daha sonra gruplar kâğıtlarında yazılan eylemleri verilen sıralamaya uygun olarak donuk imge ile ifade edecek şekilde hazırlarlar.
- Her grup sırayla sunumunu yapar. Sunum yapan grubun anlattığı her donuk imge (eylem/an) sonrasında izleyenlere neler gördükleri sorulur. İzleyiciler 5N1K sorularına göre gördükleri imge hakkında tahminde bulunurlar. Tahminler yapılırken imgeyi oluşturan grubun söylenilenlere doğru, yanlış vb. diyerek tepki/geri bildirim vermemesi, hareketsiz kalarak yarattıkları görüntüyü koruması gerekir. Amaç, sunulan formda (donuk imge anlatısında) hikâyedeki hangi durumun yansıtıldığı, orada kimlerin olduğu, bunların birbirleriyle ilişkileri, o an nerede oldukları, o anda ne yaptıkları, ne hissettikleri, nasıl göründükleri vb. konusunda konuşmaktır.

Kullanılabilecek donuk imge anları:

1. Savaş, açlık, susuzluk ve hastalık kaynaklı yaşanan bir kaos anı.
2. İnsanların bilgilenmeyi ve kitapları unutmaya başladığı, bu tür işleri yapay zekâ robotlarına bıraktıkları yaşamdan bir an.
3. Kitapların ortadan kalkması gerektiğine karar verildiği an.
4. Kitap koleksiyoncularının gizlice toplandığı bir an.
5. Son kitap koleksiyoncusunun kitapların yasak olduğu bir dönemde kitap toplamaya çalıştığı bir an.





ETKİNLİKLER

6. Son koleksiyoncunun yıkıntılar arasında çocuğu fark ettiği an.
7. Koleksiyoncunun çocuğu adaya getirdiği ilk gün.
8. Koleksiyoncu ve çocuğun adada kitaplarla olan yaşantılarını gösteren bir an.
9. Koleksiyoncunun bir gün adaya dönmezse ne yapması gerektiğini ona anlattığı bir an.
10. Koleksiyoncunun adadan ayrıldığı son an.
11. Çocuğun adada yalnız kaldığı ve muhbir toplardan gizlendiği an.
12. Çocuğun büyüdüğü, son koleksiyoncunun vasiyetini yerine getirerek kitap paketlerini denize bıraktığı an.
13. Denize bırakılan kitapların bulunduğu an.



UYGULAYICIYA NOT

Donuk imgeler izlenirken imgelere sözsüz bir müzik eşlik edebilir. 5NİK sorularının ardından, izleyenlerden anlatılan anın donuk imgesine uygun bir ad (başlık) vermesini isteyebilirsiniz; imgelerdeki duygu ve bedenlere yönelik sorularla görsel okuma yapabilirsiniz. İmgelerin iç sesleri seslendirmelerini söyleyebilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Gruplar çalışmalarını Zoom'da "breakout room"lara ayrılarak yaparlar. Gruplar alt odalarda oluşturdukları donuk imgelerin ekran görüntüsünü alırlar. Ana ekranda sunuma geçtiklerinde bu ekran görüntüsünü paylaşırlar. İzleyen gruplar bu imgeleri inceleyerek tahminde bulunurlar.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Beni Anlat

Kazanımlar

: Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılıp, grup tartışmalarında soru ve fikirlere katkıda bulunarak sosyal sorumluluğunu sergiler.

Somut ve soyut benzetmeler yapar.

Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Gerekli Malzemeler

: Kitapla ilgili tanımları yazmak için kullanılacak kâğıtlar ve grup sayısı kadar renkli kalem

Okuma Sırasında: Bu çalışmayı yapmadan önce kitabın 40. sayfaya kadar okunması önerilir.

- “Son koleksiyoncu tarafından denize bırakılan kitapları üç çocuğun bulduğunu biliyorsunuz. Şimdi göreviniz daha önce hiç kitap görmemiş, kitapların varlığından hiç haberi olmayan, dolayısıyla kitaplar hakkında hiçbir şey bilmeyen Siro, Atlas ve Ugo’nun buldukları şeyi anlatabilmeleri için onlara destek olmak. ‘Kitap’ sözcüğünü kullanmadan kitapları anlatmanın farklı yollarını bulmaya çalışacaksınız. Grup olarak amacınız olabildiği kadar çok yol bulmak. Kitabın ne olduğunu sözcükler, sesler, duygular, renkler, yiyecekler, içecekler, çiçekler, hayvanlar ile kitap arasında benzerlikler kurarak anlatabilirsiniz. Örneğin dans ederek bir anlam/ anlatı oluşturabilir ve bunu kitaplardaki harflere, sözcüklere, noktalama işaretlerine benzeterek kitabın ne olduğunu bunlar aracılığıyla açıklayabilirsiniz ya da kitaptaki bir cümleyi (“İnsan aklını bir yerden başka bir yere taşıyan araç”) alıntı olarak kullanıp açıklayabilirsiniz. Kitabı vitamin dolu bir meyveye ya da doğadaki bir şeye/maceraya vb. benzeterek de anlatabilirsiniz. Örneğin ‘Gözlerinle ısırarak tadını aldığın yasak bir elma.’ diyebiliriz. ‘Kalbinin heyecanla çarpmasına sebep olan biriyle tanışmak’ ya da ‘başka birinin zihninde dolaşmak’ vb. tanımlar ve benzetmeler de yapılabilir.”





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

Yönergeniz tam olarak anlaşıldıktan sonra isterseniz grupları çocukların ilgi alanlarına ya da beden, söz, beden+söz vb. anlatma tercihlerine göre ayırabilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Gruplar çalışmalarını Zoom'da "breakout room"lara ayrılarak yaparlar. Sunumu bedene dayalı bir yolla yapacak olan gruplar varsa, sunuma geçtiklerinde ana ekranda tüm kameralar kapatılır, kimse ekranda görünmez. Sözcükle anlatmayı tercih eden gruplar için de Canva, Jamboard, Whiteboard gibi ortak çalışma yapmaya, görsel eklemeye, çizim, yazı vb. kullanmaya uygun bir dijital araç kullanılabilir.

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Toplantı Var!

Kazanımlar

- : Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılıp, grup tartışmalarında soru ve fikirlere katkıda bulunarak sosyal sorumluluğunu sergiler.
- Öyküleri (olayları, karakterleri, ilişkileri, temaları) kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Doğaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.

Gerekli Malzemeler : Kitapla ilgili tanımların yazılacağı şerit kâğıtlar ve renkli kalemler

Okuma Sırasında: Bu etkinlik yapılmadan önce kitap 176. sayfaya kadar okunmalıdır.



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ



ETKİNLİKLER

- Öykü anımsatılır: “Dünyadaki kaynakları ve zenginliği üreten ancak kötü koşullarda yarı aç, köle gibi yaşayan insanlar, seçkinlerin yönettiği yapay zekânın kontrolü altında oldukları için nasıl bir dünyada yaşadıklarının bile farkında değillerdi. Seçkinler şehrinde varlık içinde ve birimler ile madenlerde yokluk içinde yaşayan insanların ortak yanı kitaplardan ve geçmişin bilgisinden habersiz olmalarıydı. Ancak Seçkinler Meclisi’ne kitapların yayılmaya başladığına dair bilgiler gelmekteydi ve bu durum düzenin devamı için tehlikeli olabilirdi.”
- Çocuklar da kitaptan anlatılanlar konusunda bilgilerini paylaşırlar.
- Daha sonra canlandırma için bir kurgu oluşturulur: “Seçkinler Meclisi nasıl bir dünyada yaşadıklarını gayet iyi bilen insanlardan oluşuyordu. Pek çoğuna bu durum normal ve kabul edilebilir geliyordu, bazıları ise bu durumdan rahatsızdı ve insanlık için daha adil bir yaşamı yeniden kurmak gerektiğine inanıyordu. Farklı görüşlere sahip olan bu iki grup birlikte düşünmek ve konuşmak için gizli bir toplantı yapmaya karar verdi. İçlerinden biri aşağıdaki konuşmayı yaparak toplantıyı başlattı.” diyerek her gruba aşağıdaki metnin yazılı olduğu kâğıtlar verilir. Gruplar kendi içlerinde rol dağılımlarını yaparlar: Kim olduklarını, bu konu hakkında ne düşündüklerini, bunu hangi gerekçelerle savunduklarını belirlerler. Daha sonra toplantı formatı içinde grup canlandırmaları izlenir.

“İnsanların hayatta kalmasını sağlayacak kaynaklar o kadar sınırlıydı ki bunların herkese yetmesini beklemek saflık olurdu. Böylece seçkinler şehri kuruldu. Bir kısım insanın rahat yaşaması için diğerlerinin fedakârlık yapması gerekecekti. Yani arta kalanlarla karınlarını doyuracak, var olan koşulların onlara sunduklarıyla yetineceklerdi. Seçkinlerin hizmetinde olan yapay zekâ sayesinde bu düzen yerleşti ve böylece eski dünyaya ait bilgiler tamamen unutuldu. Kitapların varlığı bu nedenle çok tehlikeliydi.” Bu paragraf açılış konuşması olarak kullanılmak üzere gruplarla paylaşılır.



UYGULAYICIYA NOT

Canlandırma öncesinde çocukların iki farklı dünyada insanların nasıl yaşadıklarını bildiklerinden, öyküyü 176. sayfaya kadar okuyup anladıklarından emin olursanız canlandırma süreci daha nitelikli gerçekleşecektir. Girişteki hazırlık çalışması bu amaçla hazırlanmıştır. Doğaçlamaların sürprizini bozmamak için var olan durumu çözmeye yönelik önerilerin bu aşamada yapılmamasına özen gösteriniz.





ETKİNLİKLER



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Gruplar çalışmalarını Zoom'da "breakout room"lara ayrılarak yaparlar. Gruplar alt odalarda oluşturdukları donuk imgelerin ekran görüntüsünü alırlar. Ana ekranda sunuma geçtiklerinde bu ekran görüntüsünü paylaşırlar. İzleyen gruplar bu imgeleri inceleyerek tahminde bulunurlar.

C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Merkezde Ne Var?

Kazanımlar

: Okuduğu metnin içeriğini görsellerle ilişkilendirir.

Düşüncelerini ifade etmek ya da bir olayı anlatmak için görsel tasarımlar yapar. Görselleri birbiriyle ilişkilendirerek bir olay anlatır.

Somut ve soyut benzetmeler yapar. Görsellerden anlamlar çıkarır, bunları birbirine bağlayarak bir olayı açıklar.

Gerekli Malzemeler

: Kumaşlar, renkli ipler, farklı nesneler, A4 kâğıtları, kalemler, çalışma öncesinde uygulayıcı tarafından hazırlanmış "Son Koleksiyoncu" kitabı için yapılmış bir "Merkez" tasarım örneği ya da farklı merkez tasarım örneklerinin fotoğrafları.

Merkez hakkında bilgi için bakınız:

<https://c1ebc7a6-9a2b-4e38-86f9-4855849e1e8c>

filesusr.com/ugd/198389_c307932659db48bcae0a33a53998a8cc.pdf

Teknik hakkında ayrıntılı bilgi için bakınız (Jeux Dramatik ve öğeleri):

<https://www.jeuxdramatiquessanalmuzesi.com/materyalleri-l>



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ



ETKİNLİKLER

Birinci Aşama

- Çocuklara kitabın son bölümü hatırlatılır. “Kitapları bulan, kitaplardaki izleri takip ederek birbirleriyle dost olan ve yaşadıkları dünyanın gerçeklerini birlikte öğrenen Atlas, Ela, Siro, Ugo, Alba, Ladin ve Guido muhbir toplar ve seçkinlerin yönetimindeki andropoidlere karşı birbirleriyle iş birliği yaptılar. Antropoit E48’in desteği ile Sloghui adlı gemiye binerek Son Koleksiyoncunun yaşadığı adaya ulaştılar. Adaya geldiklerinde bir muhbir topun kendilerini gözetlediğinden habersizdiler.”
- Daha sonra Jeux Dramatik yaklaşımının görsel anlatım araçlarından biri olan “Merkez” tasarımı yapma çalışması hakkında bilgi verilir. Örnek merkez fotoğrafları paylaşılabilir ya da bu çalışma öncesinde “Son Koleksiyoncu” kitabı için hazırlanmış olan bir merkez tasarımı ya da merkezin fotoğrafı çocuklarla birlikte incelenir.
- Merkez hazırlarken tasarımında farklı nesneler, eşyalar, çizimler, görseller, kumaşlar vb. her şey kullanılabilir. Bunlarla görsel tasarımlar yapılarak, seçilen her şeyin hikâye ile somut ve soyut bağları kurulur; doğrudan ya da dolaylı benzetmeler yapılır. Merkezi hazırlayanlar ve bu merkezi inceleyip okuyanlar merkezde kullanılan nesnelerin arasındaki ilişkiyi, renkleri, dokuları vb. farklı biçimlerde yorumlayabilirler. Bu görsel okuma, aynı hikâyenin farklı bakış açılarıyla farklı biçimlerde okunmasına fırsat verecek bir çalışmadır. Merkez tekniği ile örnek bir çalışma yapılırsa sonraki aşamalardaki grup çalışması daha nitelikli olacaktır.



- Daha sonra 2-3 kişilik gruplar oluşturulur. Gruplar kendi aralarında konuşarak “Son Koleksiyoncu” kitabından kendilerini etkileyen, sevdikleri, önemli buldukları bir bölümü aralarında anlaşarak seçerler. Her grup seçtikleri bölümü anlatan bir merkez oluşturur. Merkezler tasarlanmadan önce yere iplerle ya da kâğıt bantlarla dolanarak ilerleyen bir yol, çember, spiral vb. anlamı güçlendirecek bir form/format oluşturulabilir. Gruplar oluşturdukları merkezleri bu form üzerine yerleştirebilirler.



ETKİNLİKLER

İkinci Aşama

- Gruplar kendi merkezlerini oluşturduktan sonra diğer merkezleri gezerek inceler; bunların kitaptaki hangi bölümle ilgili olduğunu ve seçilen her nesne ile neler anlatıldığını, neden o şekilde konumlandırıldıklarını tahmin ederler. Bu sırada merkezi hazırlayanlar; kurdukları merkezde ne anlattıklarını diğer gruplara açıklamamalıdır. Amacımız onların imgelemlerini doğru tahmin etmek değil, aksine aynı merkezin aynı öyküde kaç değişik yorumla buluşabileceğini görmektir.
- Gruplar hazırladıkları merkez dışındaki bir merkezi seçip onun başında dururlar. Onu inceler ve merkezin “Son Koleksiyoncu” kitabı hakkında düşündüklerini yazarak (bir paragraf) anlatırlar.
- Tüm gruplar yazma çalışmasını tamamladığında yazılanlar okunur. Her grup kendi merkezleri hakkında yazılanları dinledikten sonra grupça ne düşündüklerini, kitabın hangi bölümünü seçip bunu nasıl anlattıklarını diğer gruplarla paylaşırlar.
- Daha sonra tüm merkezlere sırayla bakılır. Merkezler öykü kurgusundaki sıralama dikkate alınarak sıraya koyulur.



UYGULAYICIYA

NOT

Jeux Dramatik yaklaşımındaki unsurlarından biri olan merkezler hakkında ayrıntılı bilgi ve örnek görsel tasarımlar için şu linklere bakabilirsiniz:

Teknik hakkında ayrıntılı bilgi için bakınız (Jeux Dramatik ve öğeleri):

<https://www.jeuxdramatiquessanalmuzesi.com/materyalleri-1>

Örnek merkez tasarımları:

https://c1ebc7a6-9a2b-4e38-86f9-4855849e1e8c.filesusr.com/ugd/198389_c307932659db48bcae0a33a53998a8cc.pdf

Çalışma öncesinde kitaptan bir bölüm seçip bununla ilgili bir merkez hazırlayabilirsiniz. Daha sonra çocuklarla birlikte bunu inceleyerek o bölümdeki ayrıntılarla merkezdeki nesneler arasındaki bağı çalışabilirsiniz ya da hep birlikte bir bölüm seçip onun merkezini yapabilirsiniz. Merkezdeki her ayrıntının (renk, nesne, birbirleriyle konumlanma mesafesi, açısı, gruplanması vb.) kitaptaki ayrıntılarla ilişkilendirilmesi, bunlar üzerine konuşulması sonrasındaki çalışmasının niteliğini destekleyecektir. Merkez tasarlama uygulamasını bir sonraki yazma çalışmasıyla birleştirerek kullandığınızda iki etkinlik ayrıca birbirine de derinlik katacak, kazanımları farklı etkileşimlerle pekiştirecektir.



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ



ETKİNLİKLER



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Çevrim içi uygulamalarda çocuklar merkezleri bireysel olarak hazırlayıp bunların fotoğraflarını grupta paylaşabilirler. Yazma çalışması için ise ikili-üçlü gruplar oluşturulabilir ve gruplar “breakout-room”larda birbirlerinin merkezleri hakkında yazarak veya sözlü olarak yorumlarını paylaşabilirler.

İKİNCİ ETKİNLİK: Sayarak Yaz, Düşünerek Eşleştir

Kazanımlar

- : Okuduğu metnin içeriğini görsellerle ilişkilendirir.
- Görselleri birbiriyle ilişkilendirerek bir olay anlatır.
- Somut ve soyut benzetmeler yapar.
- Resim, nesne ya da olaylar arasında ilişki kurarak 5-7-5 ya da 1-2-3-4-1 hece ölçüsüne uygun şiir yazar.
- Yazdıklarını paylaşır.

Gerekli Malzemeler : A4 kâğıtları, kalemler, Son Koleksiyoncu kitabı için hazırlanmış tasarım merkezleri, 5-7-5 ve 1-2-3-4-1 hece düzenine göre yazılmış şiir örnekleri

- Şiir örnekleri çocuklarla paylaşılır. “Bu şiirlerde dikkatinizi neler çekiyor?” diye sorulur. İstenirse ipucu olarak “sayı” sözcüğü verilir, hecelerin bir sayı düzenini takip ettiğini keşfetmeleri için rehberlik edilebilir. Ardından hep birlikte Haiku şiir örneği (3 dizede 5-7-5 hece sayısı) ve fener şiir örneği (5 dizede 1-2-3-4-1 hece sayısı) incelenerek şiirlerin yapısal özellikleri hakkında konuşulur.
- Haiku’nun bir Japon şiir türü olduğu, ölçülü, yalın ve kısa anlatımı hedeflediği, yapısal olarak 3 dizeden oluştuğu, ilk dizesinde toplam beş heceden, 2. dizesinde yedi heceden ve 3. dizesinde beş heceden oluşan sözcüklerle yazılmış, toplam 17 hecelik bir anlatı formu olduğu açıklanır. Orhan Veli’nin,
“Gemlik’e doğru
Denizi göreceksin;
Sakın şaşırma” şiiri de bu türe örnek olarak gösterilebilir.





ETKİNLİKLER

- Fener şiirinin 1-2-3-4-1 heceleri dikkate alınarak yazılan beş dizeden oluştuğu; ilk dizenin bir, 2. dizenin iki, 3. dizenin üç, 4. dizenin dört ve 5. dizenin bir heceden oluşan sözcüklerle yapılandırıldığı anlatılır.

“Aşk

Seni

Bulur mu?

Benden önce?

Ah!” şiiri buna örnek olarak incelenebilir.

- Çocuklardan bu şiir formlarını anladıktan sonra önceki etkinlikte yapılan merkezlerden en az birini seçerek o merkezde anlatılanlara yönelik 5-7-5 ve 1-2-3-4-1 hece ölçüsüne uygun en az bir şiir yazmaları istenir.
- Herkes yazma çalışmasını bitirdikten sonra yazdıklarını eline alarak mekânda dolaşır. Dolaşırken karşlarına çıkan kişilerle şiirlerini değiştirirler. Şiir kâğıtları sürekli elden ele geçer. Belirli aralıklarla şiir değişimi durdurulur ve herkes elindeki şiiri tüm gruba okur. Birkaç tur değişim yapıldıktan sonra en son turda herkes elindeki şiir kâğıdını ait olduğunu düşündüğü merkez tasarımının yanına bırakır ve bıraktığı yerde sabit durup bekler. Tüm şiirler merkezlere yerleştikten sonra herkes sırayla elindeki şiirin neden o merkezle ilgili olduğuna dair gerekçelerini ve yorumlarını açıklar. O merkezle başka hangi şiirlerin de bağ kurabileceği konuşulur.



UYGULAYICIYA NOT

Çalışma öncesinde çocuklarla birlikte örnek şiirlerin incelenmesi, etkinliğin anlaşılmasını ve uygulanmasını kolaylaştıracak ve uygulamayı nitelikli hâle getirecektir. Bu çalışmanın amacının şiirleri doğru merkezle eşleştirmek olmadığını, asıl amacın okunan şiir ile tasarlanan merkezler arasında farklı ilişkiler ve bağlantılar kurmak olduğunu açıklayınız. Gerekçelerini sebep sonuç ilişkileri içinde açıklamaları için çocukları cesaretlendiriniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Çevrim içi uygulamada, tasarlanan merkezlere ait fotoğraflar “Jamboard”daki sayfalarda paylaşılabilir. Uygulamanın ana sayfası ekran paylaşımı yapılarak çevrim içi ekranda çocuklara gösterilir. Çocuklar şiirlerini, seçtikleri merkezlerin görsellerinin bulunduğu sayfada “post-it” uygulamasını kullanarak yazabilirler. Daha sonra yazılan şiirler ile merkezler arasında kurulan ilişkiler sözlü olarak paylaşılır.





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Kavramlar Karşılaşıyor

Kazanımlar

- : Distopya ve ütopya kavramlarını karşılaştırır.
- Distopik ve ütopyik kavramlarını karşılaştırır.
- Distopik anlatılarda bulunan temel özellikleri belirler.
- Düşüncelerini zihin haritası kullanarak anlatır.

Gerekli Malzemeler

- : A3 kâğıtları, renkli kalemler, grup sayısı kadar distopya, distopik, ütopya ve ütopyik kavramlarının tanımları yazan kartlar (Tanımları Wikipedia'dan ya da ansiklopedilerden alabilirsiniz:
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Distopya>
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ütopya>)

- İki-üç kişilik gruplar oluşturulur. Gruplara “distopya, distopik, ütopya, ütopyik” kavramlarının tanımları bulunan kartlar verilir. Kartlardaki kavramların kendilerine hatırlattıkları hakkında grup olarak sohbet etmeleri, kavramları karşılaştırmaları, kavramlar arasında nasıl bir ilişki olduğunu, varsa benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri söylenir. Çocuklardan “Sizce distopya türünde yazılan kitaplarda bulunması beklenen özelliklerden hangileri ‘Son Koleksiyoncu’ kitabında vardı?” sorusu üzerine de düşünceleri istenir.
- Ardından gruplara A3 kâğıtları ve renkli kalemler verilir. Sorular çerçevesinde düşündüklerini, konuştuklarını ve kurdukları ilişkileri gösteren bir zihin haritası hazırlarlar. Hazırladıkları haritaları sunarlar.
- Diğer sunumlardaki düşünceler de dikkate alınarak her grup kavramlar üzerine düşünmeye devam eder. Gruplara akıl yürütmeleri için aşağıdaki rehber sorular yöneltilir:





ETKİNLİKLER

- Ütopya, distopyaya dönüşebilir mi? Dönüşürse nasıl? Dönüşmezse neden?
- Distopya, ütopyaya dönüşebilir mi? Dönüşürse nasıl? Dönüşmezse neden?
- Ütopya, distopya olabilir mi? Neden?
- Gruplar bu sorulardan yola çıkarak zihin haritaları üzerinde eklemeler veya düzenlemeler yaparlar; yapılan değişimler diğer gruplarla paylaşılır.



UYGULAYICIYA NOT

Çocuklar distopya türünde örneklerle daha önce karşılaşmamışlarsa “Hayvan Çiftliği” ve “Fahrenheit 451” kitaplarının/filmlerinin konularından kısaca bahsedebilirsiniz ya da kitaplara ait filmlerin fragmanlarını izletebilirsiniz. Distopya ve ütopya sözcükleri hakkında araştırma yapma imkânları varsa boş kelime kartları vererek grupların bu kartlara kendi tanımlarını oluşturmalarını isteyebilirsiniz. Ayrıca zihin haritası oluşturmak konusunda ön bilgileri yoksa buna dair örnekler paylaşabilirsiniz. Bu etkinliği uygulamadan önce çocuklara ön hazırlık ve araştırma yaparak gelmeleri için distopik film önerileri yapabilir, distopya ve distopya türündeki kitapları ve filmleri araştırmalarını isteyebilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Çevrim içi çalışmalar için çocuklar “Coggle” uygulaması ile zihin haritalarını yapabilirler. Coggle zihin haritası yapan ve üzerinde grup olarak çalışma imkânı veren bir uygulamadır. Gruplar Zoom uygulaması kullanırken “breakout room” çalışmasında ekran paylaşımı yaparak grupça aynı Coogle sayfasında eş zamanlı çalışabilirler.