



# Listen To The Voice of Earth

2021-2-PL01-KA220-SCH-000049960

## Floppy and the water

PR1



Co-funded by  
the European Union



Yazar: Wilfried Vangele

Çizimler: Minik Bouthers

Yayın tarihi: 2003

Yayıncı: Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı

Sayfa Sayısı: 31

İlgi Alanları: Duygular

Okuma seviyesi: 1., 2. ve 3. sınıf

İlgili konu: Tema 5 "Geleceğin mesleği çalışmak ve gönüllülüktür"

Bu kitaptaki etkinlikler, Erasmus+ KA 220- LISTEN projesinin sonuçlarını yaygınlaştırmak amacıyla proje ekibindeki sınıf öğretmenleri tarafından organize edilmektedir. Çalıştay, iklim değişikliğinin etkileri ele alınarak yeniden şekillendirildi.

## Özet:

Floppy, kanatlı bir balıktır. Hızlı yüzebilir, yürüyebilir (ama yavaş) ve yorulduğunda uçabilir. Hayvan bir ormanın ortasında, temiz ve tatlı su bulunan bir gölde yaşar. Harika, düşünüyor olmalısın? Evet, ama Floppy bir gün sıkılır ve dünyayı görmek için bir geziye çıkmaya karar verir. Yoldaşı; arkadaşı Ohljo'dur. Yola çıktıklarında, iki arkadaş kısa süre sonra yürümekten yorulur ve Floppy yiyecek aramak için uçar. Uçan hayvan, sevimli küçük bir köyün üzerinden uçarken bir an için bir nehir görür ve içine dalar, ancak ne yazık ki su oldukça kirlidir. Ne mutlu ki, Yana ve Kamen onu nehir kıyısında bulurlar ve onu kurtarmak için çaba sarf ederler...

## Ana Fikir:

Floppy neden hastalanıyor? Sukirliliği sadece balıkların değil, insanların da acı çekmesine neden olur. Kitaptaki karakterler genç okurlara suyun varlığımız için ne kadar önemli olduğunu ve kirliliğin nedenlerinin kimler olduğunu anlatıyor. Kitabın sonunda, sadece çocuklar için değil yetişkinler için de faydalı olacak su tasarrufu ipuçları yer alıyor.

## Açıklama:

Kapsayıcı eğitim için tasarlanan çocuk kitabı, iklim değişikliği ile ilişkilendirilmek üzere seçilmiştir. Göç hareketlerinin en önemli nedenlerinden biri iklim değişikliğinin olumsuz etkileridir. Bu değişimin yakın gelecekte tüm dünyayı etkileyeceği düşünüldüğünde, öğrenci ve öğretmenlerin sürece hazırlıklı olması gerekli hale geliyor.

Floppy'yi kirli nehir tuzağından kurtarmak kısa vadede sorunu çözdü. Yana ve Kamen sorunları çözebilir mi? Suyu temiz tutmak için neler yapılabilir?

## Lesson Plan

### Objetivos:

- Çocuklar Floppy'nin etkileşimde bulunduğu tüm hayvanları tanırlar.
- Hayvanların üç hareket şeklini sayabilirler.
- Yaşamın çeşitliliği hakkında bilgi edinirler.
- Suyu temiz tutmayı öğrenirler. Suyun önemini anlarlar.
- Sürdürülebilir yaşam için çözümler bulur ve ifade eder.

### Araç ve gereçler:

Oyuncak bebek, temiz ve kirli su şişesi, "kirlilik" malzemeleri, akvaryum, masa, bilgisayar, çıkartma yapımı, aplike, renkli kağıtlar, sulu boyalar

## Okuma öncesi etkinlikler:

Öğrencileri Floppy karakteriyle tanıştırmak için parmak tiyatrosu. Çocuklar daire şeklinde otururlar. Öğretmen bebeği alır ve öğrencilere sunar.

“Herkes merhaba, ben Floppy. Beni daha önce gördüğünüzü sanmıyorum. Tuhaf olduğumu düşünebilirsiniz. Ben şahsen özel olduğumu düşünüyorum. Çok iyi yüzebilir ve uçabilirim. Uçan bir balık olduğumu düşünüyorsun. Bu doğru, ama normal bir uçan balıktan daha iyiyim. Uçan balıklar sadece kısa mesafeler için sudan atlayabilirler. Ben uzun süre uçabilirim.

Uçmak için kanatlara ihtiyacım var. Kanatlarım nerede? Ne renk onlar? Uçmak için kanatlarımı yukarı ve aşağı hareket ettiririm. Kuyruğum doğru yönü seçmeme yardımcı olur.

Yüzebilmek için büyük bir yüzgecim olmalı. Nerede o? Başımdaki yüzgeç yüzerken yönümü bulmama yardımcı oluyor.

Yürüyebiliyorum ama çok iyi değil. Yavaş hareket ediyorum ama bir salyangozdan daha hızlıyım. Bacaklarım ya da pençelerim yok. Kuyruğumun üzerinde durmak ve sağa-sola böyle hareket etmek zorundayım. Pantolonum yürürken kuyruk yüzgecimi incitmemi engelliyor. Bu benim yüzgecim.

Güzel renkleri severim. Başım yeşil. Kanatlarım mavi ve özel pantolonum siklamen. Büyük bir ormanın ortasında yaşıyorum. Ormanın içinde bir gölet var. Yürüyebildiğim, yüzebildiğim ve uçabildiğim için her yerde arkadaşlarım var.

Uçabilen arkadaşlarımı tanıyor musunuz? -Her türlü böcek ve kuş.

Yüzebilen arkadaşlarımı tanıyor musunuz? -Balıklar, böcekler, sıçanlar, kunduzlar, su samurları gibi memeliler..

Yürüyebilen arkadaşlarımdan bazılarını sayabilir misiniz?

Bazı arkadaşlarım suda ve karada yaşıyor, hem yüzebiliyor hem de yürüyebiliyorlar. Kim olduklarını biliyor musun? -Kurbağalar, penguenler, foklar.

Diğerleri karada ve havada yaşar. Uçabilir ve yürüyebilirler. Onları tanıyor musunuz?

-Kuşlar...

Bazı özel hayvanlar dalabilir, yürüyebilir ve uçabilir. Tıpkı benim gibi. Kim olduklarını biliyor musunuz? -Ördekler.

Dikkatli olun, bazı hayvanlar Floppy'nin “arkadaşları” değildir. Neden mi? Çünkü balıkları ve kuşları yerler. Ve ben yarı balık, yarı kuşum. -Su samuru, penguen, fok, kedi gibi.

## Anahtar kelimeler:

Su, koruma, kirlilik, kaynaklar

## Hikayenin okunması:

Öğretmen kitabı öğrencilere sunar. Hikâyenin bir proje kitabı olduğunu ve çocuklara yönelik olduğunu belirtir.

Öğretmen çocuklara hikâyeyi okur, resimleri gösterir veya filmi oynatır.

[https://www.youtube.com/watch?v=kO86q9CSi\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=kO86q9CSi_Q)

## Okuma sonrası etkinlikler:

Bireysel bölüm başlıkları:

- Yolda
- Yorgun
- Köy
- Toplantı
- Floppy'nin yardıma ihtiyacı var
- Kurtuluş
- Laboratuvar
- Evde su kirliliği
- Diğer kirleticiler
- Kirli suyun arıtılması
- Veda

Sizce Floppy hikâyenin başından sonuna kadar aynı duyguları mı yaşadı? Duygularının değiştiği anlarda hangi olaylar meydana geliyor?

Örneğin:

- Ormanda yaşadığı sürece mutluydu.
- Kirli suya girdiğinde korktu
- Kurtarıcılarıyla ayrılırken endişeliydi.
- İyileştiğinde tekrar mutlu oldu.

Kendi hayatınızdan örnekler verebilir misiniz? Ne zaman hangi duyguyu hissediyorsunuz?

Olumsuz duygularınızı değiştirmek ya da başkalarının duygularını paylaşmak için ne yaparsınız?

## Animasyon etkinlikleri:

"Su kirliliği ve arıtılması" bir çevre oyunu olarak oynanmaktadır. Oyuncak bebek, oyunun bir parçasıdır. Suya düşen şeylerin kirli, kokulu ve tehlikeli olduğunu çok net bir şekilde göstermelisiniz.

Çocukların önüne bir masa yerleştirilir, üzerine temiz su ile plastik bir akvaryum, kirlilik malzemeleri - bir teneke kutu, boyalar, kahve, şeker, çamaşır tozu, çeşitli çöpler yerleştirilir.

## Örnek diyalog

Floppy: Yolculuğumun hikayesini hepimiz duydunuz. Güzel bir göletin kenarında yaşıyorum ama kirli bir nehre girdim. Bu beni hasta etti. Yana ve Kamen beni buldu ve Yana'nın babası beni temiz suya soktu ve tekrar iyi oldum.

İçinde yaşadığım göletin suyu tıpkı önümdeki akvaryum gibi berrak. Yana'nın babasının beni içine koyduğu akvaryuma benziyor. Ama nehir oldukça farklıydı. Neye benziyordu? Kirli ve bulanık. Bu pislik neydi?

Çocuklar suyu kirleten şeylerin isimlerini söylerler.

Öğretmenler akvaryumun temiz ve berrak suyuna çocukların isimlendirdiği "çöpleri" atar.

- Suyun ne kadar kirlendiğini görüyor musunuz? Sizce balıklar ve diğer su canlıları bu kirli suda yaşayabilir mi?
- Suyu nasıl arıtabiliriz? Kim bana yardım etmek ister? Çocuklar eldiven giyerler ve çöpleri belirlenen çöp kutularına atarlar.
- Kirli su ile ne yapmalıyız? - Arıtın

Yana'nın babasının bize ne anlattığını hatırlıyor musun? - Bize büyük su arıtma tanklarından bahsetmişti.

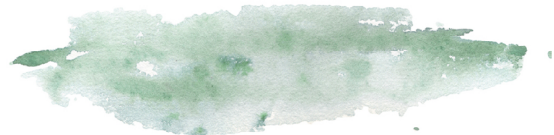
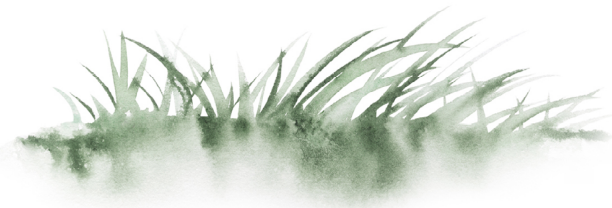
Su tasarrufu hakkında ne gibi ipuçları yazabiliriz?

Öğrenciler gruplara ayrılır. Bir grup bir poster yapar ve ikinci grup doğada su tasarrufu ile ilgili ipuçları içeren çıkartmalar yapar. Bunlar bilgisayarda yapılabilir.

## Web 2.0

- Android telefonlar için: Chatterpix
- iOS için: Talker
- PC için: Platagon (İngilizce ile çalıştığı için dil becerilerini de destekler)

Öğrenciler kurabiye karakterler yerine bu web araçlarından birini seçerek kendilerine bir karakter yaratır. Kim olduğunu ve adada ne yapacağını sanal karakteri aracılığıyla açıklar.



## Sonuç:

Tasarımlar akranları ve öğretmenleriyle paylaşılır. Çıkartma ve posterleri hazırlarken ve suyu kurtarmak için arkadaşlarıyla birlikte çalışırken neler hissettiklerini anlatırlar.

Çözümün bir parçası olmak nasıl bir duyguydu?

Gönüllülük insanları nasıl etkiler?

## Ek 1: Tablo

### Floppy'nin Duyguları

Hikayenin başında

---

---

---

---

Hikayenin ortasında

---

---

---

---

Hikayenin sonunda

---

---

---

---



LISTEN projesi Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. İfade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazarlara aittir ve Avrupa Birliği veya Komisyon'un görüşlerini yansıtmak zorunda değildir: burada yer alan bilgilerin kullanımından dolayı hiçbir sorumluluk kabul edilmez.



Co-funded by  
the European Union