

KİTABIN ADI

ALİ'YE GÖRE GERÇEK



YAZAR

TIM HOPGOOD



ÇİZER

DAVID TAZZYMAN



PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

GÜLNAZ BEKAR



TEMA/KONULAR

Değerler, gerçek, yalan, dürüstlük, doğruluk, özür dilemek, arkadaşlık ve ilişkiler, eylemler ve davranışların sorumluluğunu almak, bir şeyi veya bir durumu farklı bakış açıları ile ifade etmek, öz denetim, kişisel gelişim, öz eleştiri, duygular



ANAHTAR KELİMELER

Gerçek, yanlış, çarpıtma, esnetme, gizleme, üstünü örtme, saklama, görmezden gelme, macera, güven



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 nesnelere 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.
- Nesnelere ve eylemleri seslerle ifade eder.
- Diğerleriyle birlikte öğrenme ortamlarına aktif bir şekilde katılarak ve 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.
- Grup çalışmalarına aktif bir şekilde katılır.
- Kurguya uygun hareket eder.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.





ÖZET

Ali bir sabah abisinin bisikletini izinsiz alır ve bisikletiyle annesinin arabasına çarpar. Ali'nin o andan itibaren Gerçek ile başı derde girer. Arkadaşları kırılmış bisikleti ve çizilmiş arabayı görüp neler olduğunu sorduklarında Ali her birine farklı bir hikâye anlatır. Bu hikâyeleri anlatırken Gerçek'le yüzleşmez, gerçekten/olandan uzak durur. Arkadaşlarına neler olduğunu anlatırken Gerçek'i esnetir, gizlemeye çalışır, saklar, görmezden gelir. Böylece ortaya birbirinden ilginç hikâyeler çıkar. Ancak bu hikâyeler arkadaşları üzerinde Ali'nin beklediği etkiyi yaratmaz. Annesi ondan olanları anlatmasını istediğinde Ali kendisini bile şaşırtan bir cevap vererek ona gerçeği olduğu gibi anlatır ve arabasına bisikletiyle çarptığı için annesinden özür diler. Gerçeği anlattıktan sonra kendini daha iyi hisseden Ali ve Gerçek o günden sonra çok yakın arkadaş olurlar.

A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Yaptığımı Söylemem



ETKİNLİKLER

Kazanımlar

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

Birinci Aşama

- Çocuklar çember formunda konumlanır. “Koşuyoruz, bisiklete biniyoruz, dans ediyoruz, bir şeyden korkuyoruz, konuşuyoruz, seviniyoruz, çiçek kokluyoruz...” vb. söylenen farklı eylemlere uygun olarak eş zamanlı hareketler/canlandırmalar yapılır. Çocuklara, “Başka eylem önerileri olan var mı?” diye sorulur. Daha sonra çocuklardan gelen eylem önerileri ile oyuna bir süre daha devam edilir. Gruptan yeni bir eylem önerisi gelene kadar son söylenen hareket yapılır.

İkinci Aşama

- Çocuklara, “Birazdan gözlerimizi hep birlikte kapatacağız ve sonra açacağız. Gözlerimizi açtığımızda başka bir dünyada olacağız.” denir. Gözler açılınca “Artık başka bir dünyada ve başka bir zamandayız. Burada geldiğimiz dünyadaki şeylerin kullanılması, söylenmesi ve yapılması yasak. Bu yeni dünyaya uyum sağlamak için bir alıştırmaya oyunu oynayacağız.” denir.





ETKİNLİKLER

- Çocuklardan biri çemberin ortasına gelerek günlük yaşamdan seçtiği bir eylemi yapar. Örneğin elinde bir diş fırçası olan birinin dişlerini fırçalamasını canlandırır. Diğer çocuklar eylemi yapan kişiyi izler. Çemberdeki çocuklardan gönüllü bir kişi, seçtiği eylemi yapan kişinin yanına gelerek “Ne yapıyorsun?” diye ona sorar. Dişini fırçalıyor gibi yapan çocuk bir yandan dişini fırçalamaya devam eder, bir yandan da “Çiçeklerimi suluyorum.” diye ona yanıt verir. Söylediği şey diş fırçalama eylemi dışında bir eylem olmalıdır. Hareketi yapan çocuk daha sonra çemberdeki yerine geri döner. Soru soran çocuk çemberin ortasına geçer. Ona “Ne yapıyorsun?” sorusunu soracak başka bir çocuk onun yanına, çemberin ortasına gelir. Çemberdeki çocuk biraz önceki çocuğun söylediği eylemi yapar, yani çiçekleri sular. Sonraki çocuk ona “Ne yapıyorsun?” sorusunu sorana kadar “çiçek sulama” hareketini yapar. Ne yapıyorsun sorusuna başka bir eylem yaptığını (çiçek sulama dışında) söyleyerek yanıt verir. Oyun bu şekilde devam eder.

Bütün çocuklar çemberde soru sorup bir hareket yaptıktan sonra oyun biter. Oyun sonunda çocuklara gözlerini yeniden kapatıp açmaları ve zamanda yolculuk yaparak geldikleri yere geri dönecekleri söylenir. Tüm çocuklar gözlerini açtığında oyundaki deneyimlerini paylaşmaları için değerlendirme yapılır. “Sizce koşarken koştuğumuzu söylemek ile koştuğumuz hâlde kitap okuduğumuzu söylemek arasında ne fark var? Söylediğiniz şeyden farklı bir hareket yaparken ne hissettiniz?” vb. sorular üzerinden hep birlikte tartışılır.



UYGULAYICIYA NOT

Çemberin ortasına gelerek ilk örneği sizin yapmanız ve etkinliği başlatmanız, bu kurguya inanmanız ve sürece dahil olmanız çocukların katılımını da olumlu yönde etkileyecektir. Ayrıca zamanda yolculuk yapma kurgusuna girerken gözlerimizi kapatıp açma, geri dönmek için de gözleri kapatıp açma yönergesi vererek kurguyu sonlandırmak önemlidir.

Oyunda yapılan eylemin söylenen eylemden farklı olması ve sürekli farklı eylemler bulmak gerekliliği ile kitap karakteri Ali'nin gerçeği farklı şekillerde anlatması benzerlik göstermektedir. Bu etkinlik çocukların kitap karakteri Ali'nin yaşadıklarını okumadan önce bu durumla bizzat bağ kurmalarını desteklemek için hazırlanmıştır. Sonraki çalışmalarda (örneğin “Ne Nedir?”) bu deneyimi onlara anımsatabilir ve bu farkındalık üzerinden değerlendirme yapmalarını isteyebilirsiniz.





ETKİNLİKLER



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Bu çalışma Zoom üzerinden yapılırsa çocuklara 1, 2, 3 vb. sıra numaraları verilir. Herkes kendi sayısını "rename" özelliği ile isminin başına yazar. Zoom'un kamera kapalı olduğunda görünen "ekranda yer almama/spotlight" özelliği kullanılır. Tüm kameralar kapatılır; ekranda sadece birinci çocuğun kamerası açıktır. Birinci çocuk eylemini bir süre yaptıktan sonra ikinci çocuğun kamerası açılır. İkinci çocuğun birinci çocuğa "Ne yapıyorsun?" sorusunu sorması ve birinci çocuğun ona "Görmüyor musun?" diyerek yaptığından farklı bir eylem söylemesi gerekir. Ardından da birinci çocuk kamerasını kapatır. Bu kez ikinci çocuk birinci oyuncunun söylediği eylemi yapar ve o da farklı bir şey yaptığını söyler. Üçüncü çocuk kamerasını açarak ona sorar. Oyun sürdürülür.

İKİNCİ ETKİNLİK: 3NİK (Kim / Kime, Nerede, Ne, Neden?)

Kazanımlar

: Role bürünür ve ona uygun kompozisyon oluşturur.
Doğaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
İzlediği canlandırmadaki olayları, karakterleri, çelişkileri ve temaları kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.
Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.

Gerekli Malzemeler : Mekânın uygunluğuna göre tahta ya da karton, tebeşir ya da kalem

– Mekânda herkesin rahatça görebileceği bir yere "Kim? / Kime?", "Nerede?" ve "Ne?" başlıkları yazılır. Önceki etkinlikte söylenen eylemlere de yer verilerek aşağıdaki başlıklar ömekte olduğu gibi birlikte doldurulur.

Kim / Kime: Anne, baba, çocuk, abla, kardeş, şoför, öğretmen vb.

Nerede: Park, okul, ev, hastane, kütüphane, koridor, araba vb.

Ne: Koşmak, konuşmak, şarkı söylemek, düşmek, hayal kurmak, okumak, kırmak, bisiklet sürmek, korkmak vb.

Sonuç cümlesi: "Ben.....yapmadım."

Örnek: "Ben koridorda koşmadım."

– Çocuklar yakınlarındaki bir kişi ile eşleşerek ikili gruplar oluşturur. Gruplar bu tablodan seçim yaparak kim olduklarına, nerede olduklarına ve içinde





ETKİNLİKLER

- bir eylem geçen sonuç cümlelerine karar verirler. Her çift kendi sonuç cümlesine uygun bir canlandırma yapar. Canlandırmaları çocuklardan birinin sonuç cümlesini söylemesiyle son bulur. Gruplar sırayla izlenir:
- Her izlenen canlandırmadan sonra onların kim olduğu ve yapılmadığı iddia edilen o eylemin ne olduğu izleyenlere sorulur; eylemin ne olduğu anımsanır. Daha sonra izleyicilerden bu canlandırmada rol alanların bu eylemi neden yapmadıklarını iddia ettiklerine dair tahminlerde bulunmaları istenir.
 - “Kim? / Kime? Nerede? Ne?” başlıklarına bir de “Gerekçesi / Sebebi Ne?” başlığı eklenir. Her eylemin yapılmamasının olası gerekçeleri üzerinde hep birlikte düşünülür. Örneğin canlandırma “Ben koşmadım.” cümlesiyle son bulmuşsa, böyle söylemenin gerekçesi gerçekten koşmamış olmak, koştuğunu söylemekten korkmak, yaptığı şeyden utanmak, karşıdaki kişiyi üzmemekten kaçındığı için öyle söylemek vb. olabilir. Bu gerekçelerden yola çıkarak bunları ifade etmeleri söylenir: “Koşmamış olduğuna nasıl bir gerekçe/bahane ile yanıt verir?” diyerek çocuklardan düşünmeleri istenir.
 - Örneğin: “Ben koridorda koşmadım, acelem olduğu için hızlı yürüdüm.”, “Ben koridorda koşmadım, içimdeki müziğe uygun dans ettim.”, “Ben koridorda koşmadım, beden eğitimi için ısınma çalışması yaptım.”



UYGULAYICIYA NOT

Çocuklar rollerini ve eylemlerini seçerken sürece müdahale etmeden onlara destek olmak, doğru-yanlış ya da performans kaygısı yaratabilecek beğeni ve eleştiri cümleleri yerine canlandırdıkları konuya ve duruma ilgi göstermek olumlu bir etki yaratacaktır. İzleyicilere canlandırmayı izleme amacı yaratmak ve doğaçlama sonunda kısaca bu amaçla yönelik izlenimlerini almak odaklanmalarını destekleyecektir. Bunun için her doğaçlama öncesi “İzleyeceğimiz doğaçlamadakilerin kim olduğunu, nerede olduklarını, hangi konuda neden anlaşılmadıklarını anlamaya çalışalım.” amacı tekrarlanabilir.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Bu etkinlik Zoom üzerinden yapılırken odalar (breakout rooms) oluşturularak grupların hazırlık yapmasına fırsat verilebilir. Zoom'un kamera kapalı olduğunda ekranda “yer almama (add spotlight)” özelliği kullanılarak canlandırma yapacak grup dışındaki çocukların kameraları kapatılabilir. Her canlandırmadan sonra tüm gruplar kameralarını açarak konuşabilir.





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Kitabın Adına Bakarak Hikâyeyi Tahmin Et

Kazanımlar

: Okuduğu kitabın konusunu ve metnin içeriğini tahmin eder.

Resimlerle ilgili tahminlerde bulunur.
Görsellerden ne anladığını ifade eder.
Resimlerden anlamlar çıkarır, bunları birbirine bağlayarak bir olayı açıklar.
Olay ve durumla ilgili tahminde bulunur.

Görselleri birbiriyle ilişkilendirerek bir olay anlatır.

Gerekli Malzemeler: Ali'ye Göre Gerçek kitabının kapağı, kişi sayısı kadar not kâğıdı (1/4 A4 kâğıdı), boya kalemleri, kalemler

- Kitap gösterilir. Kitabın kapağı herkesin görebileceği bir yere konur. Çocuklarla birlikte kapak görseli incelenir. Görseldeki Ali ve Gerçek'in bedenleri ve duyguları okunur. Beden hareketlerine bakarak onların o an ne hissettikleri ve düşündükleri sorulur. "Okuyacağımız kitabın adı 'Ali'ye Göre Gerçek'. Sence bu kitapta nasıl bir olay/hikâye anlatılıyor olabilir?" diye sorulur. Çocuklar tahminlerini yapışkanlı kâğıt veya 1/4 A4 kâğıtlara yazarak ya da çizerek anlatırlar. Sırayla her çocuk tahminini kapak görselinin etrafına yapıştırır. Çocuklar yapıştırılan kâğıtlardaki yazı ve resimleri inceleyerek arkadaşlarının tahminlerinin görsel üzerindeki izlerini / ipuçlarını bulmaya çalışabilirler. İstenirse tahminler sözlü olarak da paylaşılabilir. Çocuklardan gelen yanıtlardan sonra "Okuyalım bakalım, Ali neler yaşamış, hissetmiş ve düşünmüş?" diyerek öykü okunur.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Jamboard, Padlet ya da Whiteboard uygulaması kullanılarak kitap kapağı sayfaya yüklenir. Jamboard ve Whiteboard'da post-it ve kalem araçları özellikleri kullanılarak yorum yazılabilir. Padlet'te tuval formatı kullanılarak "+" işaretinden bir





ETKİNLİKLER

başlık açılır, oraya kitap kapağı yüklenebilir. Çocuklar "+" işaretinden kendilerine bir alan açabilir, üç noktadan çizim seçeneğini ve yorum kısmını kullanarak kitabın konusuyla ilgili tahminini buraya yazabilirler.

B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Bak, Düşün, Eşleştir

Kazanımlar : Somut ve soyut benzetmeler yapar. İmgelediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Bir olayın farklı nedenlerini açıklar.

Gerekli Malzemeler : 1/4 A4 kâğıtları, boya kalemleri, tahta, tahta kalem

Okuma Sırasında

- Öyküde "Ali ve Gerçek şu aralar pek de iyi geçinmiyor." cümlesinin yazılı olduğu üçüncü sayfaya kadar olan bölüm okunur. Çocuklara "Bu kitabın kahramanı olan Ali'nin başı gerçekten derde girmiş. Acaba Ali'nin başı neden gerçekten derde girmiştir? Sizce Ali ne yaşamış olabilir?" diye sorulur. Ali'nin başının derde girmesine sebep olabilecek durumlar ve olaylar herkesin göreceği bir yere yazılarak listelenir.
- Daha sonra farklı şekiller, noktalar ve çizgiler (zikzak, nokta, ünlem, spiral, kesik çizgi, dalga vb.) herkesin görebileceği bir yere çizilir ya da kâğıtlara çizilerek duvara asılır. Çocuklardan Ali'nin gerçekten başının derde girme sebeplerinden ya da yaşadığı olaylardan birini biraz önce hep birlikte oluşturulan liste içinden seçmeleri istenir.
- Çocuklara seçtikleri bu sebebi/olayı en iyi anlattığını düşündükleri sembollerini ya da çizgilerini belirlemeleri söylenir. Herkes seçtiği o sebebe uyan/onunla en iyi eşleştiğini düşündüğü bir çizgiye ve sembole karar verir. Seçtiği bu çizgi ya da sembolü kendi kâğıdına çizer. Çocuklara çizim yaptıkları kâğıtlara adlarını yazmamaları söylenir.
- Çizimler bittiğinde kâğıtlar toplanır. Her çocuğa başka birinin çizdiği kâğıt verilir. Çocuklar ellerindeki çizimlerin Ali'nin başının derde girmesine sebep olabilecek durumlar ve olaylar listesindeki hangi olayla eşleşebileceğini tahmin eder ve bunu gerekçelendirerek açıklar. Bu çalışma açık uçludur, yani herkesin gerekçelendirmesi kendine özgü olacaktır. O yüzden





ETKİNLİKLER

çocuklardan bu bağlantıyı nasıl kurduklarını açıklamaları istenir. Örneğin elindeki kâğıtta dağınık noktalar, ünlem ve spiral şekli olan çocuk, Ali'nin başını derde sokan şeyler listesindeki "bardak kırma ve bardağın kırılma gerçeğini saklama" olayı arasında bir ilişki kurabilir. Açıklama olarak da bardağın kırılmasını pek çok noktayla, ünlemi şaşkınlıkla veya bardağın yukarıdan aşağıya doğru yere düşme hareketiyle ilişkilendirebilir ya da spiral formu ile yalan söylemek arasında bir ilişki düşünebilir ve bunu yalan söylemenin iç içe geçen yalanlara benzediği ile açıklayabilir. Çocuklar çizimler ve seçilen olaylar arasında farklı bağlantılar kurmaları ve gerekçelendirerek açıklamaları için "Bu şekil ve bu olayla ilgili başka nasıl bağlantılar kurabiliriz?" vb. sorularla yönlendirilebilirler.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Listeleme yapma, çizgi örnekleri paylaşma ve çocukların gerçeğe başının derde girebileceği olayları çizgilerle anlatma çalışmaları için Jamboard uygulaması kullanılabilir. Her çocuk Jamboard'da isimlerini yazmadan farklı bir sayfada çizim yapabilir. Daha sonra bunların içinden kendilerine ait olmayan bir çizimi seçerek bu çizimin olduğu sayfaya isimlerini yazabilirler. Böylece her çizimin farklı bir kişi tarafından seçilmesi sağlanır. Jamboard'da seçtikleri çizimin uygulamada bulunduğu sayfa ile listedeki olayı eşleştirerek bu ilişkilendirme sebebinin gerekçesini açıklayabilirler.

İKİNCİ ETKİNLİK: Görgü Tanığı

Kazanımlar

- : Kitapta anlatılan olayları farklı bakış açılarıyla anlatır.
- Role bürünür ve ona uygun kompozisyon oluşturur.
- Doğaçlama yaparak karakterlerin rollerine girer.
- Öyküleri (olayları, karakterleri, çelişkileri, temaları) kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Gerekli Malzemeler

- : Uygulayıcının role girerken kullanabileceği büyüteç, şapka vb. aksesuarlar





ETKİNLİKLER

- Bu etkinlik yapılmadan önce öykü Ali'nin annesinin "Ali!" diye seslendiği sayfadan bir önceki sayfaya kadar okunmuş olmalıdır.
- Dedektif rolüne girilir. Elde bir büyüteç, başta bir şapka veya dedektifi çağrıştıran herhangi bir aksesuar kullanılarak dedektif rolü canlandırılır. "Az önce Ali'nin farklı arkadaşlarına farklı şeyler anlattığına tanık oldunuz. Ali'nin gerçeği çarpıtarak, esneterek, görmezden gelerek ya da gizleyerek anlattığı olayı şimdi diğer tanıklardan dinleyeceğiz. Ben bu olayı araştırmakla görevli Dedektif Tif'im." denir. "Olayın diğer tanıkları kimler olabilir?" diye çocuklara sorulur. Bisiklet, araba, o sırada Ali'nin üstünden uçarken olayı gören bir kuş, bahçe duvarı, yan komşu, yerdeki bir karınca, sokak köpeği, Ali'nin saçları, çimenler gibi çocuklardan gelen olası tanık önerileri alınır.
- Daha sonra tüm çocuklar bu tanıklar arasından birini seçip onun rolüne girerler. Dedektif rolünde çocukların yanına gidilir, her birinin omzuna sırayla dokunulur. Omzuna dokunulan çocuk kim olduğunu söyler. Ardından o anda neler gördüğünü o tanığın ağzından anlatır. Çocuklar bisiklet, araba, o sırada Ali'nin üstünden uçarken olayı gören bir kuş, bahçe duvarı, yan komşu, yerdeki bir karınca, sokak köpeği, Ali'nin saçları, çimenler vb. seçtikleri rolün bakış açısına uygun olarak hikâyedeki olayı anlatırlar. Anlatan çocuğa dedektif rolü içinde, bu durumda bir dedektifin merak edeceği konularla ilgili sorular sorulabilir. "Olayın x yönü hakkında bize bilgi verdiğiniz için size teşekkür ederiz." denilerek ara hatırlatma / durumu özetleme vb. yapılabilir.
- Tüm çocuklar konuştuktan sonra dedektif gerçeği ortaya çıkarmak için birçok veri toplamış olur. Kullandığı aksesuarı çıkararak rolden çıkar ve çocukların da rolden çıkmaları için "Evet çocuklar, dedektif ve tanıklar sayesinde yeni gerçeklerle karşılaştık. Şimdi tüm tanıkları dinledikten sonra siz ne düşünüyorsunuz, sizce gerçek nedir?" diye sorar. Çocuklar etkinlikle ilgili (bir olaya tanık olma, izleme, Ali'nin yaptığı şeyleri farklı anlatması vb. hakkında) deneyimlerini paylaşırlar.





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Ses Okuma

Kazanımlar

- : Role bürünür ve ona uygun kompozisyon oluşturur.
- Öyküleri (olayları, karakterleri, çelişkileri, temaları) kişisel deneyimleri ile ilişkilendirir.
- Kitapta anlatılan olayları (söz kullanmadan) ritimle, bedeniyle ve ses çıkararak anlatır.
- Ses ve duygu okur.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Gerekli Malzemeler

- : Grup sayısı kadar “Ali için gün güzel bitmişti.” cümlesi yazılı olan kâğıt ve hikâyeye boyunca Ali'nin başından geçenlerin anlatıldığı kitaptaki resimli harita, grup sayısı kadar A4 kâğıdı, boya kalemleri

- Öykünün tamamı okunup sayfalardaki görseller incelendikten sonra çocuklar ayakta “U” şeklini alacak şekilde sıralanır: “U” formunun her iki ucunda yer alan iki çocuk bir araya gelerek iki kişilik bir grup oluşturur. Diğer çocuklar da aynı teknikte eşleşerek gruplanır. Eşlerin her birine “Ali için gün güzel bitmişti.” cümlesi yazılı olan kâğıt, hikâyeye boyunca Ali'nin başından geçenlerin anlatıldığı harita ve bir A4 kâğıdı verilir. Gruplar haritanın sağ üst köşesinden başlayarak ve noktaları takip ederek ilerler; anlatılan her adımı inceler. O adımlarda belirtilen olaylarda Ali'nin ve o adımda başka ne / kim varsa onun sesini çıkartarak ses taklitli bir okuma yaparlar. Görsele uygun sesi çıkartırken anlamlı sözcükler kullanılmamasına, ağız ve beden hareketleri yapılarak ses çıkartılmasına dikkat edilir. Örneğin ilk görselde Ali'nin abisinin bisikletine gizlice binip sürerken çıkardığı ses “Ighh!” ya da “Hih! Hih!” gibi sözcük olarak anlam





ETKİNLİKLER

- taşımayan seslerden / nidalardan oluşabilir. Bisiklet pedal sesi olabilir, nefes sesi vb. de yapılabilir.
- Eşlerden her biri görsel haritanın her adımında yer alan her şeyin sesini canlandırabilirler. Örneğin bir kişi Ali'nin bisiklete gizlice binip sürdüğü andaki sesini, diğeri ise bisikletin sesini çıkarabilir. Her adımda / resimde ikisi de aynı anda aynı ya da farklı sesler çıkartır, daha sonra ikinci görsele / adıma geçerler. Böylece tüm adımları birlikte / eş zamanlı yaparak hikâyeyi seslendirmiş / okumuş olurlar. Tüm eşler / gruplar önce kendi aralarında görselde ne anlatıldığına ve nasıl ses çıkaracaklarına karar verir, daha sonra da bu sesleri sunarlar. Dinleyenler duydukları sesleri ellerindeki haritadan takip ederek sunum yapan grubun hangi adımları nasıl seslendirdiğini anlamaya çalışır.
 - Her çocuk kendi kuklasını seslendirir. Onun ağzından konuşarak öyküde en çok etkilendiği bölümü söyler.



UYGULAYICIYA NOT

Görselleri seslerle ilişkilendirirken çocuklar istedikleri sesleri çıkarabilir; istedikleri şeyle istedikleri biçimde eşleştirme yapabilirler. Bu seslerin ne anlama geldiğini, hangi duygu veya düşünceyi ifade edebileceğini çocuklara sorabilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

- 1. Uygulama:** Bu çalışma "Whiteboard" uygulaması kullanılarak yapılabilir. Çocuklarla uygulama üzerinden görsel paylaşılabilir. Çocuklar telefona ses kaydı yaparak bunları paylaşabilirler.
- 2. Uygulama:** Görsel "Bookcreator" uygulamasına yüklenerek çocuklarla paylaşılır. Çocuklar haritadaki her bir adım için uygulamadaki kayıt aracını kullanarak ayrı bir ses kaydı yapabilir. Hazırlanan ses kayıtları "Padlet" gibi ortak bir alanda tüm grupla paylaşılabilir.





ETKİNLİKLER

C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Eğer Gerçek ... Olsaydı?

Kazanımlar

: Somut ve soyut benzetmeler yapar.
Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
Neden-sonuç ilişkilerini fark eder.
Gerçek kavramı ile bir nesne arasında ilişki kurar.

- Mekânda görünen bir yere “Eğer ‘gerçek’ bir ... olsaydı ... olurdu. Çünkü ...” cümlesi yazılır. İlk örnek çocuklarla birlikte yapılır: “Eğer gerçek, bir oyun olsaydı nasıl bir oyun olurdu? Neden?” diye sorulur. “Eğer gerçek, bir **oyun** olsaydı **saklambaç** olurdu. **Çünkü** saklambaçta saklanan herkes ister sobelesen isterse sobelensin mutlaka ortaya çıkar. Gerçekler de saklansalar bile en sonunda bir şekilde mutlaka ortaya çıkarlar.” İlişki kurulan oyunun “gerçek” kavramıyla bağlantısına yönelik örnekler hep birlikte çoğaltılır. Daha sonra diğer benzetmelere geçilir.
- Çocuklar aşağıdaki başlıklardan istediklerini seçerler ve aynı cümle yapısını kullanarak “gerçek” kavramıyla ilişkisini kurabilirler. Yazılan cümleler panoya asılır.
 - “Gerçek, bir duygu olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir meyve olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir yemek olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir eşya olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir şekil olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir koku olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir tat olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir doku olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir renk olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”
 - “Gerçek, bir noktalama işareti olsaydı ... olurdu. Çünkü ...”





ETKİNLİKLER



UYGULAYICIYA NOT

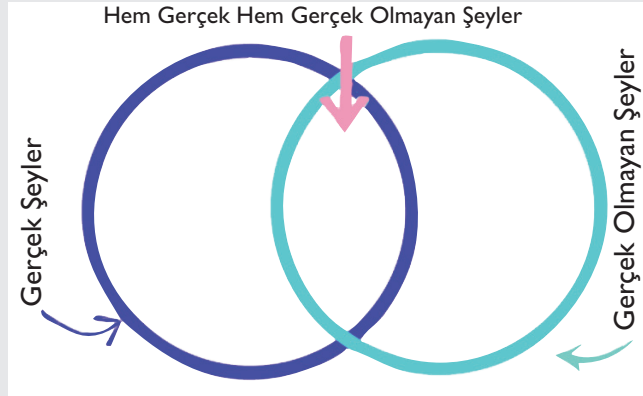
Etkinliğe başlarken çocuklarla birlikte “oyun” ile “gerçek” kavramı arasında benzerlik ilişkisi kuran örnekler üzerinde birlikte çalışır ve düşünürseniz sonraki süreç daha kolay ilerleyecektir.

İKİNCİ ETKİNLİK: Ne Nedir?

Kazanımlar

- : Gerçek ve gerçek olmayan şeyleri ayırt eder.
- Gerçek ve gerçek olmayan şeylere örnek verir.
- Fikirlerini gerekçelendirerek ifade eder.
- Başkalarının fikirlerini dinler.

Gerekli Malzemeler : Venn şeması, kâğıt, renkli kalemler



- Tahtaya bir şema çizilir. Şemadaki alanlar tanıtlır: Hep birlikte konuşarak mor alana gerçek olan bir şey, mavi alana gerçek olmayan bir şey yazılır. Mor ve mavi alanların kesiştiği alana ise hem gerçek hem de gerçek olmayan bir şey yazılır. Her çocuk alanlarda belirtilen başlıklar için kendi listesini oluşturur. Paylaşım yapmak isteyenler listelerini okurlar.
- Çocuklara gerçek bölümüne yazdıkları şeylerin gerçek olduğuna nasıl karar verdikleri sorulur: “Bir şeyi gerçek yapan şey nedir?” sorusu üzerine konuşulur. Çocuklardan gelen yanıtlar tahtaya listelenir. Liste okunur: “Bir şeyi gerçek yapan koşulları/özellikleri duyduk. Bu durumda sizce gerçek nedir?” sorusu sorulur. Burada gerçek dediğimiz şeylerin onu



ETKİNLİKLER

kabul eden kişi sayısı, duyu organlarımızla onu algılamamızla, algıda seçicilik vb. konularla ilişki kurulabilir. Gerçeğe neden gerçek dediğimiz tartışılır. Kesişim noktasına yazılan konular üzerinden de ilerlenebilir ya da verilen bir örneğin hangi gruba ait olduğu sorulabilir. Örneğin “Rüya şemadaki hangi yuvarlak içinde yer alır? Rüya gerçek midir, değil midir? Yoksa ikisine de girer mi? Rüya gördüğüm bir gerçektir. Peki ya rüyamı unutursam, yine de gerçek olur mu? Rüyamda bazen gerçek dışı şeyler görebilirim, bazen de gerçekten tanıdığım şeyler / kişiler rüyamda yer alabilir. O zaman rüya şemadaki hangi yuvarlak içindedir? Peki ya rüyam gerçekleşirse ne olur?” vb. sorular üzerinden hep birlikte düşünme egzersizleri yapılabilir. Aynı şekilde, hedef, niyet, amaç vb. kavramların yeri de tartışılabilir.



UYGULAYICIYA NOT

Çocuklar “hem gerçek hem de gerçek olmayan” şeyleri bulmakta güçlük çekebilir. Eğer bulamazlarsa bu durum fırsata dönüştürülerek bunun nedenleri üzerine konuşabilirsiniz. “Neden bir şeye aynı anda hem gerçek olan hem de gerçek olmayan diyemedik?” vb. sorular üzerinde hep birlikte düşünülür. Gerçek ve yalan kavramları arasında bir ilişki de kurulabilir. Bu çalışmayı bir şeyin bulduğumuz gerekçelere bağlı olarak farklı yuvarlaklar içinde de yer alabileceğini fark ettirme aracı olarak da kullanabilirsiniz ya da gerçeğin sabit olmayan, zamana göre değişen bir şey olduğuna da değinilebilir.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

“Jamboard”da her sayfaya çember görseli “arka plan görseli” olarak yerleştirilir. Çocuklarla Jamboard linki paylaşılır. Jamboard’daki her sayfaya bir çocuk listeleme çalışması yapar. Çalışmasını tamamlayan çocuklara arkadaşlarının yazdıklarını okumaları için zaman verilir. Grup olarak “gerçek” kavramı üzerine düşünürken “Coggle” uygulaması ya da “Zoom” uygulamasının ekranı söylenenlerin not edilmesi için kullanılabilir.





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Nasıl Olurdu?

Kazanım : Resim, nesne ya da olaylar arasında ilişki kurarak anlamlı bir öykü anlatır.

Gerekli Malzemeler : A4 kâğıtları, boya kalemleri

- Çocuklara, “Her şeyin gerçek olduğu bir dünya nasıl olurdu? Hiçbir şeyin gerçek olmadığı bir dünya nasıl olurdu? Bu dünyalarda şimdikinden farklı neler olurdu? Düşünelim.” denir. Çocuklardan gelen yanıtlar dinlenir.
- Daha sonra “Şimdi her şeyin gerçek olduğu veya hiçbir şeyin gerçek olmadığı bir dünya, bir ülke, bir şehir, bir mahalle, bir sokak hayal edelim. Şimdi bu dünyayı A4 kâğıdına çizelim.” denir.
- Çocuklar çizimlerini yaptıktan sonra tüm çizimler sergilenir. Çocuklar mekân içinde gezerek çizilen resimleri inceler. İnceledikleri resimlerden hangisinde her şeyin gerçek olduğunu, hangisinde hiçbir şeyin gerçek olmadığı bir dünya olduğunu anlamaya çalışırlar. İsteyenler kendi çizimlerini anlatabilir. Çocuklar çizilenler hakkında ne düşündüklerini de arkadaşlarına açıklayabilirler.



UYGULAYICIYA NOT

Çocukların çizimlerine değil de çizimlerindeki fikre odaklanmaya özen gösteriniz. Çocukları birbirlerinin çizimlerinden yola çıkarak fikirlerini ifade etmeleri için destekleyebilir, bu resimleri aynı görsel üzerinde farklı yorumların yapılabileceğini göstermenin bir aracı olarak da kullanabilirsiniz.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Çocuklar her şeyin gerçek olduğu bir dünya çizimini “Whiteboard” ya da “Bookcreator” uygulaması kullanarak yapabilir. Bu uygulamalardaki çizim, görsel, ses ekleme vb. araçları kullanarak her şeyin gerçek olduğu bir dünyayı tasarlayabilirler.

