

YARATICI
DRAMA

OKUL ÖNCESİ
VE 1. SINIFLAR

Didem Ünal'ın *Ormanda Alfabe* kitabından yola çıkarak çocukların keyifli bir oyun eşliğinde alfabeyi öğrenecekleri bir drama etkinliği.

DİDEM ÜNAL'LA

"ORMANDA ALFABE OYUNU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR
ÜZERİNDE GÖZLENEN
ETKİLERİ

- Kendilerine yöneltilen sorulara karşı hızlı ve pratik yanıtlar vermeyi öğrenirler.
- Doğru anlama, doğru çözümleme, doğru ve yaratıcı düşünme yetilerini geliştirirler.
- Görsel algı yeteneklerini ölçme fırsatı bulurlar.
- Merak duygularını harekete geçirirler.
- Ormanda keşfe çıkarak eğlenceli bir oyun eşliğinde alfabeyi öğrenirler.
- Yeni kelimeler öğrenerek dağarcıklarını zenginleştirirler.
- Harflere tek tek odaklanarak alfabe bilgi ve birikimlerini arttırmırlar.
- Grup çalışması deneyimi kazanarak topluluk önünde söz alma ve kendilerini ifade etme olanağı bulurlar.

DİDEM ÜNAL

Ankara'da doğdu. 1995'ten bu yana yayın dünyasında çalışıyor. Arada araştırma, reklam sektörü ve STK deneyimi edindi; AB destekli projeler yazdı ve yönetti. Sözcükler, Papirüs, Patika'da öyküleri yayımlandı. Osmanlıcadan ve İngilizceden Türkçeye kitap çevirileri bulunan Didem Ünal, Everest Yayınları'nın Türk ve Dünya Edebiyatı editörlerindendir.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç etkinlik düzenlenebilir.
- *Ormanda Alfabe Oyunu*, birbirini tamamlayan iki ayrı bölümden oluşmaktadır.

ORMANIN SAKİNLERİ İLE TANIŞMA

- Kitaptan görsel bir kesitin ekrana yansıtılacağı bu bölümde yazar, hikâyede adı geçen orman sakinlerini tek tek tanıtarak jaguar ve koruduğu hazine ile ilgili çocuklara çeşitli sorular yöneltir.
- Jaguar hazineyi kimden/kimlerden koruyor olabilir?
- Hikâyede vurgulanan esas hazine gerçekte nedir?
- Hayvanlar dışında ormanın diğer sakinleri kimlerdir?

HARFLERİ CANLANDIRMA OYUNU

Harfini seç

- Yazar, alfabenin bütün harflerinin yer aldığı bir kutu çıkararak her öğrenciye bir harf seçtirir.

Bir hayvan ya da bitki düşün

- Öğrenciler seçtikleri harf ile başlayan bir hayvan ya da bitki belirlerler.

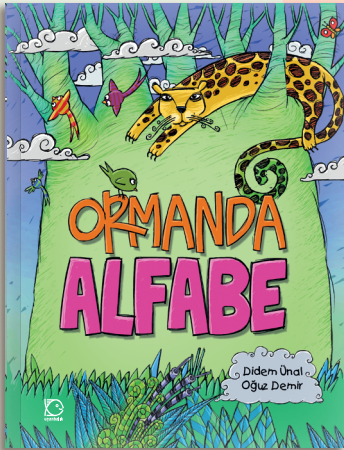
Söz al ve kendini tanı

- Söz almak isteyen öğrenciler sahneye/tahtaya çıkarak, ekranda yansıtılacak *Ormanda Alfabe* görselindeki harf kodlarını kullanarak isimlerini şifreler ve kendilerini tanırlar.

Örneğin, OSMAN – Orman-Sarı-Mağara-Ay-Nar)

Sahne senin: Bilin bakalım hangi hayvanı/bitkiyi seçtim?

- İsmi şifreleyen ve kendini tanıtan öğrenciler belirledikleri hayvanı ya da bitkiyi, sessiz sinema yoluyla canlandırarak veya yazı tahtasına çizim yaparak sınıf arkadaşlarına anlatmaya çalışırlar.



Didem Ünal'ın şiirsel metni ve Oğuz Demir'in güçlü çizgileriyle özgün bir resimli kitaba dönüşen *Ormanda Alfabe*, minik okurların görsel belleklerinde estetik bir algı oluştururken, merak duygularını harekete geçirerek benzersiz bir ilk kitap deneyimi yaşıyor. Anlatım tekniği ile farklılaşan bu eğlenceli kitabın sayfalarında saklı sürprizler, hitap ettiği yaş gurubundaki çocukların kelime dağarcıklarını geliştirerek hayal güçlerini zenginleştiriyor.