

Hikaye Anlatımı nedir?

Çalışma Kağıdı

Hikaye anlatımı, başlangıç, orta ve sonuç içeren yapılandırılmış bir şekilde olayları anlatarak kişileri eğlendirmek, bilgilendirmek veya ikna etmektir.

Sorular

1. Hikayenin hangi bölümü karakterleri ve mekânı tanıtır?
A) Doruk Noktası
B) Kurulum
C) Düşen Hareket
D) Çözüm
2. Hikayenin doruk noktası ne yapar?
A) Karakterleri tanıtır
B) Çatışmayı artırır
C) En yüksek gerilimle dönüm noktasını işaretler
D) Gevşek uçları kapatır
3. Bir hikayeyi daha ilgi çekici yapan teknik hangisidir?
A) Anlatmak, göstermemek
B) Sadece basit cümleler kullanmak
C) Duyular ve diyalog aracılığıyla göstermek
D) Her şeyi doğrudan açıklamak
4. Çözümde ne olmalıdır?
A) Çatışma şiddetlenir
B) Gevşek uçlar kapatılır ve sonuç gösterilir
C) Yeni bir karakter tanıtılır
D) Doruk noktası tekrarlanır
5. 'Sindirella' hikayesinin yapısını beş perdeyle anlatın.
6. Bir korkuyu yenmekle ilgili kişisel bir hikayeyi nasıl yapılandırırsınız?
7. Bir hikayenin başlangıç cümlesini ne etkin kılar?
8. Tanımla: Bir hikayenin beş ana bölümü nelerdir?
9. Tanımla: Kurulum nedir?
10. Tanımla: Doruk noktası nedir?

Cevap Anahtarı

1. B) Kurulum — Kurulum, hikayenin başında kim, nerede ve ne zaman olduğunu tanıttığı bölümdür.
2. C) En yüksek gerilimle dönüm noktasını işaretler — Doruk noktası, ana çatışmanın en yoğun olduğu en önemli andır.
3. C) Duyular ve diyalog aracılığıyla göstermek — 'Göster, anlatma'—okuyucuların hikayeyi yaşamasını sağlayan canlı detaylar ve diyalog kullan.
4. B) Gevşek uçlar kapatılır ve sonuç gösterilir — Çözüm, çatışmanın nasıl sona erdiğini ve karakterlere ne olduğunu göstererek hikayeyi kapatır.
5. Kurulum: Sindirella üvey annesinin yanında yaşıyor. Yükselen Hareket: Prens'in balosu ilan ediliyor. Doruk: Sindirella prensle valste yapıyor. Düşen Hareket: Cam ayakkabı bulunuyor. Çözüm: Sindirella prensle evleniyor.
6. Kurulum: Kendinizi ve korkuyu tanıt. Yükselen Hareket: Korkuyla yüzleştığınız anı anlat. Doruk: Kırılma noktasını göster. Düşen Hareket: Korkuyu nasıl yendiğini açıkla. Çözüm: Öğrendiklerinle bitir.
7. Hook: Eylem, gizem veya alışılmadık bir ifadeyle başla. Bağlam: Hikayenin kimin hakkında olduğunu hızlı kur. Ton: Duyguyu belirle—gerilimli, mizahi veya dramatik. Örnek: 'Şehri gömene kadar hiç kar görmemişti.'
8. Kurulum, yükselen hareket, doruk noktası, düşen hareket ve çözüm.
9. Hikayenin başında karakterleri, mekânı ve arka planı tanıtmaktır.
10. Hikayenin dönüm noktası veya ana çatışmanın en yoğun olduğu andır.

Bounlu

Tüm kartlar, adım adım çözümler ve AI hoca desteği Notek uygulamasında.
Sınav tarihlerini Promy otomatik hatırlatıcıya çevirir.