



*Pengu* adlı resimli öykü kitaplarıyla ilişkilendirilmiş iki ayrı etkinlik: Yaratıcı drama çalışması ve etkileşimli kitap okuma etkinliği.

# SELEN SOMER'LE "BEN BU SORUNU ÇÖZERİM"

## ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ



### SELEN SOMER

İstanbul'da doğdu. 1996 yılında Bilkent Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümünü onur öğrencisi olarak bitirdi. Hâlen İstanbul'da yaşıyor, İngilizce dersleri verip çocuk hikâyeleri yazıyor. Çocukları İrmak ve Yunus'a hikâyeler okumaya, onlarla çikolata ve dondurma kaçamağı yapıp sohbet etmeye bayılıyor.

- Grup çalışması gerçekleştirerek belirli kurallara göre hareket etmenin önemini kavrarlar.
- Canlandıracakları karakteri belirlerken grup arkadaşları ile uzlaşmayı ve onların kararlarına saygı duymayı öğrenirler.
- Düşünme, karar verme ve sorun çözme deneyimi kazanırlar.
- Kendini ifade edebilme yeteneklerini geliştirirler.
- İnce motor kaslarını kullanma yetilerini geliştirirler.
- El becerisine dayalı sosyal bir aktiviteye katılarak kişisel yetenekleri hakkında farkındalık kazanırlar.
- Hayal güçlerinin ve yaratıcılıklarının sınırlarını zorlayarak yeni bir şey yaratmanın mutluluğunu yaşarlar.

# ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlikler, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 20-25 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- *Pengu - Deniz Kıyısında Bir Gün* adlı kitap öğrencilere okunur.
- Hikâyenin ana karakterleri olan Pengu, Irmak ve Yunus'un yer aldığı resimli boyama sayfaları öğrencilere dağıtılır.
- Öğrencilerin canlandırmak istedikleri karakteri seçip boyamaya başlamaları istenir.
- Öğrenciler boyamayı bitirdikten sonra resimleri (bant yardımıyla) göğüslerine yapıştırarak hikâyede adı geçen karaktere bürünürler.
- Öyküde üzerinde durulan temel sorunu veya

kendi önerecekleri bir sorunu dramatize ederek çözmeye çalışırlar.

- *Pengu - Yeni Bir Arkadaş* adlı kitap okunur.
- *"Sınıfımıza yeni gelen ve kimseyi tanımayan bir arkadaşımızın kendini daha iyi hissetmesi için neler yapabiliriz?"* sorusu üzerine kısa bir soru-cevap bölümü yapılır.
- Hikâyeyi dinleyen öğrenciler yaratıcılıklarını kullanarak renkli oyun hamurundan hayallerindeki kahramanı tasarlar.
- Öğrenciler ortaya çıkardıkları hamurdan kahramanlara birer isim verirler.
- Her öğrenci öne çıkıp, *"Bu benim kahramanım çünkü..."* cümlesini tamamlayarak kahramanlarını sınıf arkadaşlarına tanıtır.



Pengu, ailesi ve arkadaşlarıyla maceradan maceraya koşarken hem eğlendiriyor hem de düşündürüyor... Olayların akışı arasına özenle serpiştirilen sorular, minik okurların sosyal yaşamlarındaki davranışları üzerine düşünebilmeleri için küçük önerilerde bulunurken, anlatılan öyküler; didaktizmden uzak, sade ve akıcı anlatım biçimleriyle dikkat çekiyor.

