



**Katherine Behar: Veri Girişi**  
**8 Eylül -16 Ekim 2016**

**Pera Çocuk**

**7-12 Yaş**

**Düşün, Tasarla, Üret**

Bu atölyede 3 boyutlu düşünebilme ve düşündüğümüzü dijital ortamda eğlenceli bir şekilde tasarlayabilme imkanı bulduk. 3 boyutlu yazıcı teknolojisinin büyüleyen dünyasını yakından deneyimleyerek düşünce, tasarım ve nesne ilişkisini kolayca kavrayabildik.

**Microsoft ile Kod Saati: Minecraft**

Pera Öğrenme, Microsoft iş birliğiyle, "Katherine Behar: Veri Girişi" adlı sergi kapsamında "Microsoft ile Kod Saati: Minecraft" isimli bir yazılım atölyesi düzenledi. Sergi turu ardından atölye çalışmasında, Code.org'un tüm dünyada sürdürdüğü ve Microsoft'un da başından bu yana destek verdiği "Kod Saati" uygulaması yazılımıyla tanıştık. İki boyutlu Minecraft dünyasında blokları birleştirerek bilgisayar kodu yarattık. Milyonlarca çocuğun severek oynadığı Minecraft, bu kez basit kodlama becerileriyle yetenek kazanımına ve yazılım dünyasını keşfetmemize yardımcı oldu.

**Nesillerin Dansı**

Pera Öğrenme, Dünya Yaşlılar Günü'nü "Nesillerin Dansı" atölyesi ile kutladı. 50 yaş ve üzeri sanatseverlerin 5-12 yaş aralığındaki çocuklar ile birlikte katıldığı dans etkinliğini, "Katherine Behar, Veri Girişi" sergisinde yer alan Önde Gelenler adlı eserden ilhamla, doğaçlama olarak gerçekleştirdik. Nesiller arası diyalogu geliştirme programı kapsamında gerçekleştirdiğimiz doğaçlama dans atölyesiyle, motivasyon, özgüven, özyeterlik, motor kabiliyeti, esneklik, koordinasyon ve sosyalleşme gibi yetenekleri geliştirmeyi amaçladık. Doğaçlama dans atölyesi aracılığıyla farklı yaş aralığındaki katılımcıların kendini özgürce ifade edebilmesi ile çevresindekilerle farklı iletişim kanallarını deneyimlemesine ayna tutan, yaratıcı sanat sürecini destekleyen bir bakış açısı sunmuş olduk.

**Pera Genç**

**13-17 Yaş**

**3 Boyutlu Tasarım ve Baskı Deneyimi**

Bu atölyede 3 boyutlu düşünebilme ve düşündüğünü dijital ortamda modelleyebilme imkanı bulduk. Verilerin 3 boyutlu yazıcıya aktarılması ve fiziki birer nesneye dönüşmesi deneyimlenirken yeni nesil teknolojilerin hayatımızı nasıl kolaylaştırdığına tanık olduk.

**Pera+**

**18+**

**Vikipedi: Bir Dijital Ansiklopedi Deneyimi**

Pera Öğrenme, [Wikimedia Topluluğu Kullanıcı Grubu Türkiye](#) (WMTR) iş birliği ile "Katherine Behar: Veri Girişi" sergisi kapsamında "Vikipedi: Bir Dijital Ansiklopedi Deneyimi" atölyesi düzenledi. Sergi turu ardından katılımcılarla, atölyede Özgür Ansiklopedi Vikipedi'yi ilk kez tüketicisi olarak değil, içerik üreticisi olarak deneyimledik. Onbinlerce internet kullanıcısının gönüllü katkıları ile geliştirilen Türkçe Vikipedi, internette kaliteli Türkçe içeriğin üretilip özgürce sunulmasına katkı verebilecek herkesi "Vikipedist" olmaya çağırdı. Bu atölyede deneyimli Vikipedist'lerden nasıl Vikipedi yazarı olunacağını öğrendik.

**Sanal Gerçeklik ve 3 Boyutlu Baskı**

Sanal gerçeklik deneyimi atölyesinde sanal ortamda 3 boyutlu modelleme yaparak, tasarımlarımızı gerçek dünyada 3 boyutlu yazıcıda ürettik. HTC Vive sanal gerçeklik gözlüğü ile tam donanımlı bir sanal



gerçeklik deneyimi yaşarken, 3 boyutlu yazıcı teknolojisi ile de bu deneyim gerçek bir nesneye dönüştürdük.

### **Bedenleşen Veri**

“Bedenleşen Veri” adlı atölye kapsamında, ‘bedensel algı ve hafıza’ kavramlarını hareketsetel olarak yavaşlık veya hız karşıtıllıklarıyla irdeledik. Projeksiyon düzenele duvardan yere kadar asılan iki beyaz perdeye, görüntülerimizi yansıttık, müzik eşliğinde bir hareket, ışık ve görüntü oyununa dönüştürdük. Hareket dinamiklerindeki çeşitliliğin farklı kombinasyonlar üzerinden tecrübe edilmesi ve gözlemlenmesi yoluyla, anlam üretimi ve yapı-bozumu süreçleri üzerine çalıştık. Bu atölyede katılımcılarla, kendi fiziksel bedenimiz ve gerçek-zamanlı işlenmiş yansımamızı bir arada deneyimleyerek hareket algısının uzamını genişletmeyi hedefledik. Bu bağlamda, belirlenmiş ve doğaçlama egzersizlere dayalı kollektif ve bireysel çalışmalar gerçekleştirdik.