

# BANA HİKAYENİ ANLAT

Ufuk Güvenç

## Özet

Modern psikoloji ve pedagoji verilerine göre hazırlanan yeni dönem dil öğretim sistemleri, çocukların dil öğrenme ilke ve yöntemlerine göre hazırlanmaktadır LEGO, son yirmi yıldır yaptığı çalışmalar sonucunda farklı bir dil öğrenim sistemini piyasaya sürdü. LEGO-StoryStarter (Bana Hikayeni Anlat) ismini verdiği ve LESS diye kısaltılan sistemde dilin farklı alanları için belirlenmiş kazanımlar, etkinlik materyallerinin başlangıç noktasını oluşturur. LESS, ilkokul 2-5 sınıf öğrencileri için konuşma, dinleme, okuma, yazma, teknoloji ve sayısal öğrenim alanlarındaki becerilerini geliştirmek için tasarlanmıştır. Öğrencilerin doğalarına uygun yöntemlerle hikaye oluşturma ve anlatma deneyimi kazandıran özgün bir öğrenim aracıdır.

Dil için belirlenmiş kazanım modeli bütün etkinlik materyalinin başlangıç noktasını oluşturur. Öğrenciler etkin olarak keşfederken, oluştururken, inşa ederken, hikaye anlatırken, sorgularken ve iletişim kurarken bir çok alanda beceriler geliştirirler. StoryStarter, öğrencilerin aşağıdaki kazanım modelinde de gösterildiği gibi konuşma ve dinleme, okuma ve yazma alanlarında beceri, bilgi, ve anlayışlarını geliştirmelerine yardımcı olur.

**Anahtar Kelimeler:** Dil Öğretimi, Etkinlik, Materyal

## GİRİŞ

Modern psikoloji ve pedagoji verilerine göre hazırlanan yeni dönem dil öğretim sistemleri, çocukların dil öğrenme ilke ve yöntemlerine göre hazırlanmaktadır. Dil öğrenimi sürecinde duygular, hayaller, grup çalışması, oyun ve iletişim temel alanlardır. Hazırlanan materyaller ve etkinlikler bu alanlarda becerileri geliştirmektedir.

Uzun yıllardır fen bilimleri derslerinde kullanılmak üzere farklı etkinlik materyalleri geliştiren LEGO, son yirmi yıldır yaptığı çalışmalar sonucunda farklı bir dil öğrenim sistemini piyasaya sürdü. LEGO-StoryStarter (Bana Hikayeni Anlat) ismini verdiği ve LESS diye kısaltılan sistemde

dilin farklı alanları için belirlenmiş kazanımlar, etkinlik materyallerinin başlangıç noktasını oluşturur.

LESS, ilkokul 2-5 sınıf öğrencileri için konuşma, dinleme, okuma, yazma, teknoloji ve sayısal öğrenim alanlarındaki becerilerini geliştirmek için tasarlanmıştır. Öğrencilerin doğalarına uygun yöntemlerle hikaye oluşturma ve anlatma deneyimi kazandıran özgün bir öğrenim aracıdır.

Çeşitli karakterler, hayvanlar, aksesuarlar, klasik masal parçaları, temel tuğla, hikaye sahnesi oluşturabilecek lego tuğlalarından ve parçalarından oluşur. Hikaye oluşturma ve anlatımının öğretmen tarafından desteklendiği bir süreç içinde öğrencilerin okur yazarlığı gelişir; hikaye, masal, ve günlük olayları rahatça dile getirebilirler ve özgüven duygusuyla iletişim kurabilirler. LESS, olayları doğal bir sırayla sıralama becerisi, hayal gücünü canlandırıp, anlama becerisini geliştirip, hikaye karakteri, replik, diyalog ve hikaye yapısı geliştirip, sürece katılımını ve öğrencilerin yepyeni fikirler üretebilmesine destek olur.

Öğrencilerin öğrenim seviyesine uygun olarak seçilebilen etkinlikler, öğrenciler arası farklı becerilerin ortaya çıkabildiği tamamlayıcılığı besleyip, işbirlikçi çalışmayı, fikir, kavram ve deneyim paylaşımını teşvik eder. Ayrıca eğitim setinin bir parçası olan yazılımı kullanarak, öğrencilerin hikaye anlatırken, yalnızca kelimeleri kullanarak çözemeyecekleri konuları, kelime ve görselleri birlikte kullanıp, çözmelerine yardımcı olur. Öğrencilerin akademik düzeylerine uygun olarak hikaye yazmayı, basmayı, yayınlamayı ve diğer öğrencilerle paylaşmayı kolaylaştırır.

## BANA HİKAYENİ ANLAT

“Herkesin üretebileceği, inşa edebileceği, yazabileceği ve anlatabileceği bir hikayesi vardır.”

LEGO, uzun yıllardır özellikle fen bilimleri dersleri için LEGO Mindstorms gibi öğretim sistemleri ve materyallerinden sonra 2010 yılından beri fen bilimleri derslerinde kazanılan bu tecrübeler yardımıyla dil becerilerinin gelişmesi adına yapılandırılmış LEGO- StoryStarter (LESS) isimli yeni bir sistem ve set hazırladı. Firmanın eğitim, öğretim materyalleri geliştirme bölümünün uzun yıllar süren araştırmaları sonucunda piyasaya sürdükleri “Bana Hikayeni Anlat” seti özellikle son yıllarda ABD’de özelliklerinden dolayı ödüllendirilmiştir. Ayrıca uzun

yıllardır Danimarka’da test edilmiş ve olumlu sonuçlar alınmıştır.<sup>1</sup>

LESS uluslararası bir dil öğretim seti olarak kabul edilir. Hikayeler üretme ve anlatma yoluyla üretken olma ile ilgili öğrencilere ilham veren ve motive eden bir sistemdir. Farklı öğrenme yaklaşımlarından ilham alması ile birlikte asıl olarak yapısal yaklaşımlar üzerine bina edilmiştir.<sup>2</sup> Öğrencilerde okuma, yazma, konuşma ve ifade etme gibi temel dil becerilerini geliştirmeyi amaçlar. İlk uygulamalarda LESS eğitim bakanlığının koyduğu hedeflere uygun olarak anadil becerilerini kazandırma ve geliştirme alanında kullanılırken son dönemde alınan olumlu geri bildirimler sebebiyle ikinci dil ve yabancı öğretiminde de kullanılmaya başlanmıştır.

“ Legolarla hikaye üretme ve anlatma çalışması yoluyla öğrencilere ilham vereceğini ve çalışma isteklerini arttıracığını tespit ettik”<sup>3</sup> diyor Lisbeth Hattens. Lisbeth asıl olarak öğretmenlik mezunu olmasına rağmen 23 yıldır LEGO’nun eğitim takımında öğretim sistemleri ve pedagojik yaklaşımlar konusunda uzman olarak görev yapmaktadır. Eğitim takımı farklı yaklaşımları incelerken aynı zamanda da yenilikçi programları da üretiyorlar. LESS için üç yıldan daha fazla, farklı öğrenme metotları, sistemleri konusunda Danimarkalı ve uluslararası uzmanlar ile çalışılmıştır. Bir dizi uluslararası araştırmanın sonuçları gelişim süreci konusunda aydınlanmaya sebep olmuştur. Araştırma sonuçlarına göre; kaliteli ve verimli bir öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğrencilerin motivasyonu ve konuların uyumu çok önemlidir.<sup>4</sup> Lisbeth Hattens: “Hepimizin bildiği gibi, Legolar oyun için üretilmiştir fakat oyun malzemesi olmasının yanı sıra ders materyalleri olarak da kullanılırlar. Çocukların fantezi, üretkenlik yönlerini uyarmasının yanında ayrıca birlikte çalışma ve problem çözme becerilerini de geliştirir”<sup>5</sup> diye önemli bir noktaya temas ediyor.

2013 yılında Amerika’da ve Rusya’da öğretim materyali olarak pazara sürülmeden önce LESS’in test edildi ve farklı okullarda ve farklı seviyelerdeki sınıflarda pilot uygulamaları yapıldı.<sup>6</sup> Amerika’da ilk-orta öğretim seviyesinde yayıncı yapan “District Administration Magazine” adlı

---

<sup>1</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 53, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

<sup>2</sup> GLENBERG, A., Language and Action, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2007

<sup>3</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 52, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

<sup>4</sup> MARTINEZ, S. & STAGER, G., Invent to Learn, Constructing Modern Knowledge Press, 2013

<sup>5</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 53, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

<sup>6</sup> GLENBERG, A., Language and Action, s. 361-367, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2007

dergide, okuyucuların seçtiği en iyi yüz ürün listesinde ödül kazandı. Sadece Amerika’da değil Avrupa’nın önemli üniversitelerinde de araştırma konu oldu. İngiltere’de Cambridge Üniversitesi Eğitim Fakültesi’nden David Whitebread: “Araştırmamız öğrencilerin nasıl verimli bir okuyucu olması ile ilgilidir. Araştırma sonuçları bize: çocukların hayallerini sergileyebildikleri ve ifade ettikleri oyunların, öğrenciler arasındaki birlikte çalışma ve problemleri çözme konusunda aktif bir oynamaktadır. LESS bu bağlamda oyun tuğlaları aracılığıyla amacına ulaşan bir materyaldir”<sup>7</sup> demiştir.

Merete Vester, dördüncü sınıfların danimarkaca, fen bilimleri ve matematik öğretmeni. Fen bilimleri derslerinde LEGO Mindstorms setini kullanmaya aşina olduğu için LESS’i danimarkaca dersinde kullanmanın verimli olacağını düşünmüş. “Uzun yıllar danimarkaca dersinde kullanmak için kullanışlı materyaller araştırdım. Danimarkaca dersi farklı alanlarda zorluklar yaşanabilen bir ders. Öğrencilerden bir bölümü sıralı bir şekilde bir hikayeyi oluşturma konusunda çok başarılı olamıyorlar. Bir öğretmen olarak çoğu zaman özellikle erkek öğrencileri hayal dünyalarını, fantezilerini kullanmak için motive etmek zor oluyor. Bu yüzden yazı ile ilgili herhangi bir çalışmaya başlamadan önce sınırları belirlenmiş konularla uğraşma fikri çok doğru geldi.”<sup>8</sup>

Vester sınıf için materyalleri 2013 yılında kullanmaya başlar. O günden beri kısa süreli derslerde de ve uzun süreli projelerde de LESS’i kullanmaktadır. Örneğin; “Çirkin Ördek” hikayesinin proje olarak değerlendirildiği sürecin bir parçası olan “Hırsız, herkesi çalar sanarmış” teması legolarla işlenmeye başlanır. “Grup çalışmalarında verimli olmak genellikle akademik yönden başarılı olan kız öğrencilerden beklenen bir tutumdur. Legolarla çalışma esnasında erkek öğrencilerin daha uzun süre ilgili oldukları ve aktif rol aldıklarına şahit oldum”<sup>9</sup>.

Vestre Okulu’nda dördüncü sınıfların danimarkaca öğretmeni olan Heidi Helsinger, olumlu sonuçları ve tecrübelerini şöyle ifade ediyor: “Derslerde ilgi ve dikkat süresini arttırabilme konusunda çok çaba sarf ettim. Sınıflarda dikkatin dağılmasının yanı sıra yaşanan iletişim sıkıntıları, problemleri gibi çaresiz kalınan konular da var. Ayrıca bu öğrenciler okuma ve yazma alanlarında başarılı değiller. Okulda LESS için kurulan LEGO laboratuvarında grup çalışmaları ile bahar sezonu geçirilir. Seçilen bir hikayenin –Küçük Deniz Kızı- sahneleri lego parçaları ile

---

<sup>7</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 55, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

<sup>8</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 56, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

<sup>9</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 56, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

inşa edilir. Öğrencilerin derse, ödevlere olan ilgisinin artışı görmek oldukça önemli bir motivasyon oluyor. Çoğu zaman öğrenciler yaptıkları işin içinde kayboluyorlar. Tek bir öğrencide değil sınıfın genelinde ders aralarında bile inşa etme ile ilgilenme arzusu görülmektedir. Özellikle sunumlar esnasında çocukların bir çoğunda tomurcukların çiçek açması gibi gelişimler mevcuttur’’<sup>10</sup> diyor Heisinger. Öğrenciler tuğlalardan hikayenin sahnelerini kendilerine göre inşa ederken, yaptıklarının resimlerini çekip sisteme yerleştiriyorlar. Daha sonra resimlerin üzerine eklenen konuşma baloncuklarını dolduruyorlar.

Heisinger, sınıfındaki Down Sendromlu öğrencinin LESS ile çalışmasını şöyle aktarıyor: ‘‘ Sınıftaki arkadaşlarından biraz farklı olarak daha büyük tuğlalar -Duplo- ile çalıştı. Çalışma esnasında motor yönünü geliştiren aktiviteler daha ağırlıktaydı. Daha sonra kendi hikayesini anlatırken kaydettim. Cümleler üç dört kelimededen oluşmaktaydı. Hikayeden yola çıkarak hayal etme ile ilgili rahatlık kendini göstermekteydi. Yapmış olduğu kısa canlı performansı kaydettiğimiz filmi sınıfa gösterdik. Bu onun için sınıfın önündeki ilk ‘‘canlı’’ sunum tecrübesi gibi oldu. Onun, bir öğretmen olarak benim ve sınıf için pozitif ve unutulmaz bir tecrübe olmuştu’’.<sup>11</sup>

Derslerde çok başarılı olmayan öğrenciler için LESS yeni fırsatlar oluşturmaktadır. ‘‘Her şeyden önce sınıf içinde sessizliğin sağlanması muhteşemdi. Öğrenciler ilk başlarda planlanan yapıyı benzer ve kusursuz şekilde inşa etme ile ilgili çok zaman harcadılar. Daha sonra yapacakları sunuma hazırlanmaları uzun zaman aldı. Çoğu başarılı öğrenciler de elektronik bir sunum hazırlama konusunda başarılı değillerdi. Sınıf arkadaşlarından yardım almak suretiyle tamamlayabildiler. Bu yardımlaşma öğrenciler arasında verimli bir çalışma ortamı oluşmasına destek oldu. Gruplar diğerlerinin yaptıklarında karşı da merak içindeydiler. Bu pek alışık olmadığımız bir durumdu’’<sup>12</sup> diye devam ediyor.

## LEGO-StoryStarter (LESS)

### ‘‘BANA HİKAYENİ ANLAT’’

---

<sup>10</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 57, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

<sup>11</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 57, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

<sup>12</sup> AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, s. 55, AARHUS UNIVERSITETSFORLAG, 2014

LESS, ilkokul 2-5 sınıf öğrencileri için konuşma, dinleme, okuma, yazma, teknoloji ve sayısal öğrenim alanlarındaki becerilerini geliştirmek için tasarlanmıştır. Öğrencilerin doğalarına uygun yöntemlerle hikaye oluşturma ve anlatma deneyimi kazandıran özgün bir öğrenim aracıdır. Dil ve anlama becerilerini geliştirir. LESS, sayesinde, öğrenciler, daha ilk adımdan itibaren, hayal güçlerini kolayca kullanıp, hikaye karakteri, replik, diyalog ve hikaye yapısı geliştirip, üretim sürecine katılırlar.

Hikaye oluşturma ve anlatımının öğretmen tarafından desteklendiği bir süreç içinde öğrencilerin okur yazarlığı gelişir; hikaye, masal ve günlük olayları rahatça dile getirebilirler ve özgüven duygusuyla iletişim kurabilirler. Olayları doğal bir sırayla sıralama becerisi, hayal gücünü canlandırıp, anlama becerisini geliştirip, öğrencilerin yepyeni fikirler üretebilmesine destek olur.

Bir taraftan öğrenciler, hikaye, sahne, nesne, varlık, karakter gelişimi, replik, diyalog, eylem, eylem sonrası heyecanlı beklenti, önceden kararlaştırılmış başlangıç ve sonlar, zaman içinde akış ve gelişim, ardışık olayları anlatan sahneleri tek tek kendi elleriyle inşa ederken, diğer taraftan dil ve kritik düşünme alanlarında beceriler geliştirirler. Öğrencilerin öğrenim seviyesine uygun olarak seçilebilen etkinlikler, öğrenciler arası farklı becerilerin ortaya çıkabildiği tamamlayıcılığı besleyip, işbirlikçi çalışmayı, fikir, kavram ve deneyim paylaşımını teşvik eder.

LESS;

- Bir çok farklı konuda kendilerine güven duyarak konuşmalarına,
- Hikaye kurgulayıp, sıralayıp, tekrarlayabilmelerine,
- Konuşma, dinleme, anlama becerilerini güçlendirmelerine,
- Okuma ve yazma becerilerini geliştirmelerine,
- Hikaye, karakter, ve olay zincirlerini ayrıştırabilmelerine,
- Yazı türlerini fark edip, anlamalarına,
- Teknoloji ve sayısal öğrenimi doğal bir şekilde birlikte kullanmalarına yardımcı olacaktır.

LESS Temel Set :

Çeşitli karakterler, hayvanlar, aksesuarlar, klasik masal parçaları, temel tuğla, 5 adet hikaye sahnesi oluşturabilecek inşa plakası ve hikayeler için çark kurmak için bir adet ekstra plaka bulunan dikkatlice seçilmiş toplam 1.144 parçadan oluşur. Hikayeleri oluşturabilmek için sahne, olay yeri, zaman, duygu durumlarını belirleyen materyaller de sette mevcuttur. Her bir LESS paketi, hikaye oluşturmak için işbirliği içinde çalışan 5 öğrencinin ihtiyacını karşılar. Bu etkinlik paketi 24 ayrı etkinlik ve etkinlikleri dijital olarak sunabilmeyi mümkün kılan StoryVisualizer yazılımını da içerir. Bu materyal aynı zamanda daha geniş kapsamlı çapraz-müfredat uygulamalarının kullanımı için de uygundur.

LESS Etkinlik türleri: Dört farklı türde etkinlik bulunur:

1. Başlıyoruz
2. Gündelik hikayelerimiz
3. Hikaye oluşturalım ve anlatalım
4. Hikayeleri tekrar anlatıp, tahlil edelim

Yukarıda sözü geçen etkinlikler müfredatın odaklandığı alan, öğretmen tercihi ve öğrencilerin sınıf düzeyi doğrultusunda seçilebilecek bir kaynak kütüphanesi olarak görülebilir. Ancak “Başlıyoruz” etkinlikleri ile başlayıp, “Gündelik hikayelerimiz” ve “Hikaye oluşturalım ve anlatalım” etkinliklerinden seçme etkinlikler ile devam etmenizi öneririz. Bu, hikaye oluşturma becerilerini edinme yolunda doğal bir gelişim sağlar. “Hikayeleri tekrar anlatıp, tahlil edelim” etkinlikleri sürecin herhangi bir basamağında öğrencilerle tanıştırılabilir.

1. Başlıyoruz : Öğrencilerin malzeme ve parçalar ile aşına olmaları çok önemlidir. Aksi takdirde, hikaye oluşturma sürecinde, bunları yapıcı bir şekilde kullanma konusunda zorlanabilirler. Başlıyoruz etkinlikleri bu konu üzerine odaklanır ve daha ileri seviyelere geçişi hızlandırmak için tasarlanmıştır.
2. Gündelik hikayelerimiz: Bu etkinlikler öğretmenlere, öğrencilerine, doğum günü partisi, okul gezisi, TV belgeseli, toplumla ilgili günlük olay ve deneyimler, kitap veya makale eleştirileri hakkında konuşmalarını sağlayan fırsat sunar. “Ön hazırlık yapalım” bölümünde bulunan örneklerde öğrenciler senaryoyu içeren birer sahne oluştururlar.

3. Hikaye oluřturalım ve anlatalım: Bu etkinlikler sırasında ğrenciler hikaye yapısının temel unsurlarını keřfederler. ‘‘Hikaye izgisi’’ diye adlandırılan genel hikaye yapısı, deęiřik sahnelerden oluřur. Her bir sahne, hikayenin ardarda sıralanan blmleri iindeki baęımsız bir blm temsil eder.

ğrencilerin sınıf ve yeterlik dzeyine baęlı olarak bir hikaye giriř (hazırlık), geliřme (olay) ve sonu (zm) olmak zere  sahne, veya giriř, kurgu, dnm noktası, zm, ve sonu olmak zere beř sahneden oluřabilir. Bir hikaye beř kiřiye kadar ğrenci tarafından oluřturulabilir. Hikayenin gidiřatına beraber karar verdikten sonra ğrencilerin her biri bir sahne yapısını oluřturur.

4. Hikayeleri tekrar anlatıp, tahlil edelim: Bu etkinlikler tanınmıř hikayelerin ğrencilerin yeterlilik dzeylerine uyarlanmasını, deęiřik yazı trleriye alıřmasını ve bunları tahlil etmesini saęlar. ğrencilere bir hikaye okuyun ve onlardan hikayeyi tekrar oluřturmalarını ve anlatmalarını isteyin. Bu sreci yazı tr zelliklerini ve karakterleri tahlil etmek iin kullanın. ğrenciler kendi sıralı eylemlerini ve hikaye sonlarını da ekleyebilirler. Tanınmıř bir hikayeye kendi bařlangılarını ekleyebilirler veya karakterlerin duygu durumunda veya hikayenin getięi olay yerinde deęiřiklik yapabilirler. Daha sonra da bu deęiřikliklerin olaylar zinciri ve hikaye akıřı zerindeki etkisini keřfedebilirler.

5N1K modeli btn etkinliklere uygulanabilir. Hikayeye bir yapı saęlar ve ğrencilerin bařlıca hikaye oluřturma unsurlarına odaklanmalarına yardımcı olur. Hikaye oluřturma srecinde bu altı unsurun gz nnde bulundurulması gerekir. Kim hakkında, nerede geiyor, ne zaman oluyor, ne oluyor, neden oluyor ve nasıl oluyor soruları hikaye oluřurmada odaklanmayı saęlar.

Hikayeni Canlandır Yazılımını Kullanmak (StoryVisualizer)

ğrenciler, gerek ve hayali deneyimleri ve olayları tasvir etmek, fikirlerini ifade etmek ve desteklemek ve iřledikleri konuları anladıklarını gstermek iin yazı becerilerini geliřtirirler. Yazı yazmanın nemli amalarından birinin, bazen hi ařına olmadıkları dinleyicilere, basit ve kolayca anlaşılır bir yolla, bilgi aktarmak olduęunu ğrenirler. Zamanla, yazılarının stil ve ieriklerini okuyucuya gre deęiřtirmeyi de ğrenirler. Aynı zamanda, hem arařtırma yoluyla bilgi edinme kapasitelerini, hem de edebi ve bilgi ieren kaynaklara analitik yaklařabilme kapasitelerini geliřtirirler. Bu dzeyde bir yeterlilięe ulařabilmek, ancak yazı yazmaya ve bu



konuda farklı alıřtırmalara zaman ayırarak gerekleřir.

Bir ok ğrenci akıcı bir řekilde okur, ancak yazı yazmakta zorlanır. Fikir sahibi olsalar bile, yazının bařlangı paragrafını oluřturup, bir dizi fikri peř peře dizip yazıyı geliřtirme, ve sonunda yazıyı mantıklı, anlamlı bir sonuca ulařtırabilme, ancak yoėun alıřmalar sayesinde olur. Bazı ğrenciler yazılarını desteklemek, grselleřtirmek, ve fikirlerini daha saėlıklı aktarabilmek iin resim izerler.

StoryVisualizer yazılımı, ğrencilerin hikaye anlatırken, yalnızca kelimeleri kullanarak özemeyecekleri konuları, kelime ve grselleri birlikte kullanıp, özmelerine yardımcı olur. ğretmenler, yazılımı ğrenim ve kullanım sürecinde gereken desteėi saėlayarak ğrenciye rehberlik ederler. Yazılım, ğrencilerin akademik düzeylerine uygun eřitli düzen řablonları ierir. rneėin, “izgi roman” řablonu, ğrencilerin hikaye anlatmaları iin yazı ile desteklenmiř farklı grsel kullanımlarına olanak tanır. Bu řablonu kullanarak ğrenciler, aynı zamanda belirli unsurları doėrudan sadece yazı ieren belgelerin iine aktarmayı da ğrenirler. rneėin, bir konuřma balonu ierisinde yer alan yazı, tırnak iřareti ierisinde de kullanılabilir. řablonları kullanıcı tercih ve yetenekleri doėrultusunda isteėe gre uyarlamak da mümkündür.

StoryVisualizer yazılımı, ğrenciler iin yeni bir yayın aracı olur. Yazılımın kullanılması, hikaye yazmayı, basmayı, yayınlamayı, ve diėer ğrencilerle paylařmayı kolaylařtırır. Hazırlanan belgeler, ebeveynlere e-posta yoluyla gnderilebilir veya internet sitelerinde yayımlanabilir.

StoryVisualizer yazılımı ařaėıdaki yararları saėlar:

- Bilginin grsel temsili
- nemli bilginin kolay hatırlanabilir grafik olarak temsili
- ğrencileri dřünmeye, oluřturmaya, ve yazmaya teřvik eder
- Diyalog yazmak iin mkemmel bir zemin olur
- Yazı yazmaya ilgilisi dřük olan ğrencileri teřvik eder.
- Hikaye yazarken ve resimli taslak oluřtururken fikirlerin düzenlenmesine destek olur
- Grsellerin, bir hikaye ya da konuya anlam vermesini saėlar

- Üst düzey düşünme becerileri geliştirir
- Görsel-sözel bağlantılar ile öğrencinin kompozisyon becerilerini güçlendirir
- Okuma, yazma ve düşünme becerilerini geliştirir
- Bir ölçüm ve değerlendirme aracı olur

StoryVisualizer yazılımı, StoryStarter hikayelerinizi belgelemenizi sağlar. Basit ve kullanımı kolay grafik kullanıcı arayüzü, yazdırmak veya başkalarıyla paylaşmak için yüksek kalitede hikayeler oluşturmayı kolaylaştırır.

StoryVisualizer yazılımı, aktarılmış resim, internet kamerası fotoğrafı, arka plan, kırpıntı çizim, ve kolay kullanımlı yazı aracı özellikleri sayesinde, öğrencilerin hikayelerini daha da geliştirmelerine olanak sağlar. Yazılım, kullanıcının yaratıcılığını güçlendirir ve yaratıcı yazı becerilerini fark etmesine yardımcı olur.

#### LESS'in kazanımları

Dil için belirlenmiş kazanım modeli bütün etkinlik materyalinin başlangıç noktasını oluşturur. Öğrenciler etkin olarak keşfederken, oluştururken, inşa ederken, hikaye anlatırken, sorgularken ve iletişim kurarken bir çok alanda beceriler geliştirirler. StoryStarter, öğrencilerin aşağıdaki kazanım modelinde de gösterildiği gibi konuşma ve dinleme, okuma ve yazma alanlarında beceri, bilgi, ve anlayışlarını geliştirmelerine yardımcı olur.

#### Etkinlik Paketi Kazanım Kılavuzu

Etkinlik Adı	Etkinlik Türü	Konuşma ve Dinleme	Okuma	Yazma
Çevir ve Başla	Başlıyoruz	●		●
Duygu durumunu Seç	Başlıyoruz	●		●
Ne Büyük Bir Deneyim	Gündelik hikayelerimiz	●		●
Ağacı Özgür Bırak	Gündelik hikayelerimiz	●		●
Çatla Volkanı Patladı	Gündelik hikayelerimiz	●	●	●
Yaşlı Adamın Hediyesi	Gündelik hikayelerimiz	●		●
Kaçak Kedi	Gündelik hikayelerimiz	●		●

Gezginodun Adası	Gündelik hikayelerimiz	•		•
Kış Eğlencemiz	Gündelik hikayelerimiz	•		•
Muhteşem Bir Stadyum	Gündelik hikayelerimiz	•		•
Bekle Kamp Ateşi, Geliyoruz	Gündelik hikayelerimiz	•		•
Son Dakika Haberi	Gündelik hikayelerimiz	•	•	•
Sirkte Heyecan	Gündelik hikayelerimiz	•	•	•
Yapış Yapış Durumlar	Hikaye oluşturalım ve anlatalım	•		•
Utangaç Can Parkta Kayıyor	Hikaye oluşturalım ve anlatalım	•		•
Veli'nin Hayali	Hikaye oluşturalım ve anlatalım	•		
Çok Gizli Bir Harita	Hikaye oluşturalım ve anlatalım	•		•
Beni Seç, Beni Seç!	Hikaye oluşturalım ve anlatalım	•		•
Müzedede Bir Gece	Hikaye oluşturalım ve anlatalım	•		•
Küçük Deniz Kızı	Hikayeleri tekrar anlatıp, tahlil edelim	•	•	•
Keder ve Korku	Hikayeleri tekrar anlatıp, tahlil edelim	•	•	•
Kendi Kısa Şiirim	Hikayeleri tekrar anlatıp, tahlil edelim	•	•	•
Bitmeyen Efsane	Hikayeleri tekrar anlatıp, tahlil edelim	•	•	•

## KAYNAKÇA

AAES, Jette, LEGO som læringsværktøj, Aarhus Universitetsforlag, 2014,

GLENBERG, A., Language and Action, s. 361-367, Oxford University Press, 2007

MARTINEZ, S. & STAGER, G., Invent to Learn, Constructing Modern Knowledge Press, 2013

