

Yeni Gelen • David Almond

Resimleyen: Marta Altés • Türkçesi: Mine Kazmaoğlu •

Çocuk Kitaplar • Roman • 288 sayfa • Önerilen sınıflar: 4, 5, 6

BİLİM ve TEKNOLOJİ • BİREY ve TOPLUM • İLETİŞİM • ZAMAN ve MEKÂN

bilim • robot • okul yaşamı • yazmak • spor • dans • müzik • yapay zekâ • arkadaşlık •

fen bilimleri • meslekler • deney • orman • oyun • matematik • plan yapmak

Çok ödüllü usta İngiliz yazar **David Almond**, etkileyici romanında okuru, sınıfa yeni gelen ve her anlamda diğerlerinden “farklı” bir çocukla tanıştırıyor. Yaşama dair temel sorular soruyor; insanın içgüdülerini, hayatı dolu dolu yaşamayı ve sevginin önemini çocuk naifliğiyle anlatıyor. Marta Altés’in resimleriyle canlanan hikâye, arkadaşlık, özgürlük, bilim gibi kavramları sorguluyor; çocukları, geleceği çokboyutlu düşünmeye çağırıyor.

Daniel ve arkadaşı Maksie, sınıfa yeni gelen George’u önce çok yadırgarlar. Ama sonra, her sözcüğün anlamını bilen, matematik işlemlerini hızla çözen bu tuhaf çocuğa yakınlık duyarlar. Daniel, onu çaya, hatta futbol oynamaya davet eder. İkili, George’un mesafeli ve sessiz halini, ona sürekli komutlar veren kadını ve gizemli minibüsün sırrını öğrenince hayrete düşer. Daniel, arkadaşlarıyla birlikte, George’a yardım etmek için harekete geçer...

TARTIŞMA KONULARI...

- 1- İlk 2 bölümde, öğretmen ve öğrencilerin tutum ve davranışlarını gözlediğinizde, okuldaki yaşam size nasıl bir izlenim veriyor; sizin okul yaşamınızla benzerlikleri neler? Romana başlarken sınıfa yeni katılan George için ilk anda ne düşündünüz; neden?
- 2- Tarihteki büyük kâşifleri her an ölüm tehlikesi içinde olacakları yolculuklara çıkaran nedir? Bay Sage’in sınıfa sorduğu soruya sizin yanıtınız ne: “Yüzyıllar önce yaşadığınızı, bilinmedik topraklara tehlikeli bir keşif yolculuğuna katıldığınızı düşünün. Ailenizi ve arkadaşlarınızı geride bırakıyor, gemiyle gidiyorsunuz. Nasıl hissedersiniz?” Sizce, bütün gemiciler bu yolculuklara gönüllü mü katılmıştır?
- 3- Daniel’in sorularını siz de yanıtlayın: “Niye her gün daracık, dikdörtgen sınıflara giriyoruz?”, “Niye her gün aynı şekilde, hep birlikte okula girip çıkıyoruz?”
- 4- Daniel, Maksie, Louise ve Billy nasıl karakterler? En farklı özellikleri neler? Daniel neleri tuhaf olarak niteliyor? Yetişkinlerin, onun tuhaf dediklerine alışmasını beklemeleri daha tuhaf değil mi? Nedenlerinizle birlikte açıklayın.
- 5- Bay Moleküler, Güneş Sistemi, evren ve uzaylılar hakkında neler anlatıyor? “Dünya’ımızda bile yaşam, sayısız tuhaf biçimlerde var olabiliyor ve yaşamın kendisi son derece gizemli...” sözüyle ne demek istiyor? Somut örneklerle açıklayın.
- 6- Sıradan olmak ne demek? Örneğin, sıradan çocuk, sıradan adam/kadın, sıradan okul, sıradan tatil nasıl olur? Kime göre sıradan? Siz sıradan mısınız? George’un Daniel’lere konuk olmasını isteyen Eden Marsh, normal, sıradan bir ev deneyiminden ne kastediyor?
- 7- Sayılar ve futbol gibi konulardaki başarısına George’un sergilediği tutumu ve diğerlerinin onun bu becerilerine verdiği tepkiyi değerlendirin. Beceriler ve zaferler normalde ne tür duygular yaratır? George’da eksik olan nedir?
- 8- Müzik öğretmeni Bayan Imani, “Hepimiz son derece basitiz” diyerek ne anlatmak istiyor? Bayan Imani’nin müzik dersi için neler söylenebilir; sizin müzik dersinizle benzerlikleri var mı? Müzik gibi, sınıfta işlenen coğrafya, matematik ve fizik derslerinin geleneksel eğitim biçiminden farklılıkları neler?
- 9- Robot olduğunu öğrendikleri George’un sınıfta gözlerinin önünde monte edilmesine ve dans ettirilmesine Daniel, Maksie ve Billy’nin verdiği tepkiyi irdeleyin. Neden Daniel bir robotun

kendilerinden biri olduğunu söylüyor? George'u sınıflarına katılan bir öğrenci değil de, ilk kez önlerinde monte edilen bir robot olarak tanısalar, sizce aynı tepkiyi verirler miydi?

- 10- Bayan Imani'nin, "Onu seviyor musunuz, Bay Marsh?" sorusuna şirket yetkilisi Bay Marsh'ın verdiği ve aynı soruya sizin içinizden geçen yanıtları nedenleriyle birlikte karşılaştırın. Bay Marsh ve Bayan Crystal duygusuz hatta kötü karakterler mi, yoksa teknolojiyi ve deneyi önceliklendirdikleri için mi kötü algılanıyorlar?
- 11- Daniel ile annesi arasındaki ilişkide dikkatinizi çekenler neler? Daniel'in annesi George'a nasıl bir tepki veriyor? Bir robota oğluymuş gibi davranmasını doğal buluyor musunuz?
- 12- Romadaki karakterlerin George'a yaklaşımları arasındaki farklılıkları tartışın. Bir teknoloji ürününe canlıymış gibi davranmak yanıltıcı değil mi? Daniel'in, George'un gelişmesine yardımcı olduğu söylenebilir mi?
- 13- Sizce sonunda şarj olduğu halde George'un uyanamamasının nedeni ne? Eden Marsh ve şirketi George'a zarar verdikleri için çocukları sorumlu tutabilir mi? Çocuklar onun "ölümü"ne neden olmuş ya da "yaşamını" kısaltmış olabilirler mi?
- 14- George ve Koska'nın "iletişimi" nasıl yorumlanmalı? Yazar, çocuklar ve Koska'nın, George'la kurduğu arkadaşlık ilişkisiyle nasıl bir mesaj veriyor?

YARATICI ETKİNLİKLER...

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

- **Pano:** Her öğrenci, yapay zekânın etkin olacağı bir gelecek hayal etsin ve bu hayalini yazı, resim, fotoğraf, şiir vb. ile ifade etsin. Hazırlanan bütün malzeme sınıfa ya da diğer sınıfların da görebileceği ortak bir alana yerleştirilen büyük bir panoda sergilensin. Bu sergide ortaya çıkan düşünceleri ayrı ayrı değerlendirdikten sonra yapay zekâyla geleceğin nasıl olacağına ilişkin hem görüş birliğine varılan hem de en sıradışı bulunan hayalleri gruplayarak tartışmayı daha da genişletin.
- **Canlandırma:** Romanda Bay Moleküler'in yaptırdığı gibi Güneş Sistemi'nin oluşumunu gönüllü öğrencilerle yineleyin. Canlandırmada gezegenlerin hareketi için yaratıcı dans hareketleri kullanılabilir. Canlandırma sürecini videoya kaydedin ve kaydı izleyerek katılan öğrencilerin yaklaşım mantığını ve izleyenlerin yorumlarını sınıfça tartışın. Videoyu sınıfın sosyal mecrasında yayınlattırın.
- **Yazma:** Öğrenciler 3 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup tarihteki gezilerden esinlenerek, zorla götürülen, bir şeylerden kaçmak için fırsat olarak gören ya da hayalini gerçekleştirmek isteyen karakterleriyle bir keşif hikâyesi yazsın. Gruplar hikâyelerini düz yazı biçiminde ya da bir çizgi roman formatında oluşturabilirler. Paylaşılan hikâyelere herkes 1-5 arası puan versin. En yüksek puanları toplayan gruplar sembolik armağanlarla ödüllendirilsin.
- **Tartışma:** Romadaki şirketin "yeni yaşam biçimlerinin" yaratılması mottosunu düşünerek sınıfça şu soruları tartışın: "Geleceğimizi laboratuvarlarda mı yaratacağız?", "Üretilen 'insan' formlarıyla yaşamı bekleyen olumlu-olumsuz gelişmeler neler?", "Gelecekte gezegenimizde yaşam kültürü nasıl olacak?", "Gelecek nesiller daha eşit, özgür ve mutlu olacak mı?", "Gelecekte bu tür robotik formların ya da yapay zekânın 'hakları' olacak mı?" Bu tartışmada yapay zekâ, teknoloji ve bilimin gelişme potansiyelini de değerlendirerek örnekler üretin. Ortaya çıkan görüşleri sonuç raporunda derleyin.
- **El işi:** Öğrenciler 4-5 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup yaratıcı malzemeler kullanarak istedikleri boyutta bir robot yapsın. İsimlendirilen robotlar, diğer sınıfların da görebileceği noktalarda sergilensin. Birlikte çektilen fotoğraflar, "Geleceğin çocuklarına hazır mıyız?" etiketiyle sosyal medya hesaplarında paylaşılınsın.
- **Oyun:** Bazı aksesuarları ve uygun beden dilini kullanan gönüllü öğrenciler, romadaki robot George'un yerine geçsinler. Gönüllü öğrencilerin canlandıracağı robot, kendisine ve çevresine karşı olan tutumlarına bakarak romadaki her karakter hakkında tek tek yorumlar yapsın. Acaba George'un

gözünden karakterler nasıl görünecek, davranışları nasıl algılanacak? Canlandırmaları videoya kaydederek hem eğlenin hem üzerinde tartışın.

- **Video:** Herkes önce “arkadaşlık” kavramıyla ilgili düşüncesini bir önerme biçiminde ifade ederek, videoya kaydetsin. İkinci aşamada, “Çiçek, oyuncak köpek, muhabbet kuşu, battaniye gibi insan olmayanlar da ‘arkadaş’ olarak kabul edilebilir mi; neden?” sorusunun yanıtını da kendi nedenleriyle birlikte videoya kaydetsin. Bütün kayıtlar irdelenerek birleştirilsin ve “Arkadaşlığa Övgü” videosu oluşturulsun. “Arkadaşlık”ın anlamı hep birlikte tartışılsın.
- **Fotoğraf:** Herkes ister cep telefonu ile kendisi çekerek isterse internetten araştırarak arkadaşlığı en iyi anlatan simgesel fotoğraflar bulsun. Fotoğraflar “Yeni Gelen-Arkadaş” başlığıyla sergilensin.
- **Bulmaca:** Öğrenciler 2 kişilik gruplara ayrılınsın. Her grup kendine darbuka çalgıcılığı, nikâh memurluğu, duvarcı ustalığı, dublörük, ışıkçılık, hayvan terbiyeciliği, makyözlük, köpek kuaförlüğü vb. çok yaygın olmayan ya da pek iyi bilinmeyen bir meslek seçsin. Her ikili seçtiği mesleğin adını vermeden, “İşim yüzlerle, boyalarla. Değişik tipler yaratırım. Yaralar yapar, yaraları kapatırım. Renklerle sihir yaparım. Parmaklarım maharetlidir. Bilin bakalım benim mesleğim nedir?” gibi hazırladıkları bir bulmacayla sorsun. Diğer öğrenciler 3 cevap hakkını kullandıkları halde doğru mesleği bulamazlarsa soran grubun küçük bir isteğini yerine getirsin. Örnekler: “Bizim için bir şarkı söyleyin,” ya da “Hep birlikte, ‘Bravo Yeşim’e, bravo Alper’e!’ diyerek bizi alkışlayın,” vb. Bulmacanın kazananları saptandıktan sonra ikinci aşamada, bu mesleklerin yapay zekânın yaygın kullanıldığı gelecekte nasıl var olacağını sınıfça tartışın.