

Kuantum Adası • Günay Gafur

Gizemli Maceralar Koleksiyonu • Kaos Oyunları dizisi 2

Resimleyen: Yusuf Tansu Özel • Çocuk Kitaplar • Roman • 280 sayfa • Önerilen sınıflar: 5, 6, 7

BİLİM ve TEKNOLOJİ • YETENEKLER • DOĞA VE EVREN • İLETİŞİM • SORUMLULUKLAR

ada • arkadaşlık • bilim • iz sürmek • oyun • matematik • liderlik • Kuantum Teorisi • bulmaca • gizem • rekabet • deniz feneri • mizah • kardeşlik • kurallar • hayatta kalmak • ekip çalışması • aklını kullanmak

Polisiye edebiyatının ödüllü yazarı **Günay Gafur**, “**Kaos Oyunları**” dizisinin ikinci romanında okurları kuantum fiziğinin olasılıklarla dolu, sürprizli dünyasına çağırıyor. Gizemi, mizahı ve bilimi ustalıklı buluşturan roman; rekabetin arkadaşlığa, korkunun cesarete dönüşebileceği anların izini sürüyor. Farklı karakterlerin gözünden anlatılan hikâye, görünenle gerçek arasındaki sınır üzerine düşündürüyor.

Kaos Oyunları’nın galibi İsimsiz Hayaletler –Profesör, Siren, Zehir, Acıso, Ejderha ve Baykuş– bu kez Kuantum Oyunları’na katılmak için gizemli bir gemiyle yola çıkar. Gemideki ipuçlarını ararken, acımasız Kara Panterler’le karşılaşır. Şiddetli bir fırtınanın ardından kendilerini ıssız bir adada bulan iki rakip takım, beklenmedik tehlikelerle baş başa kalır. Hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığı bu adada asıl rakipleri kimdir?..

TARTIŞMA KONULARI...

- 1- Kara Panterler Kulübü ile İsimsiz Hayaletler Kulübü kimlerden oluşuyor? Macera başlarken okur kulüp üyelerinin her birinin kişilik özellikleri hakkında neler düşünüyor?
- 2- Kuantum ne demek; kuantum fiziğinin etki alanları neler? Bay Zihin, İsimsiz Hayaletler Kulübü üyelerine bu konuda neler anlatıyor?
- 3- Gemide kuralların okunduğu toplantıda Kara Panterler ile İsimsiz Hayaletler kulübü arasında hangi farklar dikkat çekiyor? Kulüplerin yarışma açısından birbirinin dengi olduğunu düşünüyor musunuz? Takım bilinci yönünden İsimsiz Hayaletler’i ve Kara Panterler’i karşılaştırın.
- 4- Bay Zihin, Hideki Yukawa adlı Japon’u neden önemsiyor? Evrenin yalnızca parçacıklardan oluşmadığını nasıl açıklıyor? Evrenin en büyük sırrı ne?
- 5- Bilim, matematik ve macera romanda nasıl iç içe geçiyor? Çocukların gemi yolculuğu sırasında ve adada hayatta kalma mücadelesinde bilim ve matematik nasıl etkili oluyor?
- 6- Fısıltı adlı gemide ve adada okurun en fantastik bulduğu yönler ve unsurlar neler? Kaptanlar ve diğer gemi personeli sizde nasıl bir izlenim oluşturdu?
- 7- Kuantum fiziğinin yanı sıra kitapta başka hangi bilimsel konular macerayı zenginleştiriyor? Bay Zihin, bilimin “Her ihtimal değerlidir, hiçbirini kaybolmaz” ilkesini nasıl açıklıyor? Sizce, gerçekleşmeyen ihtimaller başka bir yerde var olabilir mi?
- 8- Çocukların aldığı hangi karar ilk kez adadan kurtuluşun yolunu gösteriyor? Ekiplerin çabaları ilişkileri nasıl etkiliyor? Çocukların farklı gruplara ayrılması kuantum kavramlarıyla nasıl ilişkilendirilebilir?
- 9- Sizce Yaka ve Waka neyi simgeliyor? Yazar neden siyah ve beyaz kadar zıt ikizler kullanmış?
- 10- Birbirine rakip iki takımın, birbirinden çok farklı 12 çocuğun hangi tutum ve davranışları kurtulma sürecine olumsuz, hangileri olumlu katkı yapıyor? İki takımın yıkıcı rekabeti ne zaman yapıcı birlikteliğe dönüşüyor?
- 11- Karakterlerin kusursuz kahramanlar olarak değil, korkan, çaresizlik hissedilen, hata yapan, yalpalayan bireyler olarak çizilmesi romanın genel havasını nasıl etkiliyor?
- 12- Romanda, “Kuantum dünyasında imkânsız diye bir şey yoktur,” sözünü kanıtlayacak neler yaşanıyor?
- 13- Ekip üyeleri sorunları çözmek için hangi becerilerini kullanıyor? Sizce Kuantum Adası’nda olduklarını baştan beri biliyor olsalardı ne değışirdi?

- 14- Romanın “hiçbir şey görüldüğü gibi değildir” fikri finalde nasıl somutlaşıyor?
- 15- Sizce gizli kamerayla yapılan kayıtlar dizi olarak televizyonlarda yayınlanmalı mı?

YARATICI ETKİNLİKLER...

Çalışmaların çoğu online / çevrimiçi ortamda, ekran başında da gerçekleştirilebilir.

- **Canlandırma:** Gönüllü öğrenciler, İsimsiz Hayaletler ve Kara Panterler kulüplerinin üyelerini tek tek tanıtırlar. Romanda tarif edilen karakter özelliklerini sergileyerek canlandırdıkları kişilerin davranış ve düşünme biçimleriyle sahnede kulüplerini, arkadaşlıklarını anlatsınlar. Aksesuarlar kullanabilirler. Kendini tanıtan üyeler, romandaki kural okuma sahnesinde olduğu gibi yaratıcı biçimde atışabilirler.
- **Deney:** Bay Zihin’in kuantum dersinde, kitabın 86-88. sayfalarında dalgalarla ilgili anlattığı deneyi basitçe uygun bir ortam yaratarak sınıfta gerçekleştirin. Gözlemlediğiniz sonuçları romandakilerle karşılaştırın. Süreci videoya kaydedin ve “Evren-Bilim-Güç” açıklamalarıyla diğer sınıflarla paylaşın.
- **Albüm:** Öğrenciler 3 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup ıssız adaya düşenleri konu alan gerçek bir olayı, bir romanı ya da filmi araştırarak koşulları, ortamı, yaşananları anlatan yazı, resim, fotoğraf, çizimlerle bir bölüm halinde düzenlesin. Bütün bölümler dijital bir albümde toplanarak “Macera Adaları” başlığıyla yayınlaştırılsın.
- **Oyun:** Öğrenciler ve öğretmenlerden oluşturulacak 6 kişilik oyun kurucu bir ekip oluşturun. Bu ekip sakladıkları bir eşyayı, yazıyı ya da mesajı bulmaları için romandaki 6 ipucuna benzer bulmacalar üretsin. Diğer öğrenciler bu bulmacalardaki ipuçlarını çözerek saptanan süre içinde saklananı bulsun. Bulanlara sembolik ödüller verilsin.
- **Video:** Öğrenciler 3 kişilik gruplar halinde çalışarak, “ekip çalışması” temasını işleyen kısa videolar çeksin. Bu kavramı çok geniş kapsamlı olarak düşünebilir, yaratıcılıklarını en üst düzeyde kullanabilirler. 2-3 dakikalık bu videolar fotoğraflardan oluşabileceği gibi, dramatize bir kısa film formatı da tercih edilebilir. Videolar yakın ve geniş çevrede paylaşarak izleyicilerin yorumları alınmalıdır.
- **Tartışma:** Önce kuantum fiziğine ilişkin Bay Zihin’in anlattıklarını listeleyin. Sonra da sınıfça romanı tarayarak bu kuantum ilkelerine uyan olay, davranış, gelişmeleri ve bunların sonuçlarını analiz edin. Yazar kuantum bilgisini romana nasıl yerleştirmiş? Bu denli matematiksel düşünmeyi temel alan ve bilimsel bilgileri içeren roman neden eğitici bir ders kitabına dönüşmemiş; tartışın.
- **Sunum:** Öğrenciler 2 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup romanda yapıldığı gibi, kuantum kavramlarından birini günlük hayata uyarlasın. Süperpozisyon, kuantum tünelleme, kuantum dolanıklık gibi kavramlar günlük yaşamda nerelerde, nasıl kullanılabilir, hangi sorunların çözümüne, ne tür konuların geliştirilmesine yardımcı olur? Her grup bir kavramı yaşamın bir konusuna, durumuna uyarlayarak kuantumu somutlaştırsın. Süreç ve sonuçlar “Günlük Yaşamda Kuantum” başlığıyla rapor halinde düzenlenerek sunulsun ve sosyal medyada yayınlaştırılsın.
- **Yarışma:** Öğrencilerden ve öğretmenlerden 5 kişilik bir jüri oluşturun. Her öğrenci “arkadaşlık” temasını işleyen bir çalışma yapsın. Bu çalışmalar, şiir, yazı, fotoğraf gibi değişik malzemelerle yaratılacak resim ya da görsel bir kolaj olabilir. Rumuz kullanarak hazırlanan tüm çalışmalar jüri tarafından değerlendirilsin ve en beğenilen 5 çalışmaya sembolik bir hediye verilsin; tüm çalışmalar sergilensin.
- **Pano:** Romanda pek çok renkli sahne anlatılıyor. Öğrenciler gemi yolculuğundan başlayarak olayların her aşamasının resmini yapsınlar. Renkli, karakalem ya da karikatür şeklinde yapılacak resimler olayların gerçekleşme sırasına göre dizilsin. Böylece romanın görsel bir albümü yaratılsın. Sınıf koridorunda sergilenecek “Kuantum Adası” albümünü diğer öğrencilerin izlemesi sağlansın.
- **Sosyal sorumluluk projesi: b**