



#### KİTABIN ADI

VARIŞ ÇİZGİSİ



#### YAZAR

PAOLA ZANNONER



#### PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



#### ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

FİSUN AYKIR



#### TEMA/KONULAR

Engelli hakları, engellilere karşı tutumlar, kapsayıcılık, haklar ve sorumluluklar, birlikte yaşam



#### ANAHTAR KELİMELER

Haklar, bireysel ve sosyal sorumluluk, sağlamlılık, aile içi iletişim, arkadaşlık, duygular, drama, dayanışma, paylaşma, dostluk, kapsayıcılık



ALTIN KİTAPLAR  
AKADEMİ

## ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Sözcüklerden hareket ederek metnin içeriğini tahmin eder.
- Başlıktaki sözcüklerle kendi hayatındaki kavramlar arasında bağlantı kurar.
- Kitabın isminden yola çıkarak metinde neler olacağıyla ilgili basit tahminler yapar.
- Düşüncelerini yazarak ifade eder.
- Görsellerle okuduğu metnin içeriğini ilişkilendirir.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Yeni durumlar karşısında yeni yollar bulmaya yönelik düşüncelerini ifade eder.
- Kurgu karakter ile gerçek yaşamdaki karakterleri ilişkilendirir.
- Kurgusal deneyimini gerçek yaşam deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Belirlenen durumlara yönelik çözümler üretir.
- Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.
- Metne dikkatini verir.
- Metinde geçen duyguları ve deneyimleri yorumlar.
- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.
- Metindeki olaylara/sorunlara yönelik çözümler üretir.
- İş birliği içinde çözüm yolları arar.
- Öyküdeki bir karakterin/nesnenin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır, empati kurar.
- Doğaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Role bürünür ve ona uygun kompozisyon oluşturur.
- Resim, nesne ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı öykü anlatır.
- Duygu ve düşüncesini bir öykü ile ifade eder.
- Sorunlara yaratıcı çözümler önerir.
- Kendi düşünceleri ile diğer düşünceleri karşılaştırır.





## ÖZET

Leo küçüklüğünden beri babası tarafından futbol oynamaya yönlendirilmiştir. Oynadığı takımın gelecek vaat eden iyi bir oyuncusudur. Büyük bir takıma girebilmek için yapılacak seçmelerden sonra bir motosiklet kazası geçirir ve belden aşağısı felç olur. Bir süre hastanede kalır. Bir psikolog bu süreçte ona destek olur. Leo, bir süre sonra rehabilitasyon merkezine gitmeye başlar. Bu beklenmedik olay sonrasında annesinin yıkıldığını, babasının gözünde ise hiç değerinin kalmadığını düşünmeye başlar. Antrenörünün ve arkadaşlarının gösterdiği yakınlığı da reddeder.

Hastaneden çıktıktan sonra evde artık hiçbir şey ona eskisi gibi görünmez. Odasında kalmak istemez ve bütün zamanını evin salonunda geçirir. Bu sırada okuldan geri kalmaması için sınıf arkadaşı Viola sık sık onu ziyaret etmekte, Leo ile ders çalışmaktadır. Viola'nın amacı koşu şampiyonu olmaktır. İkisinin de işi kolay değildir.

Leo bu kazadan sonra her şeye yeniden başlamak; yalnızca yeteneklerinin, insani zenginliğinin ve duyarlılığının önem taşıdığı yeni bir hayat inşa etmek zorundadır. Antrenörü tekerlekli sandalye ile de spor yapabileceği konusunda onu ikna etmeye çalışır, onu bir takıma sokmak ister. Başlangıçta buna direnç gösteren Leo, basketbol takımından Ruba ile tanışınca fikrini değiştirir ve takıma katılmayı kabul eder.

Viola ile ilişkileri her geçen gün derinleşmektedir, kendisini Viola'nın yanında çok rahat hisseder. Annesi ve babası henüz o kazanın psikolojik etkilerini atlatamamış olsa da Leo artık okula başlamaya hazırdır. Mahallede tek başına gezmeye başlamış ve basketbol takımına girmiştir. Önüne çıkan engellerin aslında onunla ilgili olmadığını, toplumun bakış açısı değiştikçe kendisinin de rahatladığını fark eder. Okulun dik merdivenleri, sokakta insanların onu yok sayması ya da acıması, tekerlekli sandalyesi ile sahada var olmayı öğrenmesi, annesinin kırılabilirliği ve babasının sertliği zaman geçtikçe onun için birer engel olmaktan çıkar. Artık onun için varış çizgisi dünya üzerindeki görünür ve güçlü varlığını ispat edecek olan coşkuyu yeniden kazanacağı noktadır. Leo artık insanların "yapabildikleriyle değerli olduğunu" herkesin kulağına fısıldamaya başlamıştır.



## A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

### BİRİNCİ ETKİNLİK: Bu Günlük Kimin?



#### ETKİNLİKLER

#### Kazanımlar

- Sözcüklerden hareket ederek metnin içeriğini tahmin eder.
- Başlıktaki sözcüklerle kendi hayatındaki kavramlar arasında bağlantı kurar.
- Kitabın isminden yola çıkarak metinde neler olacağıyla ilgili basit tahminler yapar.
- Düşüncelerini yazarak ifade eder.

**Gerekli Malzemeler :** 1. bölüme ait başlıkların yazılı olduğu kâğıdın öğrenci sayısı kadar çıktısı

- Çocuklara kitabın birinci bölümüne ait başlıklar verilir.
- “Bu başlıkların, sizin yaşlarınızda birinin günlük sayfalarına verdiği başlıklar olduğunu düşünelim. Her başlığın karşısına o gün ne yaşamış olabileceğine dair tahminlerimizi bir iki cümle ile yazalım.” şeklinde açıklama yapılır:

6.40: .....

1. Antrenman: .....

2. Antrenman: .....

Maç: .....

Yarış: .....

Kaza: .....

- Çocuklar tahminlerini yazdıktan sonra tahminler üzerine konuşulur ve aşağıdaki sorularla tartışma desteklenir.
  - “6.40” başlığı sizce neyi ifade ediyor? Saat, uzunluk, hava sıcaklığı vb. ne olabilir?
  - “Maç” ne maçı olabilir? Hangi spor dallarında maç yapılır?



## ETKİNLİKLER

3. “Yarış” sizce ne yarışdır? Yarışa dayalı oyunlar ve sporlar nelerdir?
4. “Kaza” sizce nasıl bir kazadır? Yaşamda ne gibi kazalar yaşarsınız? Fiziksel kazalar, duygusal kazalar ve iletişim kazaları bizleri nasıl etkiler?



### UYGULAYICIYA NOT

Etkinliğin sonunda bu başlıkların “Varış Çizgisi” adlı kitabın birinci bölümüne ait başlıklar olduğu açıklanır ve çocukların kitabın konusuna yönelik tahminleri alınır. Çocuklar kitabın birinci bölümünü okumaya yönlendirilir.



### ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Başlıkların bulunduğu sayfayı “Padlet” isimli uygulamada hazırlayabilirsiniz. Öğrenciler bu uygulamadaki alanlara düşüncelerini eş zamanlı yazabilirler. Çocuklar arası etkileşimi sağlamak için kullandığınız senkron uygulama teknik açıdan uygunsa (Zoom, Breakout Room vb.) gruplar oluşturabilirsiniz, böylece bu sayfalar üzerinde tartışarak hep birlikte yazabilirler.

## İKİNCİ ETKİNLİK: Sürgün Eşyalar Dükkânı

### Kazanımlar

- : Görsellerle okuduğu metnin içeriğini ilişkilendirir.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Yeni durumlar karşısında yeni yollar bulmaya yönelik düşüncelerini ifade eder.

**Gerekli Malzemeler** : Kırık dökük eşyaların görselleri (bacağı kırık sandalye, kırık vazo vb.)

- Ders öncesi kırık dökük eşyaların olduğu fotoğrafların çıktılarını duvarlara asılır.
- Çocuklara “Şimdi bir şehir turunda olduğumuzu düşünelim. Bu şehrin çok ünlü bir dükkânı var, buranın adı ‘Sürgün Eşyalar Dükkânı’. Hatıra bir eşya almak istiyorsunuz ve size bunu mutlaka bu dükkândan almanız söylendi. Haydi hep beraber içeriye dolaşalım ve alışveriş yapalım.” açıklaması yapılır.





## ETKİNLİKLER



### UYGULAYICIYA NOT

Eğer “sürgün” sözcüğü çocuklara yabancı bir sözcük ise anlamına ve dükkâna neden bu ismin verildiğine dair konuşabilirsiniz. Sözcüğü açıklamaya gerek kalmadıysa yine de dükkânın ismi üzerine hep birlikte düşünebilir; eşya ve sürgün kavramları arasında bağlar kurarak dükkânın adından yola çıkıp hikâyesini derinleştirebilirsiniz.

– Çocuklar bireysel olarak gezer, yorum yapmadan görselleri incelerler. Yeterli süre verdikten sonra çocuklara ilk izlenimleri sorulur. Aşağıdaki sorular ile tartışma yönlendirilebilir:

1. Bu eşyalar hakkında ne düşünüyorsunuz?
2. Bu eşyaların ortak özelliği nedir?
3. Bir eşya alsanız hangisini seçersiniz?
4. Buradan bir eşya almadan gitmek isteyen var mı? Neden almak istemediniz?
5. Bu dükkâna neden bu isim verilmiş olabilir?
6. “Sürgün” sözcüğü ile eşyaların kırık ve kullanılmayacak durumda olması arasında bir ilişki kurarak bunun sebeplerini anlatalım.



### UYGULAYICIYA NOT

Bu etkinlikte amaç çocuklarla “sağlamlık” ve “sağlam olmamak” kavramları üzerine konuşmaktır. Çocuklar eşyaların kırık dökük olmasını önemsemeden bir eşyada karar kılabilir. Bu durumda onlara “Bu dükkâna gelen biri buradan eşya almaya sizce hangi gerekçe ile almazdı?”

diyerek bu soru ile tartışma başlatabilirsiniz. Çocuklar arasında eşya almak istemeyenler çıkarsa hep birlikte bir gerekçenin üzerine konuşmanız kavramlarının ortaya çıkmasına olanak verecektir. Bu çalışmanın sonunda mutlaka “Bu eşyaların sağlam olmaması onların bir işe yaramayacağı anlamına gelir mi? Örneğin eşi olmayan bir ayakkabı işlevini kaybetmiş midir? Kırık bir vazo bu hâliyle değerini kaybeder mi?” gibi sorulara ulaşmaya çalışın.

**SAĞLAMCILIK:** Sağlamlık sosyolojik bir kavramdır. Normlara uygun, öznel özellikleri ile genelgeçer tanımların dışında kalan kişilere karşı tutumlarımız bu yaklaşımımızın özündeki “sağlamcı bakış açısından” kaynaklanmaktadır. (Sağlamlık, engellilere yönelik sistemsel ayrımcılıkla ve toplumsal ön yargıyla ifadesini bulan bir ayrımcılık çeşididir. Sağlamlık, insanları sadece onların sınırlı yeteneklerine bakarak nitelendirir ve onların ihtiyaçlarını diğer insanlara kıyasla ikinci plana koyar.)





## ETKİNLİKLER

### ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Varış Çizgisi

#### Kazanımlar

- : Kurgu karakter ile gerçek yaşamdaki karakterleri ilişkilendirir.
- Kurgusal deneyimini gerçek yaşam deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Belirlenen durumlara yönelik çözümler üretir.
- Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.

#### Gerekli Malzemeler : Özellik kartları (çocuk sayısı kadar)

- Her çocuğa önceden hazırlanmış bir rol kartı verilir. Bu kartlarda farklı çocuk karakterlerine ait özellikler yazılıdır. Çocuklar kendilerine verilen kişi kartındaki özelliklerden yola çıkarak bu karakter üzerine düşünürler. Aşağıdaki sorularla da role girmeleri desteklenebilir. Çocuklar bu sorulara yanıt vermez, sadece yanıtlarını düşünür ve karakterini bu soruların rehberliğinde zihninde kurgular, kendini doğaçlamaya hazırlar.
- *Daha önce kendinizi bir başkasının yerine koydunuz mu? Yani o kişi gibi düşünmeyi, hareket etmeyi denediniz mi?*
- *Şimdi size verdiğim karakterleri düşünelim. Onun yaşını, cinsiyetini, dış görünüşünü hayal edelim.*
- *Kartınızdaki karakterin sizce evi nasıl? Kendine ait bir odası var mı?*
- *Gün içinde sabah, öğlen, akşam neler yapıyor? Gündelik yaşantısı nasıl?*
- *Hangi oyunları ve etkinlikleri seviyor? Nelerden hoşlanıyor?*
- *Okula gidiyor mu? Okul yaşantısı nasıl?*
- *Hayal kuruyor mu? Hayalleri neler olabilir?*
- *Nasıl hareket ediyor?*
- *Karakterinizi zihninizde canlandırın.*





## ETKİNLİKLER

- Daha sonra çocuklar önceden belirlediğiniz bir noktada bir yarışa başlayacakmış gibi yan yana sıralanırlar. Çocukların sıralandığı çizginin tam karşısına, yere, bir “varış çizgisi” çizilir. Çocukların amacı o varış çizgisine ulaşmaktır.
- Listedeki durumlar (14 madde) çocuklara sırayla okunur. Çocuklar kartlarındaki kişileri dikkate alır, okuduğunuz durumun o rol kişisi için uygun olup olmadığını düşünürler. Herkes kartındaki karakterin özelliğine göre ya adım atar ya da olduğu yerde kalır. Eğer okunan durum o karakter için uygunsa öğrenci varış çizgisine doğru bir adım atar, uygun değilse adım atmaz. Tüm maddeler okunduğunda herkes bulunduğu noktada durup oraya bir işaret koyar. Daha sonra hep birlikte varış çizgisine ulaşanlara ve ulaşamayanlara bakılır. Herkes bulunduğu noktaya oturur, grup tartışması başlatılır.
- Tartışma şu sorularla yönlendirilir:
  - *Sizce varış çizgisine ulaşanlar kimler olabilir? Burada belirtilen ya da belirtilmeyen ortak özellikleri nelerdir?*
  - *Sizce varış çizgisine kimler ulaşamamış olabilir? Onların hangi ortak özellikleri vardır?*
  - *Neden herkes o çizgiye ulaşamadı?*
  - *Varış çizgisinin yerini kimler ya da neler belirler?*
  - *Sizce bu çizgi neye göre belirlenir? Hayatta da varış çizgileri var mıdır?*
  - *Varış çizgisinden önceki noktalara ulaşmak sizce bir başarı olarak kabul edilebilir mi? Neden?*
  - *O noktaya ulaşma yarışı yapılırsa, adil bir yarış için çözüm önerileriniz neler olur?*
- Çocuklar rol kartlarında yazılan bilgileri arkadaşlarıyla paylaşabilir. Bu paylaşım tartışmanın sonunda yapılabilir ya da çocuklardan ilgili bir bölümde söylediklerini desteklemeleri için bu bilgileri kullanmaları istenebilir.

## ROL KARTLARI

Her çocuğa bir karakter (harf) verilir. Grubunuzdaki çocuk sayısına göre çoğaltabilirsiniz, aynı karakteri birkaç çocuk çalışabilir.







## ETKİNLİKLER

### A İsimli Çocuk

A sekiz yaşında. İki kardeşiyle birlikte büyük bir bahçesi ve yüzme havuzu olan bir evde oturuyor. Babası bir şirketin müdürü. Annesi çalışmıyor, ev işleriyle ilgileniyor.

### B İsimli Çocuk

B on iki yaşında. Şehirden uzak bir köyde yaşıyor. Babası çiftçi, tarlada ve bahçede çalışıyor. Annesi de hayvanlara bakıyor. İki erkek ve iki kız kardeşi var. Çocuklar anne babalarına yardım etmek zorundalar.

### C İsimli Çocuk

C on yaşında. Ailenin tek çocuğu. Şehirde bir apartman dairesinde annesiyle yaşıyor. Annesi bir fabrikada çalışıyor. Dans ve spor gibi fiziksel etkinliklerden hoşlanıyor.

### D İsimli Çocuk

D on iki yaşında. Doğduğundan beri tekerlekli sandalye kullanıyor. Annesi, babası ve iki erkek kardeşiyle birlikte küçük bir kasabada yaşıyor; kasabada herkes birbirini tanıyor. Annesi ve babası öğretmen.

### E İsimli Çocuk

E on üç yaşında. Yaşadığı ülkede savaş var, savaştan kurtulmak için ailesiyle birlikte ülkesinden ayrıldı ve buraya geldi. Üç yıldır burada yaşıyor. Annesinin ve babasının düzenli bir işi yok, zaman zaman işsiz kalıyorlar. Ülkesine ne zaman geri döneceğini bilmiyor.

### F İsimli Çocuk

F on iki yaşında. Beş kardeşin en büyüğü. Kamyon şoförü olan babası sık sık şehir dışına gidiyor. Annesi garson ve geceleri çalışıyor. Evdeki küçük kardeşlerine bakmak çoğu zaman F'nin görevi.

### G İsimli Çocuk

G on iki yaşında. Uzun süren bir hastalık geçirdiği için okula gidemedi. Yaşlılarından iki yıl geriden okula devam ediyor; sınıf arkadaşları on yaşında. G sınıfın hem en büyüğü hem de en uzununu. Annesi ve babası çalıştığı için derslerinde ona yardımcı olamıyorlar.

### H İsimli Çocuk

H ve ablası matematik, fizik, yabancı dil ve daha pek çok alanda çok yetenekli. Annesi ve babası üniversite profesörü. H ve ablası sürekli olarak özel kurslara ve eğitim kamplarına gidiyor. H yarışmalara katılmayı da çok seviyor.





## ETKİNLİKLER

### ÇOCUKLARA OKUNACAK DURUMLAR

1. Sen ve ailen daima ihtiyaçlarınızı karşılayacak paraya ve imkânlarla sahipsiniz.
2. Telefonlu, televizyonlu, bilgisayarlı ve interneti olan iyi bir evde yaşıyorsunuz.
3. Farklı görünüşün veya özel durumun nedeniyle kimse sizinle alay etmiyor. Kendini yaşadığın çevrede güvende hissediyorsun.
4. Hasta olmasan bile düzenli olarak sağlık kontrolüne gidebiliyorsun.
5. Birlikte yaşadığın kişiler seni ilgilendiren konularda genellikle görüşünü alıyorlar.
6. İyi bir okula gidiyorsun ve okul sonrası kulüplere katılabiliyorsun. Spor, müzik, dans vb. ilgi alanlarına yönelik çalışmalar yapabiliyorsun.
7. Ailenle ya da yakınlarınla her yıl tatile çıkıyorsun.
8. Arkadaşlarını yemeğe, eve, oyun oynamaya ya da gece yatisına çağırabiliyorsun.
9. Büyüdüğünde üniversiteye gidebilirsin, istediğin işi ve mesleği seçebilirsin. Bu konuda kendini özgür hissediyorsun.
10. Televizyonda veya filmlerde genellikle senin gibi yaşayan kişiler görüyorsun.
11. Ailenle sinemaya, tiyatroya, müzeye ya da doğa gezilerine gidiyorsun.
12. Oyun oynayacak bol zamanın ve birlikte oynayacak çok sayıda arkadaşın var.
13. Yapabildiğin şeyleri yakınların takdir ediyor; böyle davranmaları seni teşvik ediyor; ilgini arttırıyor.
14. Gelecekte mutlu bir yaşamın olacağına inanıyorsun. Umutlusun.

**Kartların uygulanışına dair not:** Kartlarda karakterlere isim verilmemiştir. İsterseniz sınıftaki çocuk isimleri ile aynı olmayacak şekilde bu karakterlere isimler verebilirsiniz ya da çocuklardan karakterlerine isim vermelerini isteyebilirsiniz. Bu isimler uydurma, anlamı olmayan sözcükler de olabilir. İsim, cinsiyet ve yaşantı örtüşmesi olmamasına gayret ediniz. Kartlarda yazılı özelliklerden herhangi birinin ya da anlatılan karakterin çocukların yaşantılarıyla doğrudan örtüştüğünü düşünüyorsanız o çocuklara başka bir kart verebilirsiniz.





## ETKİNLİKLER



### UYGULAYICIYA NOT

*Bu etkinlikte amaç bireysel olarak farklı olmanın neden bir dezavantaja dönüştüğünü tartışmaktır. Bu çalışmada toplumsal yaşamda gerekli düzenlemeleri yapmanın dezavantajları ortadan kaldırılabileceği üzerinde durmanız önemlidir. Kitapta geçen "Yapmayı bildiklerinle değerlisin," cümlesi ile bu etkinliği ilişkilendirebilirsiniz. Bu tartışmayı "ekonomik farklılıklar; kültürel değerler vb. durumların, içinde bulunulan durumun bir sebebi değil, aslında mevcut dünya düzeninin bir sonucu olduğu" düşüncesi odağında yürütmeniz hem kitabın hem de etkinliğin kazanımlarına hizmet edecektir.*

## B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Anne ve Babanın Tutumu



(Çocuklar kitabın birinci bölümünü okumuş olmalıdır.)

### Kazanımlar

- : Metne dikkatini verir.
- Metinde geçen duyguları ve deneyimleri yorumlar.
- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.
- Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
- Belirlenen durumlara yönelik çözümler üretir.

**Gerekli Malzemeler** : Kitabın 98. sayfasındaki bölümün fotokopisi

- Üçer kişilik gruplar oluşturulur. Her grup üyesi A-B-C şeklinde isimlendirilir. Önce A olan öğrenciler çağılır. B ve C'ler ise sandalyeye karşılıklı otururlar. B ve C'lere kitabın ikinci bölümünden alınmış aşağıdaki metin verilir (sayfa 98). Burada yazılı olanların Leo'nun bir akşam uyumadan önce zihninden geçenler olduğu belirtilir. B ve C'ler kâğıttaki metni beraber okur ve düşüncelerini birbirleriyle paylaşırlar, birlikte düşünürler. O sırada A'lar bekler.





## ETKİNLİKLER

*“Biz sürgünüz. Biz sürgündük, diğerleri gibi dünyada değildik, ikisinin arasında bir yerde gibiydik. Evlerini, topraklarını bırakan ve geri dönemeyen, bir ülkeden diğerine, bir yerden diğerine giden, akılları hep kendi ülkelerinde, sevdiklerinde olanlar gibiydik. Sürgünler kendilerine ait olmayan bir yerdeki yaşama uyum sağlarlar; başka bir dil ve başka jestler öğrenirler. Yavaş yavaş yaşadıkları yerdeki insanlar gibi giyinir ve hareket ederler, ama akılları hep dönüş anında, sonunda eve dönecekleri zamandır. Her ne kadar başka bir dili, başka giyimleri, ne yendiğini, nasıl selamlaşıldığını en iyi şekilde öğrenseler de onlardaki bir şey hemen sürgün olduklarını fark ettirir. Tonlamadaki küçücük bir sapma, belki biraz abartılı bir jest, diğerlerinin hemen o farklılığı sezmesi için yeterlidir. Ya da belki buna bile gerek kalmaz, sadece gözlerindeki ifade sürgünü ele verir. Kaybedilen toprakların özlemi, onca gözyaşından sonra bile yıkayıp da çıkaramadığın yağlı bir madde gibi bakışlara dolar.”*

– B ve C'ler konuşurken A'lara da şu yönerge verilir:

“Sizin göreviniz ‘Acımak.’ Aşın ilgilisiniz. Bu özelliğinizle karşınızdaki kişiyi kırılanlaştırıyorsunuz, çünkü onun ihtiyacı olup olmadığına bakmadan tüm ilginizi ona veriyorsunuz. Hatta bazı şeyleri onun yerine yapıyorsunuz. Şimdi sohbet eden arkadaşlarınızın yanına gidin ve onlara tam da bu duygunun gerektirdiği gibi davranmaya çalışın. Onlara dokunmayın. Sadece yanlarına gidip konuşun. Örneğin, ellerindeki kâğıt onlar için oldukça ağır olabilir, belki de oturma biçimlerinin rahatsızlık verdiğini fark etmemişlerdir. Onlarla ilgilendiğinizi gösterin.”

– A'lar B'lere ve C'lere ilgilerini gösterdikten sonra rol değişimi yapılır. Bu kez A'lar B'lerin yerine geçer ve metindeki düşünceler üzerine C'lerle konuşurlar. Arkadaşları B, onların yanına geldiğinde konuştuklarını ona aktaracakları söylenir. Bu turda B'lerin görevi ise yok saymaktır.

B'lerin yönergesi: “Her şeyi yok sayan birisiniz. Birazdan aranızda ne yaşanırsa yaşansın, ne olursa olsun o durumu, o duyguyu, o olayı yok sayın. Şimdi gruplarınızın yanına gidin ve onların yanında ayakta durun. Onları önemsemediğinizi, ilgilenmediğinizi, yok saydığınızı gösterecek hareketler yapın, sözler söyleyin. Örneğin, onlar sizinle konuşurken başka şeylerle ilgilenebilir, göz teması kurmadan onların yanında durabilirsiniz.”

– B'ler A ve C'lerin yanına gittiğinde A ve C'lere yönerge anımsatılır: “Yanınıza gelen arkadaşlarınıza metinle ilgili konuştuklarımızı anlatın,” denir. A ve C'ler anlatırken B'ler onları yok sayarlar. Yeterli süre verildikten sonra etkinlik sonlandırılır. Çember düzeninde oturulur.





## ETKİNLİKLER

Şu sorularla etkinlik üzerine konuşulur:

- İlk çalışmada A'lar yanınıza geldiğinde ne oldu? Onların tavırları size neler hissettirdi ve düşündürdü? Size neden öyle davrandılar? Sizce onlara verilen rol neydi, onlardan ne yapmalarını istedim?
- A'lar “aşırı ilgi” gösterdiklerinde kendilerini nasıl hissettiler? Rolünüzü yaparken zorlandınız mı?
- B'lere konuştuklarınızı anlatırken ne oldu? Neler düşündünüz ve neler hissettiniz?
- B'ler, A ve C'leri “yok saydıklarında” kendilerini nasıl hissettiler?
- C'ler her iki durumu da yaşadılar. Yok sayılmak ve aşırı ilgiye maruz kalmak nasıldı? Hangisini yaşamak size daha zor geldi? Neden?
- C'ler hep oturdular, belirlenmiş bir rolleri yoktu. Bu durum size ne hissettirdi? İki durumu da yaşarken ne yaptınız, nasıl davrandınız?
- Bu çalışmada konuştuğumuz durumlar ve bu durumların sebep olduğu duyguları Leo da yaşadı. Hatta engelli kişiler bu iki durumu da yaşıyorlar; “acımak” ya da “yok saymak”. Sizce bu iki tutumun kaynağı ne olabilir? Engelli kişilere sizce neden böyle davranıyorlar?
- Bu tutumlar kişiler arası eşitliği bozuyor. Bunu bozmadan nasıl davranabiliriz?
- Leo'nun hikâyesine dönelim. Sizce kim ona böyle davranıyor? Bu davranışının sebebi ne olabilir? Leo böylesi anlarda nasıl hissediyor?

Metin yüksek sesle bir kez daha okunur. Okumadan önce çocuklara “sürgün” sözcüğüne dikkat etmeleri söylenerek onlardan Leo'nun kendisini neden sürgün gibi hissettiğini düşünmeleri istenir. Leo'nun kendisi ile aynı durumda olan bir arkadaşıyla konuştuğu anımsatılır. Metin okunduktan sonra hep birlikte şu sorular çerçevesinde düşünülür:

“Leo'nun bir “sürgün” gibi hissetmemesi için neye ihtiyacı var? Ona nasıl davranılmasını istiyor? O neler yapabilir? Neye çaba gösterebilir, neler yapmayı deneyebilir?”



UYGULAYICIYA  
NOT

Bu etkinlik sonrasında çocuklar kitabın ikinci bölümünü okumaya yönlendirilmelidir.



ALTIN KİTAPLAR  
AKADEMİ



## ETKİNLİKLER



### ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Kullanılan senkron ders aracı (Zoom, Microsoft Teams vb.) gruplar oluşturmak için uygunsa üç grup oluşturulur. Birinci gruba “acımak”, ikinci gruba “yok saymak” görevi verilir. Üçüncü grup konuşmaz, sadece izler ve gözlem yapar. Gruplar çalışmalarını bitirip ana ekrana döndüğünde ekranınızda boş bir sandalye olsun ya da bir koltuk görseli paylaşabilirsiniz. “Bu sandalyede bir kişinin oturduğunu düşünelim. Bu kişi sınıfımıza yeni geldi. Sanki bu kişi karşımızdaymış gibi onunla konuşalım. Bunu sizlere verdiğim görevleri dikkate alarak yapın.” Birkaç dakika bu uygulamayı yaptıktan sonra görevleri değiştirebilirsiniz. Her grup her görevi uyguladıktan sonra yukarıdaki değerlendirme soruları odağında bir değerlendirme yapabilirsiniz.

## İKİNCİ ETKİNLİK: Sorunlar ve Çözümler

### Kazanımlar

- : Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur. Metindeki olaylara/sorunlara yönelik çözümler üretir.
- İş birliği içinde çözüm yolları arar.
- Karakterlerin duygularını anlar ve onlarla empati kurarak bu duygularını ifade eder.
- Öyküdeki karakterin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır, empati kurar.
- Doğaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

**Gerekli Malzemeler:** Tartışma köşeleri için hazırlanmış kraft kâğıtlar ya da kartonlar





## ETKİNLİKLER

### Birinci Aşama

Çalışma öncesi sınıfta dört farklı köşe seçilir. Her köşeye bir konu ve alt başlıkların yazılı olduğu kâğıtlar asılır. Dört grup oluşturulur ve her grup bir köşeye gider. Gruplar kendi köşelerindeki başlıklar üzerine konuşur ve bunlarla ilgili tahminlerini yazarlar. Tüm gruplar çalışmasını tamamlayınca her grup yanındaki grubun köşesine gider ve isteyen grup üyeleri bu grubun yazdıklarına kendi eklemelerini yaparlar.

#### 1. KÖŞE: Okulun İlk Günü

Leo'nun karşılaşılabileceği engeller

Bu engellerin aşılmasına yönelik öneriler

#### 2. KÖŞE: Basketbol Takımında İlk Gün

Leo'nun karşılaşılabileceği engeller

Bu engellerin aşılmasına yönelik öneriler

#### 3. KÖŞE: Viola'nın Annesiyle Tanışma

Leo'nun karşılaşılabileceği engeller

Bu engellerin aşılmasına yönelik öneriler

#### 4. KÖŞE: Sokak-Cadde

Leo'nun karşılaşılabileceği engeller

Bu engellerin aşılmasına yönelik öneriler

### İkinci Aşama

Aynı gruplarla çalışmaya devam edilir. Gruplar aşağıdaki engel durumlarına yönelik çözümleri canlandırır. Hazırlanmaları için süre verilir. Her grup sırayla kendi canlandırmasını yapar.

### Üçüncü Aşama

Canlandırma sonrasında köşelerde yazılan durumlarla canlandırma konuları arasında benzerlikler olup olmadığına bakılır.





## ETKİNLİKLER

MEKÂN	KİŞİLER	ENGEL DURUMU
Okul koridoru	Leo ve sınıf arkadaşları	Tekerlekli sandalyesi ile merdivenleri çıkamıyor.
Basketbol antrenmanı salonu	Leo ve takım arkadaşları	Leo tekerlekli sandalyesinde ilk defa basketbol oynadığı için uyum sağlamaya çalışır.
Viola'nın Evi	Leo, Viola, Viola'nın annesi ve Leo'nun yardımcısı	Viola'nın annesi Leo'yu ilk defa görür ve ona karşı nasıl davranacağını bilemez.
Mahallede eve yakın bir pastane	Leo, pastane sahibi ve diğer müşteriler	Müşterilerden biri Leo'nun kapıyı açamayacağını düşünür ve ona yardım etmek ister; Leo bu yardımı kabul etmez.







## ETKİNLİKLER

### C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

#### BİRİNCİ ETKİNLİK: Sürgün Eşyalara Bir de Bu Gözle Bakalım

##### Kazanımlar

- : Bir nesnenin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır, empati kurar.
- Role bürünür ve ona uygun kompozisyon oluşturur.
- Resim, nesne ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı öykü anlatır.
- Duygu ve düşüncesini bir öykü ile ifade eder.

##### Gerekli Malzemeler : Kırık dökük eşyaların görselleri

Okuma öncesi çalışmalarında kullanılan görsellere yine bakılır. Herkes bir eşya seçer. Bu kez o eşyayı Leo'nun bakışıyla görmeye çalışır. Bu eşyayı var olan sakatlığını yok saymadan Leo'nun nasıl kullanabileceğini düşünür. Düşüncesini o eşyanın yerine geçerek onun ağzından anlatır ya da yazar. İstenirse aşağıdaki şablon da kullanılabilir.

*Merhaba, ben bacağı kırık ahşap sandalyeyim ..... sırasında bir bacağım kırıldı. Evde tamir edilmek için bir süre bekledim ve ..... sonrasında bu "Sürgün Eşyalar Dükkânı"na geldim. Beni buraya ..... getirdi. O gün bugündür buradayım. Bir gün dükkâna bir öğrenci grubu gelmişti ve beni ..... aldı. İşte benim için yeni bir hikâyeye o an başlamış oldu.*



##### ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

"Chatter Pix" adlı uygulamayı tüm öğrenciler telefonlarına indirir. Uygulama basit bir görsel seslendirme uygulamasıdır. Öğrenciler yukarıdaki etkinliği tamamladıklarında öyküsünü yazdıkları eşyanın kırık dökük hâlinin bir görselini bulurlar. Herkes kendi yazdığı öykünün içeriğine yönelik üç sözcük belirler. Uygulamadaki adımları izleyerek görsele bir ağız çizerler ve onu şu cümle kalıbı ile konuştururlar:





## ETKİNLİKLER

“Merhaba, ben ..... Benim hikâyem ....., .....,  
..... dır.

**Örnek:** Merhaba, ben kırık sandalyeyim. Benim hikâyem duvar, çivi ve de-  
kordur.

Bu videolar derste hikâyeler okunmadan önce paylaşılır. Videodan yola  
çıkarak hikâyelerin içerikleri tahmin edilir ve ardından hikâyeler okunur. Bu  
çalışma ikişer kişilik gruplar oluşturularak eşler arasında da yapılabilir. Bu du-  
rumda herkes önce eşinin videosunu izler, tahminde bulunur ve öykünün  
sahibi öyküsünü eşi ile paylaşır.

## İKİNCİ ETKİNLİK: Sosyal Çalışma Uzmanı Olsam

### Kazanımlar

- : Olayla/durumla ilgili tahminde bulunur.  
Metindeki olaylara/sorunlara yönelik  
çözümler üretir.  
Kendi düşünceleri ile diğer düşünceleri  
karşılaştırır.  
İş birliği ile çözüm yolları arar.  
Belirlenen durumlara yönelik çözümler  
üretir.  
Kişisel bilgisini ifade etmek için yaratıcı  
ve sanatsal biçimler (afiş) kullanır.

### Gerekli Malzemeler : Kâğıt, kalem

- Dört ya da beş grup oluşturulur. Her gruba kamusal çalışma alanlarından  
biri verilir. Çocuklara engelli hakları için çalışan sosyal hizmet uzmanları  
rolüne girecekleri söylenir. Gruplar kitaptan yola çıkarak gruplarına veri-  
len kamusal çalışma alanını düşünür, engelli bireylerin o alanda karşılaşa-  
bilecekleri zorlukları belirler ve bunlar için çözüm önerileri yazarlar. Bu  
çalışmayı yaparken gruptaki herkes düşüncesini paylaşmalı, çözüm öne-  
rileri için gruptaki herkesin ortak fikirde olduğu çözümler yazılmalıdır.  
*Gruplara verilecek kamusal çalışma alanları: okul, ev, sokak, iş yeri,  
park vb.*
- Gruplar çözüm önerilerini yazdıktan sonra bir afiş tasarlar. Afişlerinde  
bu çözüm önerilerinin hayata geçtiği günü düşünmeleri ve bunu anlatan  
bir afiş tasarlama istenir. Bu işin henüz hayata geçmediği ama geçmesi  
için yapılması gerekenleri anlattıkları bir afiş de tasarlayabilirler.

