

4. Kim-Nerede-Ne Yapıyor/Neler Oluyor Hikâyeleri

3.–6. Sınıflar

20 dk.



Materyal:
A6 veya A7 boylarında kırmızı, mavi ve sarı küçük kâğıtlar.

a) Öğrenciler ikili gruplar oluştururlar (farklı yaş gruplarının birlikte çalışması tercih edilir). Her gruba 3 ayrı renkte olan 3 küçük kâğıt parçası verilir. Kırmızı kâğıda bir kişinin veya hayvanın ismi yazılır, mavi kâğıda hikâyenin geçtiği yer veya mekân yazılır, sarı kâğıda ise hikâyede neler olacağı yazılır (2–3 anahtar kelime ile).

b) Kâğıtlar toplanır ve karıştırılır.

c) Her gruba 3 farklı renkten kâğıt parçaları verilir. Grup, bunları kullanarak bir hikâyeye oluşturur.

d) Hikâyenin sunumu yapılır.

4

İskelet Yapılar, Gözde Kelime Hikâyeleri, Şablon Hikâyeler

Hedef

Ana dilde oyun yoluyla kolay ve eğlenceli hikâyeye anlatma ve yazma becerisini geliştirmek ve öğrencilerin yaratıcılıklarını harekete geçirmek. Kolay görevlerle karşılaştırmalı metin çalışması ve metin değerlendirmesine geçmek.

İskelet Yapılar, Gözde Kelime Hikâyeleri, Şablon Hikâyeler

3.–6. Sınıflar

20 dk.



Materyal:
Kelimeleri „seçmek” amacıyla sözlük, kitap, dergi veya benzeri materyaller.

Süreç (İskelet Yapıyı Oluşturmak):

a) İlk aşamada 5 kelime seçilir (bkz. Açıklamalar) ve bunlar tahtaya veya bir kâğıda yazılır.

b) Bu 5 kelime, öğrencilerin yazacağı hikâyenin temel yapısını veya iskeletini oluşturur. Seçilen 5 gözde kelime hikâyede geçmelidir (renkli yazılabilir veya altı çizilebilir).

c) Öğrenciler hikâyeyi yazarlar, sonra sınıf ortamında okunur ve üzerinde konuşulur ve/veya duvara asılır. Aynı „iskeletin” etrafında nasıl farklı „gövdelerin” oluştuğunu görmek heyecan vericidir. Öğrencilerin görevi nasıl çözdükleri, seçilen 5 kelimeyi nasıl kullandıkları ele alınabilir ve değerlendirilebilir.

Açıklamalar:

5 gözde kelimeyi seçme yöntemleri:

- Öğretmen eline sözlük, kitap veya bir dergi olarak sınıfta dolaşır. 5 öğrenci kitabı rastgele açar ve kurşun kalemle bakmadan bir kelimeyi seçer. Bu kelimeler hikâyenin temel yapısını veya iskeletini oluşturur.
- Tüm öğrenciler küçük kâğıtların üzerine birkaç kelime not ederler. Bunlar toplanır ve karıştırılır. Bir veya birkaç kişi 5 küçük kâğıt parçasını seçer. Kâğıtların üzerinde yazılan kelimeler hikâyenin temel yapısını veya iskeletini oluşturur.

Seçenekler:

1. Bu alıştırmayı bilen sınıflarda, alıştırmayı tüm öğrencilerle yapmak yerine, bir veya iki seviyenin katılımıyla da yapmak mümkündür.
2. 5 gözde kelime yerine 3 veya 4 kelime de seçmek mümkündür. Ancak 5 kelimedenden daha çok kelime seçmek tavsiye edilmez.
3. Kelime yerine kısa kelime kalıpları veya kısa cümleler de hikâyenin temel yapısını veya iskeletini oluşturabilir.
4. Zopfi'nin (1995 S. 49) güzel bir alternatif önerisi vardır: Her öğrenci hikâyede geçmesini istediği 3 veya 5 kelimeyi veya eşyayı bir kâğıda ya-

zar ve sıra arkadaşına verir. Arkadaşı bu kelimelerle bir hikâye yazar ve ilk öğrenciye hediye eder. (Buna alternatif: Her öğrenci, hikâyede geçmesini arzu ettiği 3 veya 5 kelimeyi veya eşyayı liste halinde bir kâğıda yazar. Bu istek listeleri küçük bir torbada veya kutuda toplanır. Her öğrenci torbadan bir liste alır ve listedeki kelimelerle bir hikâye yazar.). Diğer seçenek: Öğrenci, aile üyelerinden birisine böyle bir liste hazırlamasını rica eder ve o kelimelerle bir hikaye yazar. O hikayeyi sonra listeyi hazırlayan kişiye hediye eder (bkz. Ünite 3: Gözde Kelime Hikâyeleri).

5

Hayal Gücüne Dayanan Hikâye Yazma Etkinlikleri

Hedef

Ana dilde oyun yoluyla kolay ve eğlenceli hikâye anlatma ve yazma becerisini geliştirmek ve öğrencilerin yaratıcılıklarını harekete geçirmek. Kolay görevler aracılığıyla karşılaştırmalı metin çalışması ve metin değerlendirmesine geçmek.

1. İkili Çalışma

2.–6. Sınıflar

30 dk.



Kaynakça:
Büchel/İsler 2006, S. 146.

- İki öğrenci birlikte çalışır (bunlar farklı yaş ve sınıf seviyelerinde olabilirler). 1. öğrenci, hikâyenin başlangıç cümlesini bulur (1 cümle) ve 2. öğrenciden bunu yazmasını ister.
2. öğrenci cümleyi yazar ve hikâyenin nasıl devam edebileceğini düşünür. Bulacağı cümleyi 1. öğrenciye yazdırır.
- Hikâye tamamlandığında ikili öğrenci grupları hazırladıkları hikâyeleri birbirlerine okurlar.
Seçenek (birbirine yakın düzeydeki öğrencilerle): Etkinlik sırasında öğrenciler birbirleriyle konuşmazlar: 1. öğrenci, hikâyenin başlangıcı olan 1–2 cümle yazar. 2. öğrenci hikâyeye 1–2 cümle ekleyerek devam eder vs.

2. Bir Başlık – Birden Çok Metin

3.–6. Sınıflar

30–40 dk.



- Öğretmen, öğrencilerin hayal gücünü harekete geçiren ilgi çekici bir başlık verir: Örnek: “Ben bir sihirbaz olsaydım” / “10 yıl sonra ben...” / “Kral/kraliçe olsaydım (veya: Başbakan olsaydım)” / “Ailemin geldiği ülke için dilediklerim”.
- Her öğrenci başlığa uygun bir hikâye yazar veya bir A3 kâğıda yazıyla birlikte hikâyeye uygun görseller ve/veya resimlerle süsler.
- Sergi, sunum ve değerlendirme gruplarda veya sınıf ortamında yapılır.

3. Birlikte Macera Kitabı Yazma

4.–9. Sınıflar

60–120 dk.



Materyal:
Bir klasör.

- Öğrencilere verilen görev (grup çalışması veya sınıf projesi): Birlikte maceralar yaşayan 2 ana karakter hayal edin. Kahramanlarınız, sizin veya ailenizin geldiği ülkede, şu an yaşadığınız ülkede, dünyanın herhangi bir yerinde veya uzayda yaşıyor olabilirler: karar sizin! İki kahramana (en iyisi bir kız ve bir erkek) isim verin, kaç yaşında olduklarına ve özel güçlere veya yeteneklere sahip olup olmadıklarına karar verin (örneğin: sihir yapma yeteneği, zaman ve mekânda çok hızlı hareket etme yeteneği, vs.). Kahramanlarınızın karakter ve özelliklerini yazın (portrelerini oluşturun): İsim, yaş, hobileri, özel yetenekleri, vs.). Bu portreler, macera kitabının ilk sayfalarını oluşturur.
- Kahramanların başından geçen bir veya birkaç maceralı hikâye yazın.
- Yazdığınız macera hikâyelerini birbirinize okuyun ve bunları bir dosyada veya klasörde toplayın.
- Ara ara macera dolu yeni hikâyeler yazın ve bunları yine dosyanıza ekleyin. Zamanla gerçek bir macera kitabı oluştuğunu göreceksiniz.