

Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr



Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.**

ISBN: 978-975-11-6629-6

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.

**MESLEKİ VE TEKNİK
ANADOLU LİSESİ**

**KONAKLAMA VE SEYAHAT
HİZMETLERİ ALANI**

KONAKLAMA VE SEYAHAT HİZMETLERİ ALANI DRAMA 11-12 DERS MATERYALI



**DRAMA | 11-12 DERS
MATERYALI**



MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
KONAKLAMA VE SEYAHAT HİZMETLERİ ALANI

DRAMA

11-12

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Ayşe TUNÇ KOÇER
Şükran ERTAŞ
Uyum ALBAYRAK
Yeşim ÇINAR



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI: 8463
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ: 2355

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR

Dil Uzmanı

Özcan TUNÇADAM

Program Geliştirme Uzmanı

Fulya ÖLKEN

Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı

Neslihan KOSER

Rehberlik Uzmanı

Ahmet ÖNAL

Hüseyin ÇALIKUŞU

Görsel ve Grafik Tasarım Uzmanı

Seval AYDEMİR

ISBN: 978-975-11-6629-6

Millî Eğitim Bakanlığınının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlähî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerâhamdan İlähî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

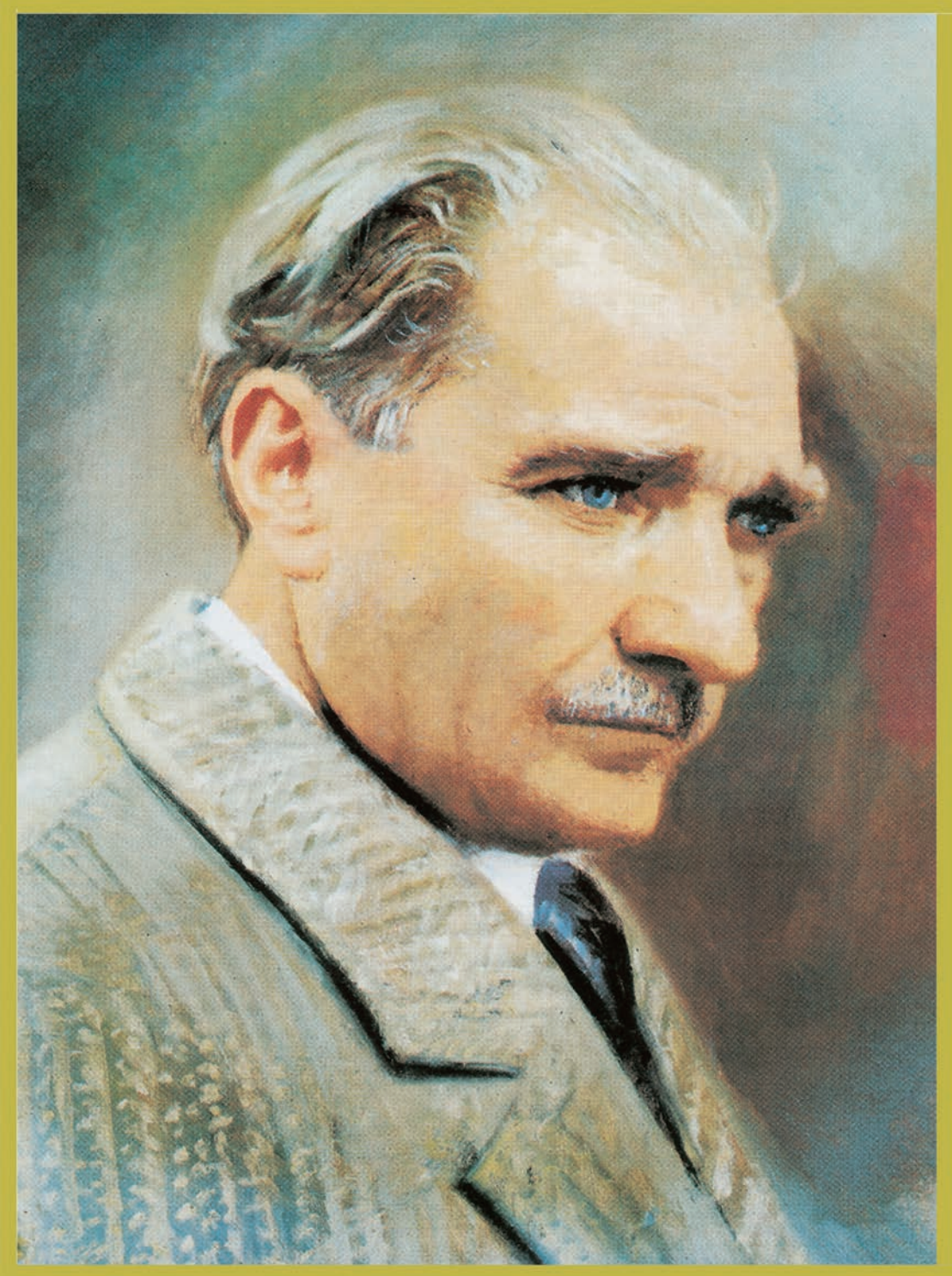
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

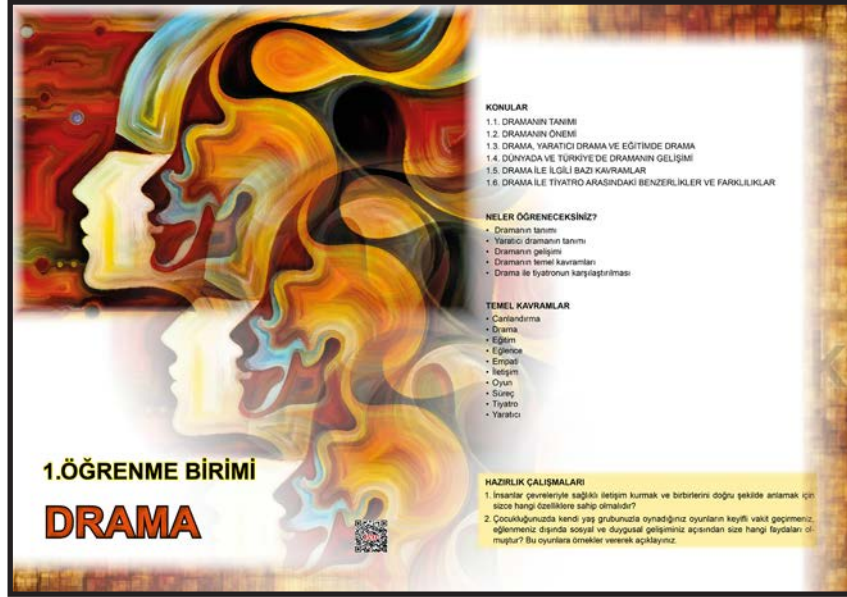
Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

DERS MATERYALİNİN TANITIMI..... 11



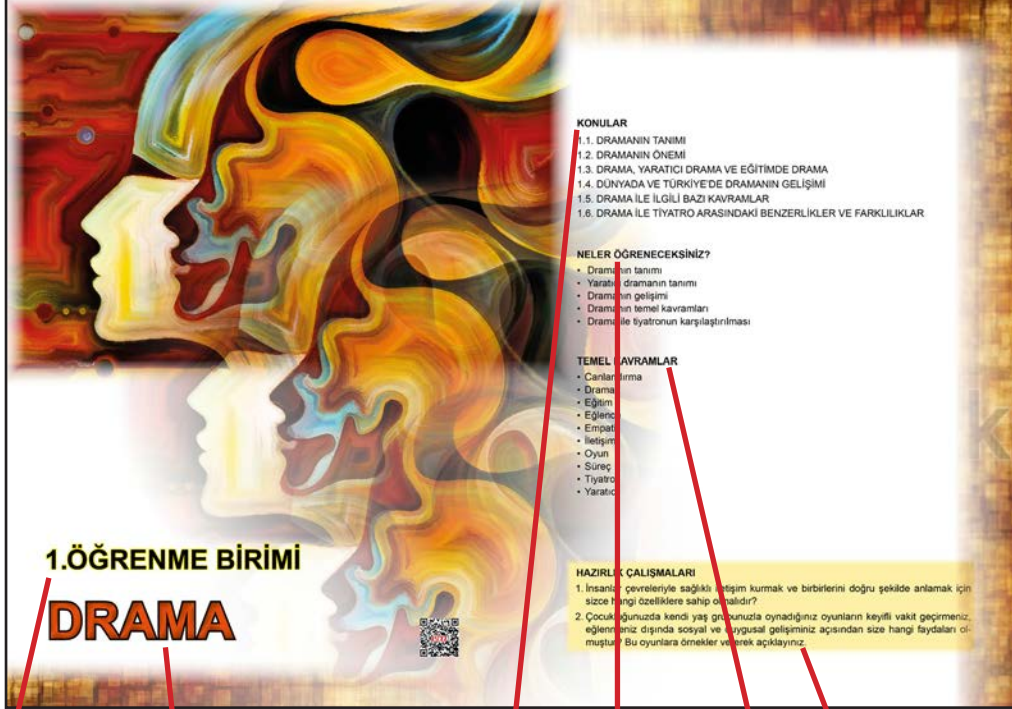
1. ÖĞRENME BİRİMİ: DRAMA	14
1.1. DRAMANIN TANIMI.....	16
1.2. DRAMANIN ÖNEMİ.....	16
1.3. DRAMA, YARATICI DRAMA VE EĞİTİMDE DRAMA.....	17
1.3.1. Yaratıcı Dramanın Başlıca Özellikleri.....	18
1.3.2. Yaratıcı Dramanın Bir Araç ve Yöntem Olarak Kullanımı.....	19
1.3.3. Yaratıcı Dramanın Bir Amaç ve Ders Olarak Kullanımı.....	20
1.4. DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE DRAMANIN GELİŞİMİ.....	21
1.4.1. Dünyada Dramanın Gelişimi.....	21
1.4.2. Dünyadaki Drama Öncüleri.....	22
1.4.3. Türkiye'de Dramanın Gelişimi.....	23
1.4.4. Türkiye'deki Drama Öncüleri.....	23
1.5. DRAMA İLE İLGİLİ BAZI KAVRAMLAR.....	25
1.5.1. İletişim.....	25
1.5.2. Eylem.....	26
1.5.3. Performans.....	26
1.5.4. Etkileşim.....	26
1.5.5. Dramaturgi.....	26
1.5.6. Atölye.....	27
1.5.7. Oyun.....	27
1.5.8. "-mış" Gibi Yapmak.....	28
1.5.9. Animasyon.....	29
1.5.10. Ritüel.....	29
1.6. DRAMA İLE TİYATRO ARASINDAKİ BENZERLİKLER VE FARKLILIKLAR.....	31
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	33

İÇİNDEKİLER



2. ÖĞRENME BİRİMİ: DRAMA UYGULAMALARI	34
2.1. DRAMANIN TEMEL ÖGELERİ	36
2.1.1. Drama Eğitmeni	36
2.1.2. Grup (Katılımcılar).....	38
2.1.3. Mekân (Çalışma Ortamı)	39
2.1.4. Konu.....	40
2.2. DRAMANIN AŞAMALARI	41
2.2.1. Isınma	42
2.2.2. Canlandırma.....	47
2.2.3. Değerlendirme	48
2.3. DRAMADA KULLANILAN BAZI TEKNİKLER	50
2.3.1. Rol Oynama.....	51
2.3.2. Doğaçlama	54
2.3.3. Eğitmenin/Öğretmenin Rolde Olması	57
2.3.4. Rol İçinde Yazma	60
2.3.5. Rol Kartları	61
2.3.6. Toplantı	64
2.3.7. Bilinç Koridoru	66
2.3.8. Senin Yerinde Olsaydım	69
2.3.9. Dedikodu Halkası	72
2.3.10. Öykünme	73
2.3.11. Rol Değiştirme.....	76
2.3.12. Zihinde Canlandırma	79
2.3.13. Kukla Tekniği	82
2.3.14. Pantomim.....	85
2.3.15. Dramatizasyon	87
2.3.16. Geriye Dönüş	93
2.3.17. Donuk İmge.....	95
2.3.18. Buz Dağı	98
2.3.19. Röportaj	101
2.3.20. Özel Mülkiyet.....	102
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	103
EK 1.....	105
EK 2.....	106
EK 3.....	107
KAYNAKÇA	108
CEVAP ANAHTARI.....	112

DERS MATERYALİNİN TANITIMI



1.ÖĞRENME BİRİMİ

DRAMA

KONULAR

- 1.1. DRAMANIN TANIMI
- 1.2. DRAMANIN ÖNEMİ
- 1.3. DRAMA, YARATICI DRAMA VE EĞİTİMDE DRAMA
- 1.4. DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE DRAMANIN GELİŞİMİ
- 1.5. DRAMA İLE İLGİLİ BAZI KAVRAMLAR
- 1.6. DRAMA İLE TİYATRO ARASINDAKİ BENZERLİKLER VE FARKLILIKLAR

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Dramanın tanımı
- Yaratıcı dramanın tanımı
- Dramanın gelişimi
- Dramanın temel kavramları
- Drama ile tiyatroyun karşılaştırılması

TEMEL KAVRAMLAR

- Canlandırma
- Drama
- Eğitim
- Eğlence
- Empati
- İletişim
- Oyun
- Süreç
- Tiyatro
- Yaratıcı

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. İnsanı çevresiyle sağlıklı ilişim kurmak ve birbirlerini doğru şekilde anlamak için size hangi özelliklere sahip olmalıdır?
2. Çocuklarınızda kendi yaş grubunuzla oynadığınız oyunların keyifli vakit geçirmeniz, eğlenmeniz dışında sosyal ve duygusal gelişiminiz açısından size hangi faydaları olmuştur? Bu oyunlara örnekler vererek açıklayınız.

Öğrenme biriminin numarasını gösterir.

Öğrenme biriminin adını gösterir.

Öğrenme biriminde hangi konuların anlatıldığını gösterir.

Öğrenme biriminin hangi kazanımları içerdiğini gösterir.

Konulara giriş ve hazırlık amacı taşıyan ısınma sorularını içerir.

Öğrenme biriminde öğrenilecek temel kavramları gösterir.



1.ÖĞRENME BİRİMİ

DRAMA



KONULAR

- 1.1. DRAMANIN TANIMI
- 1.2. DRAMANIN ÖNEMİ
- 1.3. DRAMA, YARATICI DRAMA VE EĞİTİMDE DRAMA
- 1.4. DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE DRAMANIN GELİŞİMİ
- 1.5. DRAMA İLE İLGİLİ BAZI KAVRAMLAR
- 1.6. DRAMA İLE TİYATRO ARASINDAKİ BENZERLİKLER VE FARKLILIKLAR

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Dramanın tanımı
- Yaratıcı dramanın tanımı
- Dramanın gelişimi
- Dramanın temel kavramları
- Drama ile tiyatronun karşılaştırılması

TEMEL KAVRAMLAR

- Canlandırma
- Drama
- Eğitim
- Eğlence
- Empati
- İletişim
- Oyun
- Süreç
- Tiyatro
- Yaratıcı

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. İnsanlar çevreleriyle sağlıklı iletişim kurmak ve birbirlerini doğru şekilde anlamak için sizce hangi özelliklere sahip olmalıdır?
2. Çocukluğunuzda kendi yaş grubunuzla oynadığınız oyunların keyifli vakit geçirmeniz, eğlenmeniz dışında sosyal ve duygusal gelişiminiz açısından size hangi faydaları olmuştur? Bu oyunlara örnekler vererek açıklayınız.

İnsan hayatında sanatın önemi büyüktür. Sanat eğitimi; insanın kendini ve diğer insanları tanımasını, hayal gücünü geliştirmesini sağlar ve kendini ifade edebilme becerisine katkıda bulunur. Aynı zamanda kişinin estetik düşünceye sahip olmasına, çevreye duyarlı olmasına ve sorunlara doğru çözümler bulabilmesine yardımcı olur. Kültürel gelişim için önemli olan edebiyat, tiyatro, müzik, resim, heykel, fotoğraf gibi birçok sanat dalı bulunmaktadır. Bu sanat dallarından yararlanan ve bir öğretim yöntemi de olan drama, sanat eğitimi alanında oldukça önemli bir yere sahiptir.

1.1. DRAMANIN TANIMI

Drama, önceden yazılı bir metin olmadan, katılımcıların kendi yaratıcı buluşları, özgün düşünceleri, anıları ve bilgilerine dayalı olarak oluşturdukları eylem durumları ve doğaçlamalardır. (İnci San'dan akt. Köksal Akyol, 2003:2). İnsan kendini olduğu gibi ifade etmek, yaşam provası yapmak ister. Diğer insanlarla kurduğu ilişkileri, nesnelere verdiği değeri, hayatın problemlerinden oluşan durumu eyleme döken bir yöntemle anlatmak ister. Yaşamın içinde olmak, etkiye karşı tepki verebilmek ve iç çatışmalar dramanın içindedir (Görsel 1.1). Drama başka bir ifadeyle yaşamaktır.



Görsel 1.1: İç diyalog-soyut tasarım

Yaşamın başladığı ilk andan itibaren insan, yaşam boyu gelişmek ve öğrenmek için çabalar, büyür. Hayal gücünü kullanmak, yaşam becerilerini geliştirmek, dünyada bir yer edinmek, var olmak ve hayatı anlamlandırmak için değişir, evrilir. Bu gelişim drama ile daha kolay sağlanır.

Bireylerin fiziksel gelişimlerinin yanında zihinsel ve duygusal gelişimleri de desteklenmelidir. Çocuklar bilişsel (zihinsel), fiziksel (psikomotor) ve duygusal gelişimleri ile hayata hazırlanır. Fiziksel gelişim çocukların yeterli ve dengeli beslenmelerini, yaşamak için gerekli temel becerileri kazanmalarını ve vücutlarını koordineli kullanmayı öğrenmelerini ifade eder; hareketle bir bütündür. Bununla birlikte dünyayı anlamayı, algılamayı ve etkileşimi sağlayan bilişsel gelişimden ayrı düşünülemez. Çocukların sağlıklı bir kişilik yapısı gerçekleştirmeleri, çevreleriyle doğru iletişim kurabilmeleri için duygusal gelişimlerine de önem verilmelidir. Bu unsurlar, çocukların gelişiminde birbirini tamamlar ve drama ile desteklenebilir. Bireydeki tüm bu alanları geliştirmek dramanın temel amaçlarındandır.

Çocuk eğitiminde önemli katkılara sahip olan drama; iletişim becerilerini, ekip çalışmasını, iş birliği yapmayı ve sosyalleşmeyi destekler. Drama eğitimi alan kişiler, farklı bakış açılarıyla düşünebilir ve daha bilinçli kararlar alabilir. Hayal gücünü ve yaratıcılığı geliştirir, empati kurmayı destekler. Okul öncesinden üniversiteye kadar her türlü eğitim kademesinde kullanılır.

1.2. DRAMANIN ÖNEMİ

Her insanın olaylara bakışı, olayları çözümlemesi, durumu algılaması ve bunu ifade etmesi farklılık gösterir. Hatta aynı insanın farklı zamanlarda, aynı olay karşısında verdiği tepkiler bile farklı olabilir. İnsanların aynı dünyada hatta aynı zamanda yaşadıkları hâlde nasıl olur da bu kadar büyük farklılıklara sahip olabildikleri merak konusudur. Bu durum; insanların eğitimleri, kültürleri, kişisel gelişimleri, iç dünyaları ve hayal güçleriyle ilişkilidir.

Dünyaya uyum sağlamak, problem çözebilme yetisini geliştirebilmek ve yaşanan olayları anlayabilmek için kişisel gelişimde drama aracılığıyla öz güvenli, yaratıcı düşünen, araştıran, duygularını yönetebilen ve öz farkındalığa sahip bireylerin yetiştirilmesi hedeflenir.

Drama zekâ türlerinin tümünün gelişimine katkıda bulunabilir. Çünkü dramada iletişim, hareket, hareket-sizlik, müzik, ses ve beden dili kullanılır. Dramanın sahip olduğu özellikler genel olarak şunlardır:

1. Lider, katılımcılar, ortam ve malzeme dramada yer alan önemli öğelerdir.
2. Drama, bireylerin kendilerini tanımalarını, ruhsal yönden sağlıklı olmalarını sağlar.
3. İnsanlarla doğru iletişim kurmayı ve iş birliği olanağı sağlar.
4. Uygun mekânda yapılır ve zaman, etkinliğe yetecek şekilde verilir.
5. Her konuda drama çalışması yapılabilir.
6. Oyunsudur ve yaşanan duygular ifade edilir.
7. Belli kurallar ve biçimler çerçevesinde gerçekleşir.
8. Sosyal bir etkinliktir.
9. Sanatsaldır, eğlencelidir ve gelişime olumlu katkı sağlar.
10. Bir olayı, yaşantıyı canlandırmaktır. Canlandırmayı kolaylaştırmak için bazı araç gereç ve aksesuarlara yer verilebilir.
11. Eğitimde yeni bir oluşumdur.

1.3. DRAMA, YARATICI DRAMA VE EĞİTİMDE DRAMA

Dramanın eğitimde drama, yaratıcı drama, eğitsel drama, eğitici drama gibi farklı isimlerle karşılandığı görülür. Ömer Adıgüzel'e göre eğitici veya eğitsel olmayan dramadan söz edilemez. Drama eğitseldir ve eğitimle ilgilidir. Bunların en başında yaratıcılık daha sonra kendini tanıma, iletişim becerilerini artırma, demokratik tutum ve davranış geliştirme, empati becerisini, dil ve sözel ifade becerilerini geliştirme gelir. Bu kavramlar öz olarak birbirinden farklı değil, aynıdır (Adıgüzel, 2021: 80).

Drama herhangi bir durumun roller üzerinden canlandırılmasıdır. Yaratıcı drama, drama kelimesinin önüne yaratıcı kelimesinin getirilmesiyle oluşmuştur. Bu nedenle drama ile yaratıcı drama arasındaki farkın anlaşılabilmesi için yaratıcılık kelimesinin anlamı, drama ile ilişkisinin kavranması gerekir. **Yaratıcılık**; farklı kalıpların dışına çıkma, ana yoldan ayrılma, alışılmış düşünce zincirlerinden kurtulma ve üretici düşünce zincirlerini kullanma, boşlukları, rahatsız edici ya da eksik öğeleri sezip bunlar hakkında düşünceler geliştirme, varsayımlar üretme, bunları deneme, gerektiğinde değiştirme gibi özelliklere sahiptir (Adıgüzel, 2021: 44). Yaratıcılık insana özgüdür ve geliştirilebilir. İnsanların kendilerini tanımaları için yaptıkları çalışmalar, sanatsal faaliyetler ve ortaya çıkardıkları ürünler yaratıcı yönlerini göstermelerini sağlar.

Yaratıcı drama alanına benzer gibi görünen başka bir alan psikodramadır. Psikodrama, bireyin grup içerisinde iyileşmesi amacıyla bir tedavi yöntemi olarak kullanılır. Psikodrama, terapi özelliğine sahip olduğu için psikodramayı "psikolojik danışmanlar, psikoloji mezunları ve psikiyatri uzmanları" uygulayabilir. Drama öğretmenleri tarafından uygulanmamalıdır.

Yaratıcı drama bir grubu oluşturan üyelerin yaşam deneyimlerinden yola çıkarak bir amacın, düşüncenin doğaçlama, rol oynama (rol alma) vb. tekniklerden yararlanılarak canlandırılmasıdır. Bu canlandırma süreçleri deneyimli bir eğitmen eşliğinde yürütülürken kendiliğindenliğe, şimdi ve burada ilkesine, -miş gibi yapmaya dayalıdır. Yaratıcı drama, oyunun genel özelliklerinden doğrudan yararlanır (Adıgüzel, 2021: 73) (Görsel: 1.2).



Görsel 1.2: Yaratıcı drama çalışması yapan öğrenciler

Dramada yazılı bir senaryoya bağlı kalmak söz konusuysen yaratıcı dramada grup tarafından oyun yaratıcılıkla geliştirilir, senaryoya bağlı kalınmaz. Yaratıcı dramada oyun, basit ya da karmaşık olsun yazılı olmasından ziyade doğaçlama olmak zorundadır. Yaratıcı dramada diyalog, eğitimci ve öğrenciler tarafından belirlenir.

Hemen her konunun eğitiminde kullanılan bir teknik olan **eğitici drama**, pedagojik drama olarak da adlandırılır. Eğitici drama, çocuğun psikolojik yapı ve psikolojik yaşantılar konusunda bilinçlenmesini, aynı zamanda yaratıcılık kazanmasını amaçlar. Eğitici drama ile yaratıcı drama arasındaki en önemli fark, eğitici dramanın içinde oyunun süreçte devam etmesi söz konusu olduğu hâlde oyun kurma yerine anlama amacı taşımasıdır. Eğitimde drama bir konuyu öğretmek için kullanılır. Eğitimde drama, öğrencilere şu yararları sağlar:

1. Öz güven duygusunun gelişmesini sağlar.
2. Bilişsel, duyuşsal ve motor becerilerin gelişmesine yardımcı olur.
3. Kendini başkasının yerine koyarak (empati) çok yönlü düşünebilmeyi sağlar.
4. İş birliği, dayanışma ve paylaşma duygusunun gelişmesini sağlar.
5. Öğrenilenlerin kalıcılığını artırır.
6. Farklı yaşantıları tanımayı sağlar.
7. Sınıf ortamında aktif rol almaya yardımcı olur.
8. Sorumluluk duygusunun artmasına yardımcı olur.
9. Yaşamın çok yönlü algılanmasını sağlar.
10. Farklı bakış açılarına saygı duymayı, eleştirmeyi, tartışmayı öğrenmeye yardımcı olur.
11. Kişinin kendini tanımasına, normal hayatında deneyimleyemeyeceği şeyleri deneyimlemesine yardımcı olur.
12. Problem çözme becerilerinin gelişmesine ve soyut olayları somuta çevirerek daha derinden anlamaya yardımcı olur.
13. Kişiler arası iletişimi destekler, iş birliği yapma ve grup içinde kendini ifade etme becerilerini geliştirir.
14. Farklı bakış açıları kazanmaya yardımcı olur.
15. Dikkat, algılama, analiz gibi becerileri geliştirir.
16. Yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi sağlar.

1.3.1. Yaratıcı Dramanın Başlıca Özellikleri

1. Yaratıcı drama grupla gerçekleştirilen bir etkinliktir (Görsel 1.3).
2. Merkeze katılımcıların duygu, düşünce ve tecrübelerini alır.
3. Canlandırma, doğaçlama ve -miş gibi yapmaya dayanır.
4. Sonuca değil, sürece odaklıdır.
5. Şu an olanlarla ilgilidir.
6. Çalışmalar yetkin bir öğretmen/eğitmen eşliğinde gerçekleştirilir.



Görsel 1.3: Grup çalışması yapan öğrenciler

7. Tiyatro değildir ancak tiyatrodan beslenir.
8. Amaca uygun hâle getirilmiş mekânlarda yapılır.
9. Oyunlardan yararlanır, eğlendirir.
10. Süreç odaklı olduğundan oyunculuk becerilerine sahip olmayı gerektirmez.
11. Kurguya sahip canlandırma içerir.
12. Yaratıcı drama hem amaç hem de araçtır.
13. Sistematik bağla birbirine bağlı belirli aşamalarla ilerler.
14. Katılımcıların travmalarını tedavi amacı gütmeyiz.

SİRA SİZDE



Sınıf mevcudunuza göre 3 gruba ayrılınız. Drama ve yaratıcı dramanın özelliklerini, benzer ve farklı yönlerini gruplar arasında paylaşarak bunlarla ilgili şema oluşturunuz. Oluşturduğunuz şemayı gelecek ders saatinde sınıf panonuza asarak paylaşınız.

1.3.2. Yaratıcı Dramanın Bir Araç ve Yöntem Olarak Kullanımı

Yaratıcı drama kendine has öğelere sahip bir sanat alanıdır. Ayrıca öğrenmenin gerçekleşmesi için kullanılan önemli bir yoldur. Yaratıcı dramanın merkezinde öğrenen kişi vardır ve yaratıcı drama kurgulanan dünyadaki gerçeklikleri yaşatmak için öğrenene farklı roller verir. Bu sayede öğrenen hem kendini tanıyarak hem çevresini anlamlandırır hem de kendini gerçekleştirir. Konunun kişiye bir çatışma içerisinde yaşatılarak öğretilmesi amaçlanır. Böylece öğrencinin merkeze alındığı, kalıcı öğrenmenin sağlandığı, eleştirel ve özgür bir bakış açısının ve yaratıcılığın geliştirildiği bir öğrenme alanı yaratılır.

Yaratıcı dramanın bir araç ve bir yöntem olarak kullanımının temel amacı bireylerin becerilerini, bakış açılarını geliştirmektir (Görsel 1.4).



Görsel 1.4: Sınıfta drama çalışması

Yaratıcı drama, örgün ya da yaygın eğitimde bazı derslerin amaçlarına daha etkili bir biçimde ulaşması için kullanılabilir. Öğretmen merkezli bir öğrenmenin etkili öğrenme süreci için yeterli olmadığına görülmesiyle birlikte geleneksel yaklaşımdan yapılandırmacı yaklaşıma doğru bir dönüşüm başlamıştır. Yaratıcı drama, öğretmen merkezli öğrenme yerine, öğrenci merkezli öğrenmeyi temel alır. Öğretmen öğrencilerin öğrenmede sorumluluk almasına destek olur, öğrenme etkinliklerinde ve kişisel gelişimlerinde yalnızca rehber rolü üstlenir. Ayrıca yaratıcı drama, yöntem olarak kullanıldığı sınıflarda yarattığı doğal enerji sayesinde öğrencilerin öğrenme sürecine tüm doğallıkları ile katılımlarını teşvik eder.

Yaratıcı dramanın bir araç ve yöntem olarak kullanımında etkinliğin bir amacı olmalıdır. Bu amaç detaylandırılmış olmalı ve etkinlik yolu ile öğrenciye kazandırılmalıdır. Söz konusu etkinliğin kapsamı eğitimci tarafından belirlenmelidir. Etkinliklerin hazırlanmasından ve uygulanmasından sorumlu olan kişilerin amaçladığı kazanımları sağlamaya yönelik planlama yapılmalıdır. Oluşturulacak hikâyede dramatik kurgunun belirlenen bilişsel hedeflere uygun olması gerekir.

SİRA SİZDE



Öğrenim gördüğünüz alandaki derslerinizi düşünerek bu derslerden hangilerinin yaratıcı drama yöntemiyle işlenmesini isterdiniz? Bu yöntemin kullanılmasının derslerinize olan ilginize ve başarınıza hangi katkıları sağlayacağını sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.3.3. Yaratıcı Dramanın Bir Amaç ve Ders Olarak Kullanımı

Yaratıcı drama, herhangi bir disiplinin amaçlarını gerçekleştirmek için planlanabileceği gibi kendi amaç ve içeriğini oluşturarak, kendine ait ölçme ve değerlendirme kriterlerine sahip bağımsız bir ders olarak da planlanabilir. Dikkat edilmesi gereken husus, drama sürecinin sonuç odaklı değil, süreç odaklı planlanmasıdır (Görsel 1.5). Yaratıcı dramanın bir amaç ya da ders olarak kullanımındaki önemli husus, belirlenen amaçlara göre birbiriyle bağlantılı, sarmal etkinliklerin uygun gruplara, uygun zamanlarda verilmesi gerektiğinin unutulmamasıdır.



Görsel 1.5: Yaratıcı drama sürecinde bir grup

Yaratıcı drama derslerinde yaratıcı hareket, doğaçlama ve yaratıcı konuşma konuları üzerinde durulur. Yaratıcı dramanın katılımcılara kazandıracığı önemli kazanımlar vardır. Bunlar demokratik tutum ve davranış geliştirme, estetik bir yaşam biçimi oluşturabilme, grupta birlikte hareket edebilme yetisi kazanma, neden-sonuç ilişkisi kurabilme, yaratıcılığın ve hayal gücü gelişiminin önünü açma, sorgulama ve kendini ifade edebilme olanağı bulma gibi kazanımlardır. Yaratıcı dramanın bir amaç ya da ders olarak ele alındığı her ortamda bu kazanımların gerçekleşmesi kaçınılmazdır.

Yaratıcı drama çalışmalarında kim, hangi rolleri alacak, ne zaman canlandırmaya girilecek ya da canlandırmadan çıkılacak, nasıl cümleler kurulacak, ne zaman başlanacak ya da bitirilecek, nasıl sonuçlandırılacak gibi sorulara cevap aranır. Bu süreç, yaratıcı dramanın kazanımlarına hizmet eden asıl süreçtir. Çünkü katılımcılar bu süreçte hayal eder, yaratıcılığını geliştirir, cümle kurarak kendini ifade eder, grupta iş birliği içerisinde hareket eder ve sonunda bedenini kullanarak drama çalışmasını karşı tarafa aktarmaya çalışır.

SIRA SİZDE



Yaratıcı drama çalışmalarının özelliklerinden ve faydalarından yola çıkarak yaratıcı dramanın öğrenim gördüğünüz alanınızla ilgili yapacağınız çalışmalarda size sağlayabileceği katkıları sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.4. DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE DRAMANIN GELİŞİMİ

Son yıllarda teknolojinin gelişimi ve dünyanın değişimiyle öğrencilerin öğrenmek için ihtiyaç ve istekleri, aktif olma yönünde artmıştır.

1.4.1. Dünyada Dramanın Gelişimi

18. yüzyılda romantizm akımının etkisiyle başlayan ilericilik anlayışı, eğitimde dramaya önem vermedi de beraberinde getirmiştir. Romantizm duygusallığa önem veren, düşüncüyü etkileyen ve toplumsal gelişime yön veren coşkulu tarzı ile sanatın gelişimine katkı sağlamıştır (Görsel 1.6). İlericilik; insanın gücünü kullanarak bilgi ile işleyişi hızlandırmak, aydınlık için çalışmaktır, gereklidir ve doğaldır.

İlk yaratıcı drama dersleri İngiltere'de yapılmıştır. İngiltere'den Kuzey Avrupa ülkelerine, oradan da İngilizce konuşan diğer ülkelere yayılmıştır. Okullarda verilen eğitimde, programa dâhil edilmeye başlanmıştır.

Günümüzde küresel iletişim ağı kuvvetlidir. İsteyen herkes bilgiye rahatlıkla ulaşabilir ve dünyanın öbür tarafındaki insanlarla iletişim kurabilir. Bu durum da kültürlerin etkileşimi artırır. Farklı kültürleri tanıyan bireyler, drama uygulamalarının da daha rahat ve yaratıcı olabilirler.



Görsel 1.6: Romantizm akımı ve sanat

1.4.2. Dünyadaki Drama Öncüleri

Dramanın dünyadaki gelişimi, öncüleri tanınarak daha kolay anlaşılabilir.

Harriet Finlay-Johnson (Harıyíd Fınılı Cansın): 1897'de İngiltere'de Sompting (Sampting) Okulu'nda başöğretmen görevindeyken çocukların özgür bir ortamda olmaları gerektiği fikrini geliştirir. Böylece öğrenmek için özendirici olan dramayı kullanmaya başlar. Öğrenme isteğini uyandırmak gerektiğini savunan Johnson, öğrenmenin birey istediği zaman gerçekleşeceğini düşünmektedir. Johnson'ın bu görüşleri "Dramatik Öğretim Yöntemi" olarak 1912'de halka tanıtılır. Drama uygulamalarını yapan ilk kişidir.

Henry Caldwell Cook (Henri Koldvel Kuk): Oyun etkinliğinin eğitimin temeli olduğunu belirtmiştir. Yaparak uygulayarak öğrenmenin farklı ve daha doğru olacağını savunur. Oyunu öğrenmeyi başlatan, öğrenmenin eğlenceli biçimi olarak gören Cook, bireyselliğe de önem verir. *Oyun Yolu* adlı eserinde derslerinde yaptığı çalışmalara yer verir.

Peter Slade (Pitir Sleyt): *Çocuklara Özgü Drama* adlı kitabında dramanın sadece bir araç değil, bir sanat formu olduğunu ve eğitim programlarında yer alması gerektiğini vurgular. Doğaçlamaların temelini oluşturan kişidir.

Brian Way (Brayn Vey): *Drama Yoluyla Gelişim* adlı kitabıyla öğretmenlere yol göstermiştir. Way, dramanın eğitimden ayrı olarak gelişmesini değil, bütünsel olarak gelişmesi gereken insan için eğitimin içinde yer alması gerektiğini savunur. "Olduğun yerden başlamak" yaklaşımı ile ilk önce çemberin dışındaki (yoğunlaşma, duygular, düşünme, öz bedensellik, duygu, konuşma, zekâ) noktaların geliştirilmesi gerektiğini, sonra iç içe geçmiş çemberdeki amaçların gerçekleştirilebileceğini belirtir. Bu bağlamda "Kişiliğin Yedi Boyutu" olarak bilinen çembersel gelişim modelini kullanır. Bu modelde tüm bireylerle yaratıcı drama çalışmalarının yapılabileceğini, tüm bireylerin gelişebilir ve geliştirilebilir olduğunu savunur.

Dorothy Heathcote (Doroti Hiçkod): Yaratıcı drama alanında öncü olarak tanınır. "Ders, öğretmen ve öğrencinin birlikte gerçekleştirdikleri bir eylemdir; en iyisi birlikte uygulama yöntemiyle yapılır." diyen Heathcote, eğitimde dramayı yaşam pratiği olarak tanımlar.

Gavin Balton (Gevin Boltın): Gavin Balton, drama sürecinde hep öğretmenin sorumluluğundan söz eder (Görsel 1.7). Bolton, çocukların bilgiyi sürekli alma hâlindeki pasif olma durumlarını reddeder. Ona göre öğretme süreçlerinden bizzat çocuklar sorumludur.



Görsel 1.7: Atölyede bir drama öğretmeni ve grubu

Winifred Ward (Vinifred Vord): Ward, okul çağındaki çocuklarla doğaçlamaya dayalı dramanın farklı kullanımını savunan ilk Amerikalıdır. Bu kullanım yöntemine "Oyun Yaratma" ya da "Oyun Kurma" adını vermiştir. Doğaçlama oyunların yaratılması taraftarı olan Ward'un yöntemi edebiyata dayalıdır. 1925'te Evanston (Evinstin) Çocuk Tiyatrosu'nu kurmuştur.

1.4.3. Türkiye’de Dramanın Gelişimi

Eğitimde dramanın yer alması, Osmanlı Devleti’nin son dönemlerine kadar gider. Cumhuriyet Dönemi’nde eğitimde kullanılması, okullarda tiyatroya yer verilmesi eğitimsel ve kültürel bir zenginlik olarak görülmüştür.

Dramanın çağdaş anlamda başlangıcını 1980’li yıllardan sonra İnci San ve Tamer Levent yapmıştır. 1990 yılında eğitimde dramanın kullanılması üzerine çalışmalar başlamıştır. Bu alanda farklı sivil toplum kuruluşları bulunmaktadır. Bu kuruluşlar, gün geçtikçe çoğalmakta ve çalışmalarına devam etmektedir.



Görsel 1.8: Drama dersinde eğlenen çocuklar

Son yıllarda dramanın önemini ve derslerde kullanımının arttığı görülmektedir (Görsel 1.8). Seçmeli ders olarak 2005 yılında MEB’e bağlı ilköğretim okullarında okutulan drama, uzun zamandır hizmet içi eğitim kapsamında öğretmenlere eğitim olarak da verilmektedir. Eğitim fakülteleri Sınıf Öğretmenliği ve Okul Öncesi Öğretmenliği ana bilim dallarında 2007 yılından bu yana zorunlu ders olarak yer almaktadır. Öğretmenlik bölümlerinde “Eğitimde Drama” adıyla seçmeli dersler arasında bulunmaktadır. “Bütünleştirilmiş Drama Temelli Düşünme Becerileri Eğitimi” ile projeler oluşturulabilmekte ve kullanılabilir.

Drama derslerinin sadece okullarda yıl sonu gecelerinde sunum yapmak için okutulan ders olarak görüldüğüne rastlanmaktadır. Bu algının dramanın amaçlarına uymadığı, drama derslerinin bir süreç olarak öğrenmede yer aldığı ve ezberci eğitimin yerine yaparak yaşayarak öğrenmeyi sağlayan verimli bir yöntem olduğu görülmektedir.

1.4.4. Türkiye’deki Drama Öncüleri

Selahattin Çoruh (1903-1987): İlköğretim müfettişliği yapmıştır. *Okullarda Dramatizasyon* adlı kitabın yazarıdır. Çocukların gelişiminde oyunun büyük rolü olduğunu, dramatizasyonla aktif öğrenmenin uygulanabileceğini ve okul-aile iş birliğinin sağlanabileceğini belirtir.

Emin Özdemir (1931-2017) Türk dili uzmanıdır. Özdemir, 1965 yılında *Uygulamalı Dramatizasyon* isimli bir kitapçık yayımlamıştır. Çocukların öykünme güçlerini kullanarak öğrendiklerini vurgular ve dramatizasyonun eğlendirerek öğretmek olduğunu ifade eder. Özdemir’e göre **bağımsız dramatizasyon** metne bağlı kalınmadan hayal gücüne göre canlandırma iken **bağımlı dramatizasyon** metne bağlı kalınarak yapılan canlandırmadır.

İnci San (1936-2021): Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü’nü bitiren İnci San, akademik yaşamında 1988 yılında Profesör olmuştur. Dramayla ilgili bir dernek kurmuştur. Sanat yoluyla eğitim anlayışını benimsemiş, dramaya “yaratıcı” sözcüğünü eklemiş ve yaratıcı dramayı, gerçek dünya ile kurgusal dünyanın birlikte anlaşılması olarak ifade etmiştir.

Tamer Levent (1950-...): Ankara Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümünde okumuş bir devlet tiyatrosu sanatçısıdır. Yaratıcılığını rollerine yansıtmak isteyen sanatçı, oyunculuk üzerine kendini geliştirmiştir. Yaratıcı dramanın eğitim ve öğretimde uygulanması gerektiğini düşünür. Dramayı bilen bir insanın empati kurabildiğini, kendi iç dünyasını görebildiğini söyler. Dramayla ilgili bir derneğin kurucuları arasında yer almış ve drama uygulama çalışmalarına öncülük etmiştir.

Ömer Adıgüzel (1967-...): Güzel sanatlar eğitimi ve eğitimde drama konularında akademik çalışmalar yapmaktadır. Eğitimde drama alanının bir sanat eğitimi alt alanı olmasını hedefleyen Adıgüzel, Ankara Üniversitesinde öğretim üyesi olarak çalışmalarını yürütmektedir. Adıgüzel, eğitimde drama odaklı birçok önemli görevle beraber yurt dışı ve yurt içinde drama atölyeleri yönetmektedir. *Eğitimde Yaratıcı Drama* kitabı ile TÜBA Telif Eserler ve Nafi Atuf Kansu Eğitim Araştırma ödülleri almıştır.

1. ETKİNLİK



ETKİNLİĞİN ADI: Drama Bilgilerini Sorma Oyunu

KONU: Drama bilgileri

AMAÇLAR: İş birliği içinde hareket ederek öğrenilen bilgileri pekiştirmek

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Atölye veya geniş bir salon

MATERYALLER: Sandalyeler, kâğıt, kalem, ders kitabı

Aşağıda verilen oyun için her biriniz dramanın özellikleri, dünyada ve Türkiye’de gelişimi ve öncüleri konularından biriyle ilgili küçük kâğıtlara sorular hazırlayınız. Oyunun adımlarını öğretmeninizin liderliğinde sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız. Oyunun adımlarını uygularken Derecelendirme Ölçeği’ni dikkate alınız.

OYUNUN ADIMLARI

- Grup sayısınınca sandalyeyi, çember olacak düzende, sandalyede oturacak katılımcıların yüzü çemberin dışına gelecek şekilde yerleştiriniz.
- Bir kişiyi ebe seçiniz. Ebe seçilen kişiye ayağa kalkıp, çemberin etrafında dolaşarak birine dokunmasını ve koşmaya başlamasını söyleyiniz.
- Ebe tarafından dokunulan kişi iseniz ebenin koştuğu yönün tersine doğru çemberin etrafında koşunuz. Ebeyle karşılaştığınızda ebeden hazırladığı sorulardan birini size sormasını isteyiniz. Sorunun cevabını veriniz.
- Ebenin verilen cevaba “doğru” ya da “yanlış” karşılığını vermesini bekleyiniz.
- Cevap yanlış olursa ebe olarak doğru cevabı söyleyiniz.
- Sonra ikiniz de çemberin etrafında ters yönde koşmaya başlayıp boş sandalyeyi kapmaya çalışınız.
- Ayakta kalan ebe olacaktır. Oyunu bu şekilde süre bitene kadar devam ettiriniz.

Oyunun sonunda aşağıdaki soruların cevaplarını sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. Oyun sırasında derste öğrendiğiniz bilgilerin tekrar edilmesi öğrenme sürecinizi nasıl etkiledi?
2. Oyun sırasında size sorulan sorulara cevap verirken hissettiğiniz duyguları arkadaşlarınızla paylaşınız.

DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	1 (Geliştirilebilir)	2 (İyi)	3 (Çok İyi)	4 (Mükemmel)
1. Etkinlik Öncesi ortamı hazırladı.				
2. Etkinlik içinde kurallara uygun hareket etti.				
3. Grupla iş birliği içinde çalıştı.				
4. Süreyi etkili kullandı.				

Değerlendirme: Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 16, en düşük puan 4’tür. Puan; 1-4 arası “Geliştirilebilir”, 5-8 arası “İyi”, 9-12 arası “Çok iyi”, 13-16 arası “Mükemmel” olarak değerlendirilecektir.

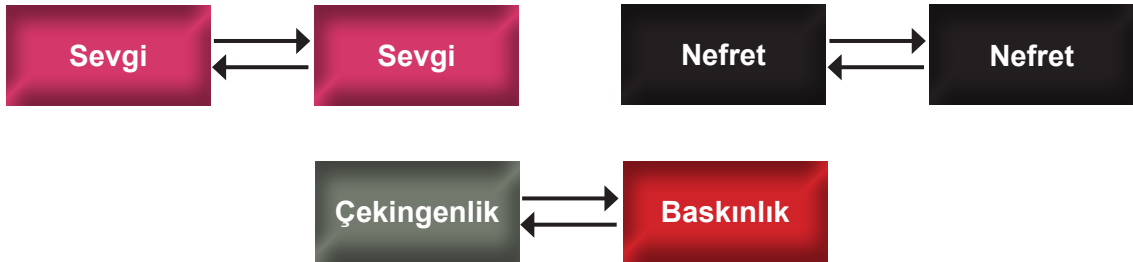
Bu değerlendirme kendinizi anlamanız ve performansınızı analiz etmeniz amacıyla yapılmaktadır. Düşük puan aldığınız ölçütler için kendinizi geliştiriniz.

1.5. DRAMA İLE İLGİLİ BAZI KAVRAMLAR

Dramayı anlamak için dramayla ilgili kavramlar bilinmeli ve anlaşılmalıdır. Dramayla ilgili kavramlar aşağıda açıklanmıştır.

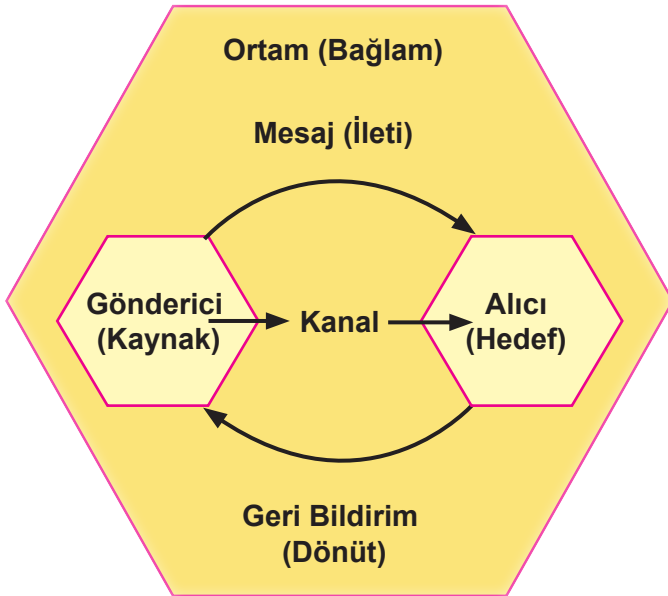
1.5.1. İletişim

Duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirişim, haberleşme, iletişim olarak tanımlanır. İlişki kurmak, sosyal bir varlık olmanın gereğidir. Toplumsal ilişkilerde davranış değişikliği hedeflenmez fakat iletişimde hedeflenir. İnsan kendini anlamak, eğlenmek, dünya hakkında merak ettiklerini öğrenmek, aile ve arkadaş bağlarını güçlendirmek için iletişime ihtiyaç duyar. İletişimde mesajlar iki boyutludur (Şekil 1.1). Gösterilen davranış zıt ya da benzer tepkilere yol açmaktadır.



Şekil 1.1: İletişimde mesajlar

İletişimi başlatan gönderici, alıcının durumunu bilirse iletişim başarılı olur. Aşağıda iletişim öğeleri açıklanmıştır (Şekil 1.2).



Şekil 1.2: İletişim öğeleri

Gönderici (Kaynak): Duygu ve düşüncelerin, isteklerin aktarılmasında sözü başlatan kişi ya da gruptur.

İleti (Mesaj): Göndericinin alıcıya aktardığı mesajlardır.

Kanal: Göndericinin alıcıya ulaşırken kullandığı yoldur.

Alıcı (Hedef): Duygu, düşünce ve isteklerin aktarıldığı kişi ya da topluluktur.

Geri Bildirim (Dönüt): Alıcının göndericiye verdiği yanittir.

Ortam (Bağlam): İletişimin gerçekleştiği ortamdır.

Doğru iletişim kurmak için samimiyet ve içtenlik önemlidir (Görsel 1.9). İletişim hatalarından (emretme, yönetme, yargılama, eleştirme, dalga geçme vb.) kaçınılmalıdır. Dramanın amaçlarına ulaşması için iletişim önemlidir. Kişi, birey olduğunun farkına varıp katılımcılarla iletişim kurması gerektiğini bilmelidir. İletişim kurma becerisi yaratıcı drama ile gelişir. Etkinlik içinde bu beceri kazanılır ve hayal gücü kullanılır, beraber üretilir ve paylaşılır.



Görsel 1.9: İletişim kuran kişiler

1.5.2. Eylem

Eyleme işi, fiil, hareket, aksiyon **eylem** olarak tanımlanır. Düşünsel ve fiziksel olarak eylemler olmadan yaşam devam edemez. Dramada, uygun bir mekânda lider eyleme geçmezse ve katılımcılar onu takip etmezse süreç devam edemez.

1.5.3. Performans

Başarım demektir. Eylemleri daha bilinçli kullanmak ve yapılanın en iyisini yapmak performansın özelliğidir. Yaratıcı drama çalışmalarında katılımcıdan beklenen oyunculuk becerisine dayalı bir performans değil, oyun sürecinde görevlerini yapması ve oyuna tam olarak katılmasıdır (Görsel 1.10).



Görsel 1.10: Bir grubun oyundaki performansı

1.5.4. Etkileşim

Birbirini karşılıklı olarak etkileme işine **etkileşim** denir. İletişimde gönderilen iletiyi alarak anlamlandıran alıcının tepki göstermesi, etkilenmesidir. İnsanlar birbirlerinin duygularından, düşüncelerinden, davranışlarından, inançlarından, değer yargılarından ve hayata bakış açılarından etkilenirler. Kendi hayatlarına bu etkilenmeleri yansıtırlar. Bu etkilenme olumlu ya da olumsuz yönde olabilir. Bu yüzyılda teknolojinin gelişmesi ile tüm dünyadaki insanlarla iletişim kurma, farklı kültürleri tanıma imkânı sağlanmakta ve etkilenme artmaktadır (Görsel 1.11).



Görsel 1.11: Küresel iletişim

Yaratıcı drama çalışmalarının her aşamasında bu etkilenme gerçekleşebilir. Oyunlar sürekli iletişim ve etkileşim gerektirdiğinden drama bu yönde kullanılabilir.

1.5.5. Dramaturgi

Oyun yazma ve yönetme bilgisine **dramaturgi** denir. Bir metnin seçilip sahnede oynanmak üzere hazırlanması sürecini ifade eder. Günümüzde oyun yazarlığı kısmı ayrılmıştır.

Edebiyat ve tiyatro arasında bağlantıyı kuran ve drama yazarlığı tekniğini bilen kişiler vardır. Tiyatro için oyun seçmek, oyunları irdelemek, sahnelenmesi işine yardım etmek, oyuncu seçme ve malzemelerin hazırlanmasında danışmanlık yapmak gibi görevleri bulunan kimseye **dramaturg** denir.

Dramaturgi ayrıca daha geniş anlamda, bir hikâye veya bunun gibi eserleri oynanabilecek bir forma getirmek olarak tanımlanabilir. Dramaturgi, esere veya performansa sahnelenmesi için bir yapı verir. Bir dramaturgun işi, metin yazarlığından çok metni bütün yönleriyle sahnelenmek için tasarlama olarak da tanımlanabilir. Tüm drama süreçlerinde drama eğitmenlerinin de dramaturgiyle ilgili bilgileri önemsemesi faydalı olur.

1.5.6. Atölye

Zanaatçıların veya resim, heykel sanatlarıyla uğraşanların çalıştığı yere, işliğe **atölye** denir. Dramada atölye, doğaçlamaların ve canlandırmaların yapılması, oyunların oynanması ve değerlendirilmesi için kullanılan mekân anlamına gelir (Görsel 1.12 ve Görsel 1.13). Çocukların gelişmesi ve yetişkinlerin farkındalık sağlamaları için yapılan etkinliklerde drama atölyelerine ihtiyaç vardır.



Görsel 1.12: Atölyede drama etkinliği yapan yetişkinler



Görsel 1.13: Atölyede drama etkinliği yapan çocuklar

1.5.7. Oyun

Oyun, çocukların gelişimlerine katkıda bulunduğu için önemlidir. Çocukları akranlarıyla birlikte vakit geçirebildikleri ve eğlendikleri için mutlu eder (Görsel 1.14 ve Görsel 1.15). Aynı zamanda yetişkinleri de eğlendirir ve mutlu eder. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlenceye **oyun** denir. Tiyatro veya sinemada ise oyun, sanatçının rolünü yorumlama biçimidir. Drama ile oyun arasında benzer yönler vardır. Oyunda eğlence ile beraber iletişim kurma, etkileşim, öyleymiş gibi yapma ve çatışma da vardır. Eğitsel yönüyle oyun, dramaya benzer.



Görsel 1.14: Kırdan oynayan çocuklar



Görsel 1.15: Bilgisayar oyunu oynayan çocuklar

SIRA SİZDE



“Meyve sepeti oyunu”nu aşağıdaki aşamaları takip ederek oynayınız (Bu oyunu 3-6 yaş grubu çocuklarla el temizliğinin önemini ve meyveleri yıkamadan yememeleri gerektiğini öğretmek için de oynayabilirsiniz.).

- Bir lider seçiniz.
- Oyunu oynamak için çember oluşturacak şekilde bir minderün üstüne oturunuz.
- Liderin yönlendirmesiyle hepiniz meyve ismi alınız (elma, armut, portakal).
- Bir kişiyi ebe seçiniz ve ortaya alınız (Ebeye de bir meyve ismi veriniz.).
- Ebeden bir meyvenin ismini söylemesini isteyiniz (Örneğin ebe “elma” dediğinde çemberdeki elmalar yer değiştirir. Ebe meyve sepeti dediğinde ise çemberdeki herkes yer değiştirir.).
- Ebenin ismini söylediği meyveler yer değiştirirken ebenin de çemberde yer kapmaya çalışmasını seyrediniz.
- Yer kapamayıp açıkta kalan kişinin ebe olacağını unutmayınız.
- Oyuna herkes ebe olana kadar devam ediniz.

Bu oyun Drama Eğitmeni Yıldız Kaya’dan alınmıştır.



ARAŞTIRINIZ

Oyunun drama ile ilişkisini araştırınız. Araştırmanızın sonucunu sınıfta arkadaşlarınızla paylaşarak eğitimde nasıl kullanılacağını değerlendiriniz.

1.5.8. “-miş” Gibi Yapmak

Dramada bir rolü canlandırarak ve kendini başkasının yerine koyarak gerçekleştirilen süreçtir. Oyuncu doğaçlama ya da canlandırma yaparken “-miş gibi” yapar. Bu süreç kendiliğindenliği yaratır, empati kurmayı sağlar. Bu yöntem, rolün içinde olmanın gereğidir.

SIRA SİZDE



Önemli bir sınava gitmek için ailenizden biriyle telaşlı bir şekilde evden çıktınız. Kimliğinizin bulunduğu cüzdanınızı bindiğiniz takside unuttuğunuzu fark ettiniz. “Kimliğini takside unutan kişiymiş gibi” düşünerek hangi tepkileri verebileceğinizi tasarlayıp paylaşınız.

1.5.9. Animasyon

Canlandırma demektir. Resimleri veya hareketsiz nesnelere hareket ediyormuş gibi gösterecek şekilde düzenleme ve filme aktarma işlemidir. Bu kavram eğlence sektörüyle yakından ilgili olmakla birlikte çizgi filmlerde de kullanılmaktadır.

Animasyon hizmetinin verildiği konaklama işletmeleri ve diğer yerlerde misafir ve katılımcıların hoşça vakit geçirmeleri için yapılan etkinlikler, yine animasyon olarak adlandırılır (Görsel 1.16). Bu etkinliklerde görev alan animatörler, drama eğitimlerine benzer görevler üstlenir. Her ikisi de yaratıcı bir şekilde canlandırma yapar.



Görsel 1.16: Kostümlü animasyon ekibi

1.5.10. Ritüel

Âdet hâline gelmiş demektir. Yaşamda tekrara dayalı durumlar, eylemler ve olaylar ritüeli gösterir (Görsel 1.17). Ritüeller, kültürü nesilden nesile aktarmak için kullanılır. Bir kurguyu gösteri özelliğine göre başkalarına aktaran performansa dayalı bir grup etkinliği olduğundan yaratıcı drama çalışmaları için önemlidir.



Görsel 1.17: Gelinin eline kına yakılırken altın koyma ritüeli

1. UYGULAMA



UYGULAMANIN ADI: Drama Kavramları Sunusu

KONU: Drama kavramlarını araştırma ve sunma

AMAÇ: Drama ile ilgili kavramları pekiştirmek.

SÜRE: 1 hafta

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Ev, kütüphane, sınıf

MATERYALLER: EBA, bilgisayar, genel ağ, telefon, tablet, kaynak kitaplar

Her biriniz drama kavramlarını tanıtacağınız 10 dakikalık bir sunum hazırlayınız. Sunumunuzu hazırlarken drama ile ilgili kavramları araştırınız ve görsel örneklerle zenginleştiriniz.

Çalışmanız aşağıda verilen Sunum Çalışması Derecelendirme Ölçeği'ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçekte yer alan gözlenecek davranışları dikkate alınız.

SUNUM ÇALIŞMASI DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ					
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	PERFORMANS DÜZEYLERİ				
	1 (Çok Zayıf)	2 (Zayıf)	3 (Orta)	4 (İyi)	5 (Çok İyi)
1. Konuyla ilgili arkadaşlarının ilgisini çekecek etkili bir sunum hazırladı.					
2. Sunumda farklı kaynaklardan araştırılan bilgilere yer verdi.					
3. Konu ile ilgili önemli noktaları sunuma doğru şekilde aktardı.					
4. İçerikte bilgilere uygun görseller kullandı.					
5. Sunuma amaç ve hedefleri içeren bir girişle başladı.					
6. Konular arası geçişi düzenli şekilde gerçekleştirdi.					
7. Genel bir değerlendirmeye sunumu sonlandırdı.					
8. Sunum yaparken ses tonuna ve vurgulamalara dikkat etti.					
9. Çalışmayı verilen süre içinde tamamladı.					
10. Konuyu, verilen zamanda zamanı etkin kullanarak sundu.					
SÜTUN TOPLAMI					
TOPLAM ÖLÇEK PUANI					
Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 50, en düşük puan 10'dur. [(Toplam ölçek puanıX100)/50] formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır.					
Değerlendirme: 100 üzerinden 70 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlere çalışmanızı gözden geçirerek kendinizi geliştiriniz.					

1.6. DRAMA İLE TİYATRO ARASINDAKİ BENZERLİKLER VE FARKLILIKLAR



Görsel 1.18: Drama eğitmeni



Görsel 1.19: Bir drama atölyesi

Drama, bazı kurallar çerçevesinde grup çalışmalarıyla canlandırma yapma olarak ifade edilebilir (Görsel 1.18). Katılımcılar, izleyici olmak zorunda değildir (Görsel 1.19).

Tiyatro; dram, komedi, vodvil gibi edebiyat türlerinin oynandığı yerdir (Görsel 1.20). Tiyatro, bir öykünün karakterlerin davranışı yoluyla bir düşünceyi aktarmak üzere, konuşma ve hareket yardımıyla, sahne üzerinde eyleme dönüştürülmesidir. Tiyatro oyunlarında izleyiciler ve sahne olmazsa olmazdır (Görsel 1.21). Drama ise doğaçlama, rol oynama gibi tiyatro tekniklerinden beslenir. Ancak tiyatrodaki gibi katılımcıların profesyonel olmasına, izleyici ve sahneye gerek yoktur.



Görsel 1.20: Sahnede bir aktör



Görsel 1.21: İzleyicileriyle bir tiyatro sahnesi

Drama ve tiyatro arasında benzerlikler ve farklılıklar vardır (Tablo 1.1).

Tablo 1.1: Drama ve Tiyatro Arasındaki Benzerlikler ve Farklılıklar

BENZERLİKLER	
<ul style="list-style-type: none">• Grupla veya tek kişi ile gerçekleştirilebilir.• Canlı performans türleridir.• Gerekğinde çalışmalar tekrar gerçekleştirilebilir.• Drama, tiyatronun tekniklerinden büyük ölçüde yararlanır. Bu sebepten tiyatro, drama çalışmalarını da kapsar.• Katılımcı ve oyuncular rol oynama ve doğaçlama gibi süreçleri gerçekleştirirler.	
FARKLILIKLAR	
DRAMA <ul style="list-style-type: none">• İzleyicisinin ve çalışmaların sergileneceği belli bir sahnenin olması zorunlu değildir.• Çalışmalar esnasında, yeri geldiğinde eğitmen tarafından müdahale edilebilir.• Süreç ve deneyim kazanma odaklıdır.• Katılımcıların profesyonel oyunculuk sergilemesine gerek yoktur. Canlandırmalar doğal deneyim kaynaklıdır. Herhangi bir yazılı metnin olması zorunlu değildir.• Drama çalışması yapabilmek için bir eğitmenin, grup ya da kişinin ve fikrin olması yeterlidir.	TİYATRO <ul style="list-style-type: none">• İzleyicisi ve belli bir sahnesi vardır.• Sahnelenme esnasında oyuna müdahale edilemez.• Estetik amaçlıdır.• Tiyatro oyuncuları profesyonel oyunculuk sergilemektedirler. Canlandırmalar bir metne, yönetmene, oyunun sergileneceği yerin teknik olanaklarına bağlıdır.• Tiyatro; yazar, yönetmen, metin, kostüm tasarımcısı, ışık uzmanı, dekor uzmanı, makyaj sanatçısı, müzisyen gibi birçok unsuru içinde barındırır.



ARAŞTIRINIZ

Şehrinizde sahnelenen tiyatro oyunlarını araştırınız. Oyunlardan birini seçerek seyrediniz. Şehrinizde bir tiyatro salonunda seyredebileceğiniz oyun bulamazsanız genel ağdan (internet) seyredebilirsiniz. Seyrettiğiniz oyunda tiyatroya ait gördüğünüz özellikleri paylaşınız. Bu çalışmanızı bir hafta içinde tamamlayınız. Tespit ettiklerinizi sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda verilen cümlelerin başındaki boşluğa cümle doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

1. (...) Dramanın konusu sadece gerçek hayatta yaşanan olaylardır.
2. (...) Doğaçlama, yaratıcı dramada kullanılan tekniklerdendir.
3. (...) Eğitimde drama, öğrencilerin olaylara aynı bakış açısıyla bakmalarını sağlar.
4. (...) Drama çalışmaları sadece okul öncesi çağındaki çocuklara yöneliktir.
5. (...) Bireyleri geliştiren, belli kurallara bağlı eğlenceye ritüel denir.
6. (...) Tiyatro çalışmalarında katılımcıdan oyunculuk performansı beklenir.

B) Aşağıdaki soruları okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

7. Aşağıdakilerden hangisi drama ile ilgili kavramlardan biridir?

- A) Aktör
- B) Oyun
- C) Perde
- D) Sufle
- E) Yönetmen

8. Aşağıdakilerden hangisi yaratıcı dramanın özelliklerinden biri değildir?

- A) Duygu ve düşünce önemlidir.
- B) Araç olarak kullanılır.
- C) Bir tedavi yöntemidir.
- D) Eğitmenle gerçekleştirilir.
- E) Süreç odaklıdır.

9. Aşağıdaki isimlerden hangisi Türkiye’deki drama öncülerinden biri değildir?

- A) Ömer Adıgüzel
- B) İnci San
- C) Selahattin Çoruh
- D) Engin Şenkan
- E) Emin Özdemir

10. Aşağıdakilerden hangisi tiyatro ve drama arasındaki farklılıklardandır?

- A) Grupla gerçekleştirilebilmesi
- B) Profesyonel performans sergilenmesi
- C) Doğaçlama tekniğini içermesi
- D) Gerektiğinde tekrarlanabilmesi
- E) Canlı performans sergilenmesi

C) Aşağıdaki soruları cevaplayınız. Cevaplarınızı bırakılan boşluklara yazınız.

11. Dramanın bireylere katkıları nelerdir?

.....

.....

.....

12. Drama, sinemanın ve televizyonun vermediği hangi değerleri kazandırır?

.....

.....

.....



2.ÖĞRENME BİRİMİ

DRAMA

UYGULAMALARI



KONULAR

- 2.1. DRAMANIN TEMEL ÖGELERİ
- 2.2. DRAMANIN AŞAMALARI
- 2.3. DRAMADA KULLANILAN BAZI TEKNİKLER

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Drama bileşenleri
- Dramada süreç
- Drama tekniklerini kullanma
- Drama uygulamaları yapma
- Yaratıcı drama uygulamaları yapma

TEMEL KAVRAMLAR

- Canlandırma
- Değerlendirme
- Doğaçlama
- Eğitimci
- Eğlence
- Isınma
- Katılımcı
- -miş Gibi Yapmak
- Rol Alma
- Süreç

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Hayata bakış açınızı değiştirecek kadar etkilendiğiniz bir oyun ya da filmin konusundan söz ediniz. Bakış açınızda meydana gelen değişikliklerin neler olduğunu paylaşınız.
2. Kendi hayatınızdan yola çıkarak drama çalışmalarını hangi alanlarda, hangi amaçlar için kullanabilirsiniz? Arkadaşlarınızla paylaşınız.

Drama; kendi öğelerine, aşamalarına ve tekniklerine sahip olan bir alandır. Drama çalışmalarını doğru bir şekilde gerçekleştirebilmek için bu öğeleri, aşamaları, teknikleri ve kendi içlerinde oluşturdukları alt başlıkları derinlemesine kavramak gerekir.

2.1. DRAMANIN TEMEL ÖGELERİ

Drama süreci, yöntemlerin etkinliklerde uygulanması için birbiri ile alakalı temel unsurların bütünlüğünün sağlanmasıyla gerçekleşir. “Yaratıcı drama, kendi bileşenlerine, öğelerine sahip farklı bir sanat ve eğitim alanıdır.” (Adıgüzel, 2021: 101). Ömer Adıgüzel’e göre dramanın temel öğeleri şunlardır:

- Drama Eğitmeni
- Grup (Katılımcılar)
- Mekân (Çalışma Ortamı)
- Konu

2.1.1. Drama Eğitmeni

Eğitmen; drama çalışmalarında katılımcıların kişisel gelişimlerine katkıda bulunan, onlara “rehberlik” eden, süreci tasarlayıp yöneten kişidir (Görsel 2.1). Eğitmen; mesleki donanımını eğitim, tiyatro, müzik, oyun, psikoloji gibi alanlarda tamamlamalı ve gerekli durumlarda farklı dallardan uzmanlar ile iş birliği yapmalıdır.



Görsel 2.1: Öğrencileriyle drama çalışması yapan eğitmen

Drama eğitmeninin genel özellikleri şunlardır:

- Araştırmacıdır.
- Kendini yetiştirir ve sürekli yeniler.
- Emreden değil, rehberlik edendir.
- Ekip çalışmasına yatkındır.
- Öğrencileri sürece dâhil eder.
- Eğitimin sadece bilgi öğretme olmadığını bilir ve buna göre uygulamalar yapar.

Drama Eğitmeni İle İlgili Genel Hususlar

- Çalışmaları katılımcıların yaş gruplarına göre düzenlemeli, seviyelerine uygun etkinlikler planlamalıdır. Çalıştığı gruplardaki dinamikleri iyi yönetmeli, kişisel farklılıkları gözetmeli, çalışma anında ortamdaki sorunlara hâkim olmalıdır.
- Eğitimci, katılımcılardan aldığı her türlü dönütü iyi analiz edebilmeli, elde ettiği sonuçları başarılı bir şekilde yorumlamalıdır. Kriz durumlarına veya çalışmalar sırasında yaşanabilecek tikanıklıklara yaratıcı bir şekilde çözüm üretebilmelidir.
- Drama eğitimci grupla çalışmaya başlamadan önce yapılacak çalışmanın hedeflerini, amaçlarını, içeriğini, yöntemlerini, materyallerini ve kurallarını belirlemelidir.
- Drama eğitimci güven sağlamak için katılımcıları sadece izleyen ve yönlendiren değil, onlarla beraber çalışmalara aktif şekilde dâhil olan bir pozisyonda yer almalıdır.
- Eğitimci, doğaçlama ve canlandırmalar esnasında zaman zaman planlananın dışına çıkabilmeli, amaçlara uygun stratejiler belirlemelidir.
- Eğitimci, çalışmalar başlamadan önce mekânda bulunmaya, materyal seçimine ve gerekli düzenlemeleri yapmaya dikkat etmeli, planlarını önceden hazırlamalıdır.
- Eğitimci, yapılacak çalışmanın kurallarını en başta açıklamalı, kurallarla ilgili katılımcıların fikirlerine değer vermeli, gerektiğinde onlarla beraber kural koymalı veya kuralda değişikliğe gidebilmelidir.
- Eğitimci çalışmalara şahsi fikirleriyle müdahale etmemeli, tüm katılımcılara profesyonelce ve objektif yaklaşmalıdır.
- Dramada sonucun değil, sürecin önemli olduğuna; süreç içerisinde yaşanan deneyimlerin yargılanmadan değerlendirildiğine sık sık vurgu yapmalıdır.
- Eğitimci, katılımcılar arasında kültürel farkların olabileceğini unutmamalı, çalışmalarını buna göre düzenlemelidir.
- Katılımcılar arasında grup bilincini oluşturmalıdır (Görsel 2.2).
- Bir rolü benimseyip oynayabilmeleri için katılımcılara drama çalışmalarında deneme fırsatları vererek onları yüreklendirmelidir.
- Eğitimci, katılımcılara kendisinin ve başkalarının değer ve düşüncelerine saygı duymayı kavratmalıdır.



Görsel 2.2: Drama eğitimci ve grup

2.1.2. Grup (Katılımcılar)

Bir eğitimci rehberliğinde, drama çalışmaları yapmak amacıyla bir araya gelmiş topluluğa **grup** denir (Görsel 2.3). Grup üyeleri çocuklar, genç bireyler veya yetişkinlerden oluşabilir. Drama çalışmaları her yaşın seviye ve ihtiyacına göre planlanır. Grup içine dâhil olan her birey; çalışmalara katılmaya istekli, öğrenmeye ve gelişmeye açık olmalıdır (Görsel 2.4). Katılımcılar; iş birliği yapmaya hazır, grup bilinci ile hareket eden, ufku geniş, farklı kültürlerden gelen insanlarla çalışmaya açık kişiler olmalıdır.



Görsel 2.3: Drama çalışmaları yapan bir grup



Görsel 2.4: Drama çalışması yapan çocuklar

Katılımcılar İle İlgili Genel Hususlar

- Katılımcılar çalışmalar sırasında kendini rahat ve güvende hissetmeli, yargılanacağı veya gülünç duruma düşeceği hissine kapılmamalıdır.
- Canlandırmalarda çalışmanın kurallarını iyi öğrenmeli, kuralları ihlal edecek davranışlardan kaçınmalıdır.
- Katılımcılar, "Ben bunu yapamam!", "Utanırım, çekinirim." gibi düşüncelerden uzaklaşmalıdır.
- Grubu oluşturan bireylerin birbirleriyle uyumlu olması, drama çalışmalarının başarılı olması için önemlidir.
- Katılımcılar çalışmalara zamanında gelmeli, çalışmadan önceki hazırlıkları yapmalıdır.
- Hem kendine hem başkasına psikolojik ve fiziksel zarar vermeyecek duyarlılıkta olmalıdır.
- Etkinlikler sırasında yaşanan her şeyin sınıf ortamında kalması gerektiğini unutmamalıdır.
- Canlandırmalar sırasında diğer katılımcıların özel hayatlarına ilişkin konuları kullanmamalıdır.
- Diğer katılımcıların canlandırmalarına ilişkin olumsuz yargılarda bulunmamalıdır.
- Eğitmenin yönergelerini dikkatle dinlemeli, anlayamadığı bir durum olduğunda eğitmenden tekrarlama istemeli, düzeltme almalı, diğer katılımcılara düzeltme yapmamalıdır.
- Canlandırma yaparken özensiz canlandırmalardan kaçınmalı, taklit etmek yerine kendisi olmalıdır.

2.1.3. Mekân (Çalışma Ortamı)

Drama çalışmaları yapabilmek için eğitmen, konu ve grubun yanı sıra çalışılacak ortam da çok önemli bir unsurdur (Görsel 2.5). Eğitmen, verimli bir süreç elde etmek için grup ve mekân etkileşimine dikkat etmelidir. Mekân olarak her yer seçilebilir.



Görsel 2.5: Bir mekândaki katılımcılar

Mekân Seçimi İle İlgili Genel Hususlar

- Mekân seçimi, uygulanacak çalışmanın içeriği göz önünde bulundurularak yapılmalıdır. Kalabalık bir grup için geniş ve havadar bir ortam; hareketli çalışmaların yapılacağı bir etkinlik için tehlike yaratacak araç gereç ve eşyaların etrafta bulunmadığı bir ortam gerekir.
- Ortam, çalışmalar başlamadan önce mutlaka çalışma içeriğine göre düzenlenmeli, gerekli araç gereç hazır bulundurulmalıdır. Mekânlarda yazı tahtası, akıllı tahta, pano, malzeme deposu, müzik arşivi, kırtasiye malzemesi bulunabilir.
- Katılımcılar da yeri geldiğinde ortam düzenlemesi için görev alabilir. Böylece katılımcıların kendini ortama ve çalışmaya ait hissetmesi sağlanır.
- Ortamda yapılan hazırlıklar, kullanılacak araç gereç ve katılımcı sayısının artabileceği düşünülerek planlanmalıdır.
- Mekân aydınlık olmalıdır.
- Geleneksel sınıftan farklı olarak çalışmaların ayakkabısız yapılabilmesi için mekânların halı yahut ahşap malzeme ile kaplanması önemlidir.
- Mekânlarda halı dışında minder, yastık ve drama araç gereci bulundurulmalıdır.
- Dramada ses yalıtımına sahip ortamlar tercih edilmelidir. Dışarıdan gelebilecek uyarılardan olabildiğince uzak kalınmalıdır.
- Sınıf dışı ortamlarda da yaratıcı drama çalışmaları yapılabilir. Müze, fabrika, kütüphane, park, market, pazar yeri, alışveriş merkezi gibi yerler gerekli planlamalar yapıp, izinler alınarak uygun yaş gruplarıyla mekân olarak kullanılabilir. Örneğin bir kütüphanede masal tamamlama çalışması, müzede tarihî olayların ya da nesnelere canlandırılması, parklarda açık alana ihtiyaç duyulan etkinlikler ya da fen bilimleri ile ilgili etkinlikler gerçekleştirilebilir. Bu imkânlara sahip olunmasa bile mevcut sınıf imkânlarıyla çalışma yapmaktan asla vazgeçilmemelidir. Drama çalışmaları kalabalık sınıflar ya da küçük mekânlarda da iyi bir planlamayla yapılabilir.

- Açık ortamlarda drama çalışması yapmanın beraberinde izleyicileri de getirebileceği unutulmamalıdır.
- Çalışılacak mekânda iş sağlığı ve güvenliği kurallarına dikkat edilmeli, ortam buna göre düzenlenmelidir (Görsel 2.6).



Görsel 2.6: Drama uygulamaları için hazırlanan bir mekân

Drama Mekânında İş Sağlığı ve Güvenliği Kuralları

- Drama çalışmalarının yapılacağı mekân, katılımcıların sayısına göre seçilmelidir. Mevcudu fazla olan bir grubun daha havadar ve geniş ortamda çalışma yapması uygundur.
- Drama mekânında katılımcılara zarar verebilecek kesici, delici, yaralayıcı materyallerin bulunmamasına, çalışmalar dâhilinde kullanılacaklar varsa dikkatli bir şekilde ve eğitmen kontrolünde kullanılmasına dikkat edilmelidir.
- Çalışmalarda kullanılan elektronik aletler, çalışma bitiminde elektrik kaynağından çıkarılmalı, priz ve elektrik çıkışları kontrollü bir şekilde kullanılmalıdır.
- Küçük yaş gruplarıyla çalışıldığında mekânda bulunan eşya ve mobilyalar, çocukların hareketli olduğu göz önünde bulundurularak düzenlenmelidir.
- Yaralanma ve sakatlanmaları önlemek için çalışma yapılacak zeminin kaygan olmamasına dikkat edilmelidir.

2.1.4. Konu

Drama çalışmalarında **konu**; üzerinde canlandırmalar yapılacak, çeşitli tekniklerle irdelenecek duygu ve düşüncelerin tamamıdır. Öykü, konuşma, yazı, şarkı vb. anlatılarda verilmek istenen duygu ve düşünceler dramının konusu olabilir. Konu herhangi bir fotoğraf, resim, şiir, kitap, film, müzik, olay, nesne veya objeden seçilebilir (Görsel 2.7). Konu, ayrıca çeşitli davranışlardan yola çıkarak katılımcılara kazandırılmak istenen kazanımlara göre de belirlenebilir. İnsan hayatında var olan tüm yaşantılar yaratıcı drama için bir konu, işlenecek bir malzeme olarak kullanılabilir. Konu yelpazesi çok geniştir.



Görsel 2.7: Drama çalışmasına konu olabilecek bir görsel

Konu Seçimi İle İlgili Genel Hususlar

- Amaç, katılımcıların yaş grubu ve kültürel çeşitliliğine uygun olmalıdır.
- Seçilecek konu, katılımcıların tümüne hitap edebilmelidir. Özel hayatlarına veya hassas oldukları konulara değinmemesi önemlidir.
- Konu, çözülmesi gereken bir problem olarak görülmeli, katılımcılar sahip oldukları deneyimlerle hareket ederek bu problemin çözümüne yönelik çalışmalar yapmalıdır.

SIRA SİZDE



Görsel 2.8'de anlatılmak istenen sizce nedir? Görselden hareketle bir süre düşünüp drama çalışmalarında kullanılabilecek konuları beyin fırtınası yaparak 20 dakikalık sürede listeleyiniz (Listelenen konuları daha sonra hazırlayacağınız drama uygulamalarında kullanabilirsiniz.).



Görsel 2.8: Gün batımını seyreden iki insan

2.2. DRAMANIN AŞAMALARI

Drama uygulamalarının amacına ulaşabilmesi ve etkili olabilmesi için üç temel aşamadan oluşması önemlidir. "Drama yaşantılarında edinilen deneyimlerden yola çıkarak bir yaratıcı drama dersinin veya etkinliğinin yapılandırılmasında izlenmesi gereken aşamalar geliştirilmiştir (Adıgüzel, 2006). Bu aşamalar şu şekildedir:

1. Isınma
2. Canlandırma
3. Değerlendirme-Tartışma" (Adıgüzel, 2021: 136)

Aşamaların iyi planlanması hem drama eğitimine hem de katılımcılara uygulamalarını etkili bir şekilde gerçekleştirebilmeleri için kolaylık sağlar (Görsel 2.9). Eğitimci öncelikle drama uygulamasının amaçlarını ve kurallarını belirleyip, uygulamanın içeriğini oluşturarak işine devam etmelidir. Uygulamada hedeflediği amaçları, katılımcılar üzerinde olumlu davranış değişikliklerine yol açacak şekilde seçmelidir. Seçilen amaçlar katılımcılara uygun, ulaşılabilir ve uygulanabilir olmalıdır. Aksi takdirde hedeflenen amaçlara ulaşılamaz. Amaçlar katılımcılara açık bir şekilde aktarılmalı, bütün katılımcılara ulaşıldığından emin olunmalıdır.



Görsel 2.9: Planlama yapan bir kişi

Süreç; bir olayın ya da olayların, işlemlerin belli bir sonuca doğru gidişi, düzenli olarak birbirini izleyen değişimlerle gelişip oluşması demektir. Isınma, canlandırma ve değerlendirme sürecinin belirli bir düzende ilerlemesi, çalışmaların seyrini olumlu yönde etkileyen bir unsurdur. Yapılan çalışmalarda gösterilen performansın değil, süreç içerisinde hangi kazanımlara ulaşıldığının, katılımcının kendine ne gibi değerler kattığının değerlendirilmesi gerekir.

2.2.1. Isınma

Kişinin drama ortamına ve drama çalışma grubuna uyum sağlamak için sonraki çalışmalarla kuracağı bağlantıyı oluşturması ve vücudunu çalışmalara hazır hâle getirmesi için yapılan ön egzersizlere **ısınma** denir. Yaratıcı dramada katılımcılar ısınma sayesinde ortamı tanır, duyu organlarını ve zihnini harekete geçirir, kaslarını gevşetir (Görsel 2.10). Isınma hareketleri yaratıcı drama çalışmalarının başında yapılır. Ancak ihtiyaç duyulduğunda da (dikkat dağınıklığı, zihinsel yorgunluk, uzun drama etkinlikleri) kısa ısınma çalışmaları yapılabilir.



Görsel 2.10: Isınma çalışması uygulamaları

Isınma çalışmasının kuralları eğitmen tarafından belirlenir. Katılımcının yapacağı çalışmadan en üst düzeyde verim alabilmesi için beraber çalışacağı katılımcıları, eğitmeni, drama içeriğini, mekânı benimsemesi gerekir. Drama uygulaması yapılırken katılımcının güven duyması, kendini rahat hissetmesi önemlidir. Özellikle dramaya yeni başlayan katılımcılar çekingen olabilir. Dışarıdan izleyenlere karşı kendisinin gülünç veya kötü duruma düştüğü endişesine kapılabilir. Bu yüzden bu aşamada eğitmen veya lider yapılan çalışmalarda aktif olmalı, dışarıdan izleyen biri durumunda olmamalıdır.



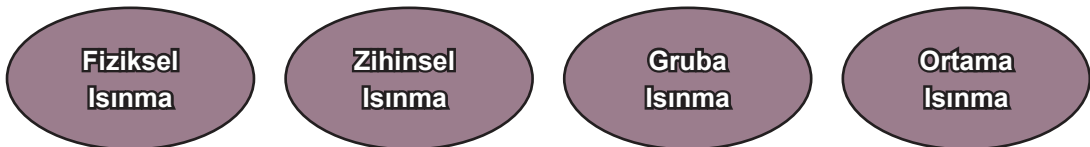
Görsel 2.11: Eğitmen önderliğinde ısınma çalışmaları yapan bir drama grubu

Bu aşamada tüm grubun birbiri ile kaynaştığı, grup ve eğitmenin iletişim sürecinin başladığı, birbirini tanıdığı oyunlar oynanabilir (Görsel 2.11). Katılımcıların eğlendiği ve kendini iyi hissettiği oyunları oynamak, grup dinamiğini güçlendirir. Ancak bu aşama gereğinden uzun tutulmamalı, grubun kaynaşması yeterli düzeyde görüldüğünde, sonlandırılıp diğer aşamaya geçilmelidir. Aşama uzadığında çalışma amacından sapabilir, yalnızca eğlenme amaçlı bir oyuna dönüşebilir.

Isınma Çalışmalarının Önemi

- Vücudun oyun ve çalışmalara hazır olmasını sağlar.
- Kasları hazır hâle getirdiği için ani hareketlerde sakatlanmaların önüne geçer.
- Zihni ileriki etkinliklerde gerçekleşecek olan içeriklere hazırlar.
- Birbirini tanımayan grup üyelerinin birbirlerini tanımalarını ve gözlemlmelerini sağlar.
- Grup üyelerinin birbirleriyle iletişim süreçlerini hızlandırır ve kolaylaştırır.
- Kişilerin çekingenliklerini atıp ortamda kendilerini güvende hissetmelerini sağlar.
- Grup üyeleri arasında bir yarışma değil, iş birliği olduğunun fark edilmesini sağlar.
- Grup üyelerinin ortama ait fiziksel özellikleri tanıyıp etkinlik sırasında olabilecek kazalardan korunmalarını sağlar.
- Kişilerin dikkatlerini yoğunlaştırmalarını sağlar ve drama çalışmasının başlangıcını belirler.

Isınma çalışmaları kendi içinde fiziksel ısınma, zihinsel ısınma, gruba ısınma ve ortama ısınma olmak üzere dört başlık altında incelenir (Şekil 2.1).



Şekil 2.1: Isınma çalışmaları

Fiziksel ısınma çalışmaları, oyun oynamaya hazırlanırken bedeni bu etkinlik için hazır hâle getirmektir. Bedenin gerilmesi, gevşetilmesi, serbest yürüyüşler, eğilip kalkmalar fiziksel ısınmaya örnektir.

Zihinsel ısınma çalışmaları, yapılacak etkinliklerde katılımcıların uygun tanımlama ve etkinliklerle işlenecek konuya zihinsel olarak hazır olmalarını sağlar. Örneğin çevreyle ilgili bir drama çalışması öncesinde katılımcıların çevredeki parklara, piknik alanlarına yürüyüş yapmaları yahut uygun görseller ile konuya zihinsel olarak ön hazırlık yapmaları sağlanabilir. İlbaharın gelişini hissetmek için çimenler arasında uzandıklarını ya da kar yağışının güzelliklerini hatırlamak için kardan adam yaptıklarını hayal etmeleri istenebilir.

Gruba ısınma çalışmaları; drama katılımcılarının birbirleriyle tanışmaları, kaynaşmaları, iletişim kurmaları için yapılan çalışmalardır. Özellikle ilk defa bir araya gelen katılımcıların ısınma aşamasında çekingenliklerini atmalarını ve oyuna daha rahat katılmalarını sağlar. “Güven çalışması” adıyla anılan “gözleri kapalı olan eşi yürütme” gibi oyunlar, katılımcılar arasındaki güveni artırmak için uygulanan ısınma çalışmalarına örnek gösterilebilir.

Ortama ısınma çalışmaları; katılımcıların ortamı tanımaları, ortamdaki nesnelere, malzemelere, ısıyı, ışığı, havalandırma düzenini, mekânın girinti ve çıkıntılarını fark etmelerini sağlamak amacıyla yapılan çalışmalardır. Ortama ısınma çalışmaları özellikle drama çalışmaları aşamasında katılımcılara zarar verebilecek olan çarpma vb. sorunları azaltacağı için önem taşımaktadır.

Isınma çalışmalarında kullanılacak ortamı tanıma çalışmaları şunlardır:

- Buz üzerinde yürüme
- Korkmuş gibi yürüme
- Neşeli şekilde yürüme
- Sinirli yürüme
- Ezilmiş domatesler arasında yürüme
- Hızlı yürüme
- Yavaş yürüme
- Topuklu ayakkabı ile yürüme



SIRA SİZDE



Aşağıda verilen ısınma oyunlarından sınıf ortamınıza göre uygun olanları seçerek eğitmeninizin yönlendirmesiyle ders saatinizin 20 dakikalık bölümünde oynayınız. Daha sonra hazırlayacağınız drama uygulamalarında da bu örneklerden faydalanabilirsiniz.

1. Isınma Oyunu

Uygun bir müzik eşliğinde, bulunduğunuz mekânda dağınık bir şekilde konumlanınız. Müziğe eşlik ederek mekânda gezinmeye başlayınız. Müzik durduğu sırada en yakınınızda olan kişiyle selamlaşınız [Kısa bilgiler verilebilir (hobiler, oturulan semt, sevilen müzik türleri gibi)]. Selamlaşma için verilen süre bittiğinde müziği devam ettiriniz. Tüm grup birbiriyle tanıştıktan sonra oyunu sonlandırınız.

2. Isınma Oyunu

- Uygun bir mekânda çember oluşturunuz (Görsel 2.12).
- Hepiniz kendi isminizi, isminizin başına isminizin ilk harfiyle başlayan sizi ifade edebilecek olumlu bir sıfat ekleyerek söyleyiniz.
- Sonra çemberden biriniz bedeninizle dans eder tarzda hareket yaparak herhangi bir arkadaşınıza doğru onun ismini sıfatıyla beraber söyleyerek yürüyünüz.
- İsmi söylenen kişinin de farklı bir hareket yaparak, başka bir arkadaşına doğru onun ismini söyleyerek yürümesini ve yerine geçmesini sağlayınız.
- Gruptaki herkesin sırası bitene kadar oyunu devam ettiriniz.



Görsel 2.12: Çember olan drama öğrencileri ve eğitmenleri

3. Isınma Oyunu

- İki sıra hâlinde yüzleriniz birbirinize bakacak şekilde diziliriz.
- Sıranın başındaki katılımcıya müzik eşliğinde bedenini ve ellerini kullanarak herhangi bir hareket yapmasını söyleyiniz.
- Karşısındaki katılımcıya da aynı hareketi tekrarlayıp buna yeni bir hareket eklemesi gerektiğini belirtiniz.
- İkinci sırada yer alan katılımcının kendinden önce yapılan tüm hareketleri tekrarlayarak bunlara yeni bir hareket eklemesini sağlayınız.
- Sınıftaki herkes katılım sağlayana ve yapılan son harekete bir ekleme yapana kadar etkinliği devam ettiriniz.

4. Isınma Oyunu

Bir çember oluşturunuz ve rahatlatıcı bir müzik eşliğinde eğitmeninizin komutlarına göre aşağıdaki yürüme şekillerini canlandırarak yürüyünüz. Etkinliğin sonunda canlandırmakta en fazla zorlandığınız yürüyüş ile en rahat tamamladığınız yürüyüş şeklini nedenlerini belirterek arkadaşlarınızla tartışınız (Görsel 2.13).

- Sırtınızda yük varmış gibi
- Sahilde sıcak kumların üzerindeymiş gibi
- Yürümeyi yeni öğrenmiş bir bebekmiş gibi
- Buz üzerindeymiş gibi
- Robotmuş gibi
- Cam kırıklarının üzerindeymiş gibi
- Çöplerin arasındaymış gibi
- Ezilmiş sebzelerin üzerindeymiş gibi
- Ayaklarınızda topuklu ayakkabılar varmış gibi
- Sinirliymiş gibi
- Korkmuş gibi
- Neşeliymiş gibi



Görsel 2.13: -miş gibi yürüme

5. Isınma Oyunu

- “Hareketi başlatanı bulma” oyununu oynamak için bahçede/geniş bir alanda çember oluşturunuz. Bir kişiyi ebe seçerek çemberden uzak bir yere gönderiniz. Ebe uzaklaştıktan sonra çemberden bir kişi seçiniz. Ebeyi çağırınız ve ondan çemberin ortasına girmesini isteyiniz.
- Çemberden seçilen kişiden ortadaki ebeye yakalanmayacak şekilde bedeniyle yaptığı bir hareketi göstermesini ve grubun onu takip etmesini isteyiniz. Hareketi başlatan kişiye, hareketini ebeye yakalanmadan değiştirmeye çalışmasını ve grubun onu takip etmesi gerektiğini söyleyiniz.
- Ebe tarafından yakalanana kadar hareketleri değiştirmesini isteyiniz. Çemberde hareketi gösterirken ebeye yakalanırsa çemberin dışında kalacağını, ebe olacağını ve hareketi başlatacak başka birinin çemberden seçileceğini söyleyiniz. Oyunun sonuna kadar bu şekilde devam ediniz.

6. Isınma Oyunu

- Oyunun başında iki karta kurt, diğer kartlara kuzu yazınız. Kâğıtları kapatınız.
- Rastgele bir kart seçiniz ve diğer oyunculara göstermeden kartınıza bakınız. “Kurdu bul” oyununu oynamak için çember oluşturunuz.
- Eğitmenin “Herkes gözlerini kapatsın.” komutu ile gözlerinizi kapatınız. “Kurtlar gözlerini açsın.” komutu verildiğinde kartında kurt yazan iki kişiye gözlerini açması gerektiğini söyleyiniz. Kurt kartlarını çeken oyunculara, birbirlerini görüp tanıdıktan sonra gözlerini kapatmaları gerektiğini belirtiniz.
- “Herkes gözlerini açsın.” komutundan sonra kartında kurt yazanlar, diğerlerine kuzu olduklarını kanıtlamaya çalışırken kuzu yazanlar da kurt olmadıklarına diğer oyuncuları ikna etmeye çalışır. Oyuncuların hâl ve hareketlerinden yola çıkarak kimin kurt, kimin kuzu olduğunu tespit etmeye çalışınız.
- Kurt olanlar rol yaparak dikkatleri başka bir oyuncunun üstüne çekmeye çalışır. Kurtların amacı tüm kuzuları yakalamak, kuzuların amacı ise kurtları bulmaktır. Bütün oyuncular kendisinin kuzu olduğunu, kurdun x kişisi olduğunu iddia edebilir. Blöf yapma ya da gerçeği söylemeyle ilgili bir sınır yoktur. Oy birliğiyle kurt olduğu kanaatine varılan oyuncu kartını açar ve kurt ise oyun dışı kalır. Oyun dışı kalanlar, oyunu izleyebilir.



ARAŞTIRINIZ

Sayfa 45 ile 47 arasındaki ısınma oyunlarını inceleyiniz. Siz de farklı kaynaklardan ısınma oyunlarını araştırınız. Her biriniz, araştırıp bulduğunuz ısınma oyunlarından ikisini renkli bir kâğıda yazarak sınıf panosuna asınız. Daha sonra yapacağınız drama uygulamalarında bu ısınma oyunlarından yararlanınız.

2.2.2. Canlandırma

Canlandırma başka kişiliklere girip onları oynamak, farklı karakter ve tiplerin etkin bir hâle gelmesini sağlamak, geçmiş bir olayı ya da durumu göstererek yaşatmak demektir. Bir konunun süreç içerisinde biçimlendirilmesiyle ortaya çıkar ve katılımcılara sergilenir (Görsel 2.14). Canlandırmadan önce eğitmenin verdiği bir konuyu canlandırmak için gerekli hazırlıkların yapılması önemlidir. Canlandırılacak konuyu doğaçlama, rol oynama (rol alma) tekniklerini kullanarak canlandırmak gerekir. Drama çalışmalarındaki canlandırmalar, katılımcıların hayatları boyunca edindikleri deneyimlerin sonuçlarına ve bireyde bıraktığı izlere göre yapılır. Belirlenen konuyu işlemede oluşturulan dramatik durumları ve anları çözmek için kullanılması gereken teknikler de çoğunlukla yaratıcı dramının bu aşamasında gerçekleştirilir.



Görsel 2.14: Canlandırma yapan bir grup

SIRA SİZDE



Aşağıda verilen canlandırma çalışmalarından sınıf ortamınıza uygun olanını eğitmeninizin yönlendirmesiyle seçerek 1 ders saatinde uygulayınız. Canlandırma sonunda rolünüze uyum sağlamaya istekli olup olmadığınızı ve neler öğrendiğinizi tartışınız.

1. Canlandırma Çalışması

- Görsel 2.15'i inceleyiniz.
- Size neleri çağrıştırdığını düşününüz.
- 4-5 kişilik gruplara ayrılıp fikir alışverişi yapınız.
- Görselden yola çıkarak bir senaryo oluşturunuz.
- Oluşturduğunuz senaryoyu hazırlayıp canlandırınız.



Görsel 2.15: Bir grup

2. Canlandırma Çalışması

Aşağıda verilen metne göre grupları oluşturup, rolleri belirleyerek durumu canlandırınız.

Şu anda yaşadığınız iklimin dışında bir yere tatile gideceğinizi ve altı kişi olduğunuzu düşününüz (Görsel 2.16). Grupta bir kişi gittiği yerde tarihî eserleri ve müzeleri görmeyi, ikinci kişi o yerin doğasını tanımayı, üçüncü kişi farklı yemekler yemeyi, dördüncü kişi hediyelik eşyalar almayı ve beşinci kişi sadece farklı yerler görerek birlikte güzel vakit geçirmeyi istemektedir. Siz, bu grup arkadaşlarınızla birlikte dünyada hangi ülkeye gidebileceğinizi kararlaştırınız. Yanınıza neler alacağınızı, orada kendinizin ve arkadaşlarınızın hangi istek ve önceliklerine yer vereceğinizi ile ilgili canlandırma yapınız.



Görsel 2.16: Tatile giden gençler

2.2.3. Değerlendirme

Değerlendirme drama çalışmalarından elde edilen çıktıların sürecin sonunda, eğitmen rehberliğinde değerlendirildiği aşamadır. Eğitsel süreçte elde edilen kazanımlar ya da ortaya çıkan oluşumlar üzerine çeşitli tartışmalar da bu aşamada yapılabilir.

Drama sonunda sürecin kazanıma dönüşüp dönüşmediği ve bu durumun katılımcıya bir katkısının olup olmayacağı bu bölümde değerlendirilir.

Dramada canlandırılan yaşantı ve süreçlerinin katılımcılar tarafından nasıl algılandığı ya da anlaşıldığına yönelik duygu ve düşüncelerin paylaşılması bu aşamada gerçekleşir. Yapılan tartışmalar sonucunda ortaya çıkan fikirlerle gün sonunda edinilen kazanımlar pekiştirilir. Eğitimci çoğu zaman son bir etkinlikle tüm atölyenin katılımcı üzerindeki etkilerini gözlemler ve katılımcının öz eleştiride bulunmasını, kendinde bulunduğu hata ve eksiklikleri fark etmesini sağlar. Değerlendirme, rol dışında çeşitli yazma çalışmalarlarıyla da (mektup, kompozisyon vb.) yapılabilir. Bu tür değerlendirme, katılımcıların deneyimlerini dolaylı yollardan ifade etmelerini sağlar.



Görsel 2.17: Değerlendirme yapan bir grup

Drama çalışmasının amaçları arasında bilişsel kazanımlar hedefleniyorsa dramanın ruhuna uygun, bilgi düzeyini ölçen bir değerlendirme ölçeği; çalışmanın tutumları geliştireceği düşünülüyorsa bir tutum ölçeği kullanılabilir. Değerlendirme yalnızca görüş, tutum ve yaşantıların sözel olarak paylaşılmasını da içerebilir (Görsel 2.17).

SIRA SİZDE



Drama çalışmalarında öz eleştiri yapmak için aşağıdaki soruları cevaplayınız. Bu sorulara benzer 3 soru da siz ekleyiniz (Bu soruları daha sonra hazırlayacağınız drama uygulamalarınızda da kullanabilirsiniz.).

- Grup çalışmalarında oynadığınız rolleri neden seçtiniz?
- Çalışmalarda gruba nasıl katkıda buldunuz?
- Drama çalışmalarında zorlandığınız konularda kendinizi nasıl geliştirebilirsiniz?

1.

2.

3.

Rahatlama Çalışmaları: Rahatlama, drama çalışmalarında bir aşama değildir. Bu tarz etkinlikler, katılımcıların dikkatini toparlamak adına çalışmalara başlarken yapılır veya çalışma sonlarına eklenebilir. Rahatlama çalışmaları sırasında yapılan fiziksel ve zihinsel hareketler, drama çalışmaları sırasında yorulan katılımcıların rahatlamasına yardım eder.

SIRA SİZDE



Aşağıdaki rahatlama çalışmasını ders saatinizin 15 dakikalık bölümünde yapınız.

Çalışma yapılan ortamda rahatlatıcı bir müzik açınız. Gözlerinizi kapatınız ve kendinizi Orta Çağ'da yaşayan bir insan olarak hayal ediniz. Hayalinizde yaşadığınız zaman diliminde şu an yaşadığınız zamandan farklı olanları, insanların nasıl giyindiğini, evlerinde nasıl bir yaşantı olduğunu, uzak, mesafelerle nasıl iletişim kurduklarını düşününüz. Verilen süre bitip, müzik kapandığında hayal ettiklerinizi sınıfla paylaşınız.

2.3. DRAMADA KULLANILAN BAZI TEKNİKLER

Drama kendi içinde birçok teknik barındırır. Drama eğitmeni, dramayı çalışmasında kullanacak animatör veya öğretmen, uygulayacağı tekniği belirlerken yaratıcı dramanın bir sanat formu olduğunu ve her zaman anlamlı bir şeyler yaratması gerektiğini unutmamalıdır. Ayrıca drama eğitmeni, drama tekniklerine hâkim olmalı ve konuya uygun teknikleri tespit edip çalışmasına katmalıdır (Görsel 2.18). Eğer eğitmen tekniklere hâkim değilse etkinliğin verimi düşer. Tekniklerin yapılacak etkinliğe göre seçilmesi ve planlanması çok önemlidir.



Görsel 2.18: Yaratıcı drama etkinliği yapan bir eğitmen

Tekniklerin Seçilmesindeki Ana Unsurlar

- Tekniğin drama sürecinin hangi aşamasında kullanılacağına karar vermek gerekir. Teknik, çalışmaların içeriğine göre seçilmelidir.
- Çalışmaların başlangıcında kullanılan teknikler, yeni katılımcılar için daha çok tanışma, kaynaşma, grup uyumunu oluşturma, güven sağlamaya yönelik tekniklerdir. İlerleyen aşamalarda belirli bir konunun işlenmesinde, sonlandırılmasında farklı teknikler kullanılabilir.
- Teknikler drama sürecinde araç olarak kullanılır. Drama sürecinde gruba yön vermek, dikkati belli bir noktaya çekmek, katılımcıların istek ve ihtiyaçlarına çözüm bulmak amacıyla kullanılmalıdır.
- Grubu oluşturan bireylerin kişisel özellikleri de teknik seçiminde önemli rol oynar.

Günümüzde kullanılan tekniklerin büyük bir kısmı, dramada önemli yaklaşımlardan biri olan “süreçsel drama” çalışmalarında yer alır (Görsel 2.19). Sürece dayalı dramatik bir durum belli bir düzende gelişen, değişen, tekrarlayan ve ilerleyen olayları içerir. Kurusal rollerin ve durumların saptanıp keşfedilmesi süreçsel dramanın temel özelliklerindedir. Anlam oluşturma, rol oynama, doğaçlama, yazma ve konuşma etkinlikleriyle gerçekleşen süreçsel dramada rolü üstlenen katılımcı, kendisi olma ve başkasıymış gibi davranma sürecini yaşar ve yansıtır. Dolayısıyla pek çok tekniğin çıkış noktasının süreçsel drama gibi yaklaşımlardan kaynaklandığı da söylenebilir. Dramada kullanılan belli başlı teknikler ise şunlardır:



Görsel 2.19: Süreçsel drama etkinliği yapan bir grup

2.3.1. Rol Oynama

Kurallar çerçevesinde oyun oynama ve canlandırma çalışmasıdır. Yazılı bir metne dayalıdır. Küçük gruplarla çalışılması daha uygundur. Katılımcılar, rol oynama çalışmasına başlanmadan önce sahibi oldukları rolleri içselleştirmeli, kendilerine yakın hissettikleri rolleri seçmelidirler (Görsel 2.20). Eğitimci rolleri dağıtırken verilen roller ile katılımcılar arasındaki uyumu önemsemeli, roller hakkında detaylı ve açıklayıcı bilgiler verilmelidir. Rol oynamada katılımcılar farklı kimliklere bürünerek empati kurar, başkalarının nasıl davrandıklarını veya hareket ettiklerini anlamaya çalışırlar. Normal hayatta gerçekleştiremeyecek durumlar, cezalandırılma veya yargılanma korkusu olmadan deneyimlenebilir. Katılımcıların ufkunu genişleten, farklı bakış açılarıyla düşünmelerine olanak veren bir çalışmadır.



Görsel 2.20: Ellerindeki senaryolarla rollerine hazırlık yapan bir grup

SIRA SİZDE



Bir çember oluşturunuz. Gönüllü dört kişiden içinde farklı mesajların yazıldığı küçük not kâğıtlarından birini seçmesini isteyiniz. Not kâğıdını alıp mesajı okuduktan sonra çemberden bir kişi seçiniz. Amacınız elinizdeki mesaj hakkında konuşmak, problemlerinizi çözmek ve arkadaşınızdan yardım almaktır. Oyunu tamamladığınızda rol oynama ile ilgili görüşlerinizi arkadaşlarınızla tartışarak değerlendiriniz.

Kâğıtlarda Yazan Mesajlar:

- Sınıf başkanlığına adaysınız. Arkadaşınız diğer adayla da samimidir. Arkadaşınızdan diğer adaya değil, size oy vermesini isteyeceksiniz. Arkadaşınızı size oy vermesi için nasıl ikna edersiniz?
- Arkadaşınız sizden elli lira borç aldı ama hâlâ ödemedi, belki de unuttu. Borcunuzu arkadaşınızdan nasıl istemelisiniz?
- En samimi arkadaşınız, çok sevdiğiniz uğurlu kazağınızı ödünç alıp giymek istiyor. Ama siz eşyalarınızı başkalarıyla paylaşmayı sevmiyorsunuz. Bunu arkadaşınıza nasıl söylersiniz?
- Arkadaşınız okul çıkışı sinemaya gitmek istiyor ama annesinden izin alamıyor. Birlikte ders çalışacağız diyerek annesinden izin almanızı istiyor. Ama siz asla yalan söylemeyeceğinize dair annenize söz verdiniz ve sözünüzü tutmak istiyorsunuz. Arkadaşınıza bu durumu nasıl izah edersiniz?

Etkinliklere Başlamadan Önce Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

- Etkinliği bir hafta önceden dikkatlice okuyunuz.
- Yapacağınız etkinlik için ön hazırlık aşamasında yapacaklarınızı planlayınız.
- Etkinlik için gerekli materyalleri hazırlayınız.
- Etkinlik yapılacak ortamı hazırlayınız.
- Hazırlık sürecini verimli kullandığınızda etkinliğin daha başarılı sonuçlar vereceğini unutmayınız.

Etkinliklere başlamadan önce dikkat edilmesi gereken hususları, 2. Öğrenme Birimi'ndeki tüm etkinliklerde dikkate alınız!

1. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Çocuğa İsmi Koyma

KONU: Gelenek ve görenekleri yaşatma

AMAÇLAR:

- Rol içinde problemi etkin bir şekilde çözmek.
- İletişimin önemini kavramak.
- Empati kurabilmek.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf ya da drama çalışmasına uygun bir ortam

MATERYALLER: Sandalyeler, oyuncak bir bebek, uygun kıyafet, küçük bir top ve aksesuarlar

KULLANILACAK TEKNİKLER: Rol oynama

SÜREÇ

ISINMA

1. Eğitmenin yönlendirmesiyle çember oluşturunuz.
2. Çemberde sağınızdaki ve solunuzdaki arkadaşlarınızın kimler olduğuna bakınız.
3. Eğitmen “Elim bende.” dediğinde çemberde sağ elinizi, sol elinizin üstüne koyunuz.
4. Eğitmeniniz sizi yönlendirdiğinde hepiniz sağınızdaki arkadaşınızın ismini söyleyerek elinizi, onun elinin üstüne koyunuz (“Elim Ayşe’de.” gibi). Sonra solunuzdaki arkadaşınızla aynı şekilde devam ediniz.
5. Çemberde aynı anda ilk önce “Elim bende.”, sonra sağ tarafınıza dönerek “Elim’da/de”, sol tarafınıza dönerek “Elim’da/de” diyerek hızlıca ve isimleri karıştırmadan devam ediniz.

CANLANDIRMA

1. Tüm katılımcılarla birlikte bir çember oluşturunuz.
2. Sınıf sayısını dikkate alarak, 4-5 kişilik gruplar oluşturmak için her biriniz sırayla 1’den 5’e kadar sayarak birer numara alınız. Aynı numarayı söyleyen arkadaşlarınızla bir araya gelerek grupları oluşturunuz.
3. Aile veya topluluk içinde yeni doğan bir çocuğa isim koyulurken hangi zorlukların yaşandığını, nasıl bir ritüel gerçekleşebileceğini ve bir toplulukta karar vermenin zorluğunu düşününüz.
4. Her biriniz, bir çocuğa isim koyulurken bu duruma şahit olduysanız yaşananları anlatınız.
5. Çocuğun yakınlarını (çocuğun annesi, babası, büyükannesi, büyükbabası, halası, teyzesi, amcası vb.) oynayacak kişileri grup içinde belirleyiniz ve rolleri dağıtınız.
6. Rollere uygun konuşarak yaşanabilecek bir olayı canlandırınız.
7. Çocuğun adını koyunuz ve oyunu bitiriniz.

DEĞERLENDİRME

1. Tüm grupların canlandırma çalışması bittikten sonra çember oluşturunuz.
2. Elinize küçük bir top alınız.
3. Gönüllü bir arkadaşınızdan başlayarak etkinlik sırasında neler hissettiğinizi, etkinlikle ilgili duygu ve düşüncelerinizi anlatan birkaç cümle söyleyiniz.
4. Duygularınızı söyledikten sonra elinizdeki topu çemberdeki arkadaşlarınızdan birine rastgele atarak herkes duygularını ve düşüncelerini söyleyinceye kadar oyunu devam ettiriniz.

1. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliđi içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, rol oynama tekniđini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeđi kullanılarak deđerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeđi dikkate alınız.

2.3.2. Dođaçlama

Yazılı bir metne dayanmayan, önceden bilinmeyen sadece belli kuralları olan; bir olay, nesne, öykü, hikâye veya kişiden yola çıkarak hedefe ulaşılan, serbest şekilde uygulanan rol oynamadır (Görsel 2.21). Katılımcılar kendiliđinden olaya dâhil olur. Gerçek hayatta yaşadıkları ile dođaçlama deneyimleri arasında neden sonuç ilişkisi kurar. Problem çözme becerilerinin en çok kullanıldıđı çalışmadır. Gerçek hayatta karşılaşılabilecek durumlar deneyimlenir ve bu durumlara hazırlıklı olmak için büyük olanak elde edilir.



Görsel 2.21: Dođaçlama çalışması hazırlıđı yapan katılımcılar

Dramanın olmazsa olmaz tekniđi dođaçlamadır. Dođaçlamanın olmadığı bir drama pek düşünülemez. Teknik olarak adlandırılan tüm araçlar esasen dođaçlamanın farklı biçimleridir. Dođaçlama çođunlukla rol oyunlarını kapsar.

Dođaçlama Türk kültüründe yüzyıllardan beri yer almaktadır. Orta oyunu ve gölge oyununda sıkça kullanılmıştır (Görsel 2.22). Bu da toplumumuzda yıllardır var olan geleneksel bir uygulamadır. Ayrıca bunlar, tüm tekniklerin kökeninin tiyatro alanına dayandıđını göstermektedir.



Görsel 2.22: Gölge oyunu örneđi

2. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1'de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği'ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Nesnenin Hayali

KONU: Hayal gücünü geliştirme

AMAÇ: Farklı ve özgün bakış açıları geliştirerek rolle bütünleşmek.

SÜRE: 1 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Kâğıt, kalem, tuvalet kâğıdı rulosu

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama

SÜREÇ

ISINMA

1. Bir tuvalet kâğıdı rulosunu, rulodan en fazla üç parça kopararak elden ele dolaştırınız.
2. Hepiniz kâğıtlarınızı aldığınızda eğitmen rehberliğinde, aldığınız kâğıt sayısı kadar kendiniz ve geleceğinizle ilgili hayalinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

CANLANDIRMA

1. 2 veya 3 kişilik gruplar oluşturunuz.
2. Grupça bir nesne seçiniz ve seçtiğiniz nesnenin bir hayale sahip olduğunuzu düşününüz (nesne: ayak-kabı, hayali: daha özenli ve temiz kullanılabilme vb.). Düşündüklerinizi kâğıda yazınız.
3. Yazılan kâğıtları bir yere toplayınız. Her gruptan bir temsilcinin kâğıtların içinden rastgele bir tanesini seçmesini sağlayınız.
4. Grup olarak seçtiğiniz hayali, doğaçlama tekniğini kullanarak, uygun rolleri belirleyip kısaca ve sırayla sınıfta canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

Eğitmenin aşağıdaki soruları yazdığı kâğıtlara cevaplarınızı, isminizi belirtmeden yazınız ve bu kâğıtları mekânın farklı köşelerine asınız.

- a) Doğaçlama tekniğini kullanırken yaratıcı olmak için neler yapabilirsiniz?
- b) Bir nesnenin bakış açısından bakmak ile bir insan veya hayvanın bakış açısından bakmak arasında hangi farklar vardır?
- c) Bu çalışma size neler kazandırdı?

3. ETKİNLİK



Otobüste yaşanabilecek yer verme durumunu anlatan aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitimcinizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Otobüs Karmaşası

KONU: Toplumsal kurallara uyma

AMAÇ: Verilen adımlara göre rolü uygun bir şekilde canlandırıp problemlere çözüm üretmek.

SÜRE: 1 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya dramaya uygun bir ortam

MATERYALLER: Baston, el çantası, gözlük, ceket, anahtar, defter, kitap, evrak, A4 kâğıdı, kalem, müzik çalar vb.

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama, rol oynama

SÜREÇ

ISINMA

1. Çember şeklinde konumlanınız.
2. Eğitimcinin yönlendirmelerini dikkate alarak rahatlatıcı bir müzik eşliğinde yürüyüş çalışması gerçekleştiriniz.
3. Eğitimci “Taşlı bir yolda yürüyoruz.”, “Ellerimizde ağır bir çanta varmış gibi yürüyoruz.”, “Bataklıkta yürüyoruz.” gibi yönlendirmelerde bulunur.
4. Eğitimcinin yönlendirmelerine göre yürüme şekillerini çeşitlendirerek uygulayınız.

CANLANDIRMA

1. Sınıfta en az 4 kişiden oluşan gruplar oluşturunuz. Ortamı otobüse benzeterek aşağıda belirtilen karakterleri paylaşınız. Bu karakterlerin aynı otobüste olmaları durumunda yer verme konusunda neler yaşayabileceğini düşününüz. Canlandırmanızı toplumsal ahlak kurallarına göre gerçekleştiriniz.
2. Otobüste yaşlı, hasta, genç ve şoför rolünü oynayacak kişiler yer alacaktır. Yaşlı rolünü oynayan kişinin amacı bir an önce oturmak için yer bulmaktır. Hasta, iyi niyetli ve kendinden daha çok ihtiyacı olan birini gördüğünde hemen yerini verebilecek bir karakterdir. Genç, tüm gün okul ve kurslar arasında gidip gelmekten yorgun düşmüş bir kişidir. Şoför ise tüm gün trafikte direksiyon sallamaktan çok yorgun ve sinirlidir.
3. Grupları; her grupta bir yaşlı, bir hasta, bir genç ve bir şoför bulunacak şekilde oluşturunuz. Grupta kişi sayısı fazla ise onlara da otobüste bulunan kişilerin rollerinden birini veriniz.
4. Roller üzerine kısa bir hazırlık yapınız.
5. Canlandırmanızı gerçekleştiriniz.

DEĞERLENDİRME

Soruları zihninizde değerlendirip düşününüz. Gönüllü olan arkadaşlarınızın düşüncelerini paylaşmalarını isteyiniz.

- a) Kendinizi rolünüzde nasıl hissettiniz?
- b) Başka karakterlerin rolleri hakkında düşünceleriniz nelerdir?
- c) Toplumsal kurallara uyulmadığı takdirde nelerle karşılaşılabilir?
- ç) Problemi çözerken nelerle karşılaştınız?
- d) Bu çalışma size neler kazandırdı?

2. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliği içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, doğaçlama tekniğini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeği kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeği dikkate alınız.

2.3.3. Eğitmenin/Öğretmenin Rolde Olması

Drama çalışmalarının başlangıcında ya da gereksinim duyulan anlarda eğitmen, grubu harekete geçirmek ve katılımcıların tümünü sürece dâhil etmek için uygun bir rol alabilir (Görsel 2.23). Dramatik kurguyu başlatmak, yönlendirmek ve yürütmek için bu tekniğe sıkça başvurulur. Eğitmen bu sayede farklı seçenekler oluşturabilir, canlandırmaları kontrol altında tutabilir ve grubun rol içinde etkileşimde olmasını sağlayabilir. Bu sayede katılımcılarla birlikte sürece dâhil olan öğretmen, olayın akışına da katılmış olur. Süreci klasik bir anlayış yerine doğal bir biçimde, belli bir kurgusalılık içinde yürütür. Eğitmen bu teknikte daha belirleyici, aktif ve yönlendiricidir.



Görsel 2.23: Yaratıcı drama etkinliğinde çocuklarla beraber role giren öğretmen

Oyun oynarken öğretmenlerinin onlara eşlik etmesi, çocukların hoşuna gider. Yetişkinler de öğretmenlerinin oyunlarına ortak olmasından mutluluk duyar ve birlikte üretmekten keyif alır. Rolde olan öğretmen, klasik yöntemlerden uzak bir şekilde katılımcılara gerekli uyarıları yapıp çeşitli ipuçları verebilir. Bu uyarılar, herkes rolde olduğu için eğlenceli bir hâle dönüşür.

4. ETKİNLİK



Pazar yerinde alışveriş ortamını canlandıran aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Pazar Yeri

KONU: İş ahlakına uygun davranma

AMAÇLAR:

- Dramatik kurguyu başlatmak, yönlendirmek ve yürütmek.
- Rol içinde problemi etkin bir şekilde çözmek.

SÜRE: 1 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir ortam

MATERYALLER: Pazar tezgâhı ve ürünlerini sembolize eden objeler

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama, rolde olma

SÜREÇ

ISINMA

1. Sandalyeleri çember olacak şekilde diziniz.
2. Aranızdan birini ortaya aldıktan sonra boş sandalye kalmayacak şekilde sandalyelere oturunuz.
3. Ortadaki katılımcının bazı özelliklerini belirterek yer değiştirmesini istediği kişilere yer değiştirmesini söyleyiniz (Örneğin “Kıvırcık saçlılar yer değiştirsin.”, “Yeşil, mavi ve ela gözlüler yer değiştirsin.”, “Erkekler yer değiştirsin.” vb.).
4. Ortadaki katılımcıya yer değiştirme sırasında boşalan sandalyelerden birini kapmaya çalışmasını söyleyiniz.
5. Ara sıra “Herkes yer değiştirsin.” diyerek oyuna daha fazla hareket katabilirsiniz.
6. Herkes ortada kalana kadar veya eğitmenin uygun gördüğü zamana kadar oyunu devam ettiriniz.

CANLANDIRMA

1. Çember şeklinde konumlanınız. En az dörder kişiden oluşan gruplar oluşturunuz.
2. Ortamı pazar yerine benzeterek düzenleyiniz.
3. Rollerini aşağıdaki gibi dağıtınız.
4. Grup lideri ve 1 kişiye pazarda alışveriş yapan iki kardeş rolünü veriniz.
5. Geriye kalan 3 kişiye de pazarcı rolü vererek rolleri dağıtınız. Eğer grupta dörtten fazla kişi bulunursa onlara da pazarcı rollerinden birini veriniz.
6. Pazarcılardan birinin uyanık ve pahalı mal satma çabasında olduğunu, diğer pazarcının ürünlerinin ucuz fakat çürük olduğunu, üçüncü pazarcının ise uygun fiyatlı ve taze ürünler sattığını ama tezgâhında az ürün kalmış olduğunu belirterek rolleri açıklayınız.
7. Pazarcıların ürünlerini satmaya çalıştığını, alışveriş yapan iki kardeşin de içlerinden en uygun olanı alma çabasında olduğunu hatırlatınız.
8. İçeriği canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular için ayrı ayrı A4 kâğıdı hazırlayınız. Etkinlik sonunda cevaplarınızı, her soru için bir cümle ile isim vermeden sırayla yazınız. Cevapları yazdığınız bu kâğıtları sınıf panosuna asınız.

- a) Doğaçlama yaparken farklı bakış açılarından bakmak ve bu bakış açılarını savunmak size neler kattı?
- b) Katılımcıların ısrarları karşısında neler hissettiniz?
- c) Bu çalışma size neler kazandırdı?

5. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1'de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği'ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Kulaktan Kulağa

KONU: Eğitimin önemini anlama

AMAÇLAR:

- Yaratıcı dramada dramatizasyonun önemini kavramak.
- Empatiyi geliştirmek.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Gözlük, eşarp

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama, rol oynama

SÜREÇ

ISINMA

1. Eğitmenin yönlendirmesiyle çember oluşturunuz.
2. Katılımcıların aralarında birer metre boşluk bırakmalarını söyleyiniz.
3. Katılımcılara eğitmenin vereceği dört komutu tekrar ederek (içeri, dışarı, sol, sağ) aynı anda komuta göre hareket etmelerini söyleyiniz.
4. Oyuna alışmak için 30 saniye boyunca içeri, dışarı, sola ve sağa atlama komutlarını yerine getiriniz.
5. Ardından eğitmenin söylediklerini tekrar ediniz ancak tam tersini yapınız.
6. Son bir katılımcı kalana kadar oyuna devam ediniz.

CANLANDIRMA

1. Farklı renkteki kâğıtlardan küçük parçalar keserek üzerine drama çalışmasında canlandırılacak rolleri yazınız. Kâğıtları içi görünmeyen bir torbaya koyunuz.
2. Torbayı, kura çekme yöntemiyle katılımcılar arasında gezdiriniz. Herkesin bir kâğıt çekmesini sağlayınız.
3. Çektiğiniz kâğıt, sizin dramada canlandıracağınız roldür.
4. Eğitmeninizin anlatacağı aşağıdaki hikâyeyi grup olarak dinleyiniz.
"Küçük bir şehirde yaşayan 3 genç, kazandıkları üniversiteye kaydolmak için İstanbul'a doğru yola çıkarlar. Gençler liseyi oldukça zor şartlarda okumuşlardır. Bu nedenle üç arkadaşın İstanbul'da üniversite okuyacak olması öğretmenlerini ve ailelerini oldukça sevindirmiştir."
5. Hikâyedeki olayı canlandıracağınız rollere göre gruplara ayrılınz ve yukarıdaki olayı gençlerin, öğretmenlerinin, anne ve babalarının gözünden canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

Liderinizin aşağıdaki soruları renkli kâğıtlara yazarak içi görünmeyen bir torbaya atmasına eşlik ediniz. Gönüllü bir arkadaşınızdan başlayarak torbadan çektiğiniz kâğıtlara sırayla cevap veriniz. Herkes torbadan çektiği soruya cevap verinceye kadar değerlendirmeye devam ediniz.

- a) Dramatize ettiğiniz rolleri farklı bakış açıları ile canlandırırken yaşadığınız zorluklar nelerdir?
- b) Bu etkinlik sonrası empati kavramı ile ilgili kazandığınız farkındalıkları paylaşınız?
- c) Bu etkinlik sizi nasıl etkiledi?

3. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılırsınız. Grup arkadaşlarınızla iş birliği içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, rolde olma tekniğini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeği kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeği dikkate alınız.

2.3.4. Rol İçinde Yazma

Drama sürecinin başlatılmasında, yönlendirilmesinde, olası bir tıkanıklığın giderilmesinde veya duyguların ifadesini sağlamada **rol içinde yazma** tekniği çok etkili bir yöntemdir. Drama çalışmalarındaki her yazma etkinliği, rol içinde yazma tekniği değildir. Bu teknikte, katılımcıların kurgu içinde aldıkları rollerdeki içsel dünyanın yansıtılması hedeflenir. Katılımcılar, girdikleri rollerdeki duygularını yansıtarak günlük veya mektup gibi metinler hazırlar. Sonrasında yazdıklarını diğer katılımcılarla paylaşır ve tartışır (Görsel 2.24).



Görsel 2.24: Rol içinde yazma etkinliği yapan bir grup

Bir mektup ya da bir anı sadece bireysel değil, aynı zamanda katılımcılarla ortak veya küçük gruplar oluşturularak yazılabilir. Yazılanlar üzerinde daha sonra yapılan konuşma ve tartışmalar, ortaya çıkan farklı sonuçların değerlendirilmesine, farklı bakış açılarının gözlemlenmesine imkân verir. Rol içinde yazma tekniği, katılımcıların yazılı ifade becerilerinin gelişmesine de katkı sağlar.

SIRA SİZDE



Kendinizi ağacın dalına konmuş bir kuş olarak hayal ediniz (Görsel 2.25). Bulduğunuz ağaca yaklaşan bir çocuk görürseniz ona neler söylemek isterdiniz? Kendinizi birkaç cümle yazarak ifade ediniz ve yazdıklarınızı sınıf arkadaşlarınıza okuyarak paylaşınız.



Görsel 2.25: Ağaç dalındaki kuş ve çocuk

2.3.5. Rol Kartları

Rol kartları, doğaçlama için gerekli ipuçlarından ve karakterle ilgili bilgilerden oluşan kısa metinlerdir. Diyalogların yer aldığı tiyatro metin ve senaryolarıyla karıştırılmamalıdır. Olay, zaman, mekân bilgilerini de kapsayan kısa metinlerdir. İki kişi arasında geçen bir öykü; olay, zaman, mekân gibi öğeler belirtilerek rol kartları ile aktarılabilir (Görsel 2.26). Burada önemli olan unsur, verilen bilginin ortak olmasıdır. Canlandırma yapacak kişilerden birine “Akşam parktasınız.”, diğerine “Sabah okuldasınız.” denmemelidir. Rol kartları, doğaçlama sırasında her an başvurulacak bilgi kaynaklarıdır. Drama eğitimlerine birden fazla değişik rolü aynı anda tanıtmaya kolaylığı sağlamaktadır. Rol kartları kullanılan çalışmalarda kartlar zaman zaman değiştirilerek rollerin değiştirilmesine de olanak sağlar.



Görsel 2.26: Rol kartları kullanarak kendilerini ifade eden iki kişi



DRAMA ÇALIŞMASI BAŞLANGICI İÇİN DURUM METNİ

2 kişilik gruplar oluşturunuz. Aşağıda verilen rol kartlarını inceleyerek grupça benzer rol kartları hazırlayınız. Aşağıda verilen rol kartlarını ve devamında yaşanabilecekleri canlandırınız.

Raziye Hanım (55 Yaşında - Ev Hanımı)

Mahallede büyük küçük herkesin çok sevip saydığı, “Raziye Teyze” diye hitap ettiği bir kadınsınız. Yine mahallede herkesin sevdiği Osman Bey ile 37 yıldır evlisiniz. Hiç çocuğunuz olmadı; acı tatlı birçok olayı eşinizle yaşadınız ve paylaştınız. Son üç yıldır nefes darlığıyla ilgili bazı problemler yaşıyorsunuz ama genel olarak kendinizi sağlıklı hissediyorsunuz. Fakat son birkaç yıldır eşinizin anlamsız takıntıları yüzünden uykusuz kalmaktasınız. Eşiniz sürekli yanınızda olmasına rağmen her gece, bazen gündüz yattıktan birkaç saat sonra sizi değişik nedenlerle uyandırmakta, uykunuzu bölmektedir. Önce bu konu üzerinde durmadınız fakat bu durum tekrarlandıkça sinirleriniz giderek bozuldu ve sizin için dayanılmaz bir hale geldi.

Eşinizle bu konu hakkında konuştunuz fakat durumu değiştiremediniz. Eşinizin artık bunadığını, ona katlanıp katlanamayacağını düşünmeye başladınız. Sizi son kez uyandırdığında ona çok sert tepkiler verdiniz; bir daha bu şekilde davranması halinde kendisini terk edeceğinizi söylediniz. Bu konuşmadan sonra eşinizin artık uykunuzu bölmeye cesaret edemeyeceğini düşünerek eşinizin evde olmadığı bir zamanda yatağınıza uzanarak uyudunuz.

Başlangıç Noktası: “Raziye!” sesiyle uyandırılırsınız. Eşinizin başınızda uyanmanızı beklediğini fark edersiniz.

Osman Bey (65 Yaşında – Emekli)

Mahallede büyük küçük herkesin çok sevdiği saydığı, “Osman Amca” diye hitap ettiği bir kişisiniz. Yine mahallede herkesin sevdiği Raziye Hanım ile 37 yıldır evlisiniz. Hiç çocuğunuz olmadı, eşinizle acı tatlı birçok olayı birlikte yaşadınız ve paylaştınız.

Üç yıl önce eşinizi nefes darlığı şikâyetiyle doktora götürdünüz. Doktorlar size, eşinizin çok nadir görülen tehlikeli bir solunum rahatsızlığına yakalandığını bildirdiler. “Uyku krizi” diye adlandırılan bu hastalığa yakalanan kişilerin, uyku sırasında anlık olarak solunumlarının kesildiğini ve kalbinin durduğunu; hastalığın tıbben çaresi olmamakla birlikte bir dizi önlem alınarak kontrol edilmeye çalışıldığını belirttiler. Buna göre, eşiniz bu hastalığa yakalandığını kesinlikle bilmeyecek, hiçbir zaman kesintisiz olarak 4 saatten fazla uyumayacaktır; uykuya daldıktan en çok 4 saat sonra uyandırılması gerekecektir.

Eşinize önemli bir rahatsızlığı olmadığını söylediniz. Eşinizin rahatsızlığından kimseye söz etmediniz. Onu hiç uzun süreli yalnız bırakmadınız. Uykuya dalışında en fazla 4 saat sonra bir bahaneyle onu uyandırdınız. Eşinizin bu durumdan rahatsız olduğunun farkındasınız; uyarılarına, terk etme tehditlerine rağmen uyandırma görevinizi ihmal etmediniz. Bu akşam siz ne yapacağınızı düşünmek için bir süre dışarı çıktınız. Döndüğünüzde eşinizin uyuduğunu gördünüz: Onu uyandırma zamanı gelmiştir.

Başlangıç Noktası: Eşinizin başına giderek “Raziye!” diye seslendiniz ve uyanmasını beklemeye başladınız.

Bu çalışma Ömer Adıgüzel’in Eğitimde Yaratıcı Drama adlı kitabından alınmıştır. (Adıgüzel, 2018: 396-397)

6. ETKİNLİK



Market sırasında olanlarla ilgili aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Market Sırası

KONU: Toplumsal kurallara uyma

AMAÇLAR:

- Doğaçlama ve rol kartları tekniklerini kullanarak canlandırma yapmak.
- Rolle bütünleşmek.
- Empatiye teşvik etmek.

SÜRE: 1 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Kâğıt, kalem

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama, rol kartları

SÜREÇ

ISINMA

1. Çember şeklinde konumlanınız.
2. Aranızdan bir kişiyi başlangıç noktası olarak seçiniz.
3. Saygı ve hoşgörü ile ilgili kısa bir öykü meydana getirmek amacıyla başlangıç noktasından başlayarak sırayla birer cümle söyleyiniz.
4. Öykü bitiminde oluşturduğunuz öykü ile ilgili fikirlerinizi paylaşınız.

CANLANDIRMA

1. Eğitmenin yönlendirmesiyle çember oluşturunuz.
2. Kendinizi bir market kasasının önünde sıra beklerken hayal ediniz.
3. Market sırası bekleyen müşteri ve gelip sıranın önüne geçen genç bir kadın rollerini aranızda paylaşınız.
4. Senaryoya uygun rol kartları ve kısa bir diyalog hazırlayınız.
5. Hazırladığınız içeriği sınıfta canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

1. Tüm grupların canlandırma çalışması bittikten sonra çember oluşturunuz.
2. Gönüllü olanlardan aşağıdaki soruların cevaplarını paylaşmalarını isteyiniz.
 - a) Doğaçlama yaparken başkasının sırasını almak veya sıranızı başkasına kaptırmak size neler hissettirdi?
 - b) Rol kartlarınızı hazırlarken yaşadığınız zorluklar nelerdir?
 - c) Bu çalışma size neler kazandırdı?

4. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 2 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliđi içinde Ek 2'de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı'nı, rol kartları tekniđini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Drama alıřmanız Ek 3'te verilen Uygulama Planı Derecelendirme leđi kullanılarak deđerlendirilecektir. alıřmanızı yaparken bu leđi dikkate alınız.

2.3.6. Toplantı

Drama eđitmeni, bir sorunu rol dađıtarak bir kurgu ierisinde ozmek istediđinde toplantı tekniđini kullanır. Katılımcıların bir arada karar vererek oneriler sunmalarına, ozum uretmelerine ve planlama yapmalarına olanak sađlar (Gorsel 2.27).

Katılımcılar, toplantı tekniđi sayesinde duřuncelerini ılımlı ve demokratik bir tutumla belirtme ve savunma firsati bulur; bařkalarının duřune ve yorumlarını deđerlendirme, analiz etme řansına ulařır. Bu teknikle belirli bir kurgu erevesinde parlamento, apartman, aile, arkadař, dernek toplantıları tarzındaki toplantılar yaratıcı drama etkinliđine dāhil edilir. Bu teknikte drama oretmeni rolde kalarak etkinlikte aktif olabilir ya da etkinliđi bařlattıktan sonra gevini grup ierisinden birine, kurguyu bozmadan devredebilir.



Gorsel 2.27: Toplantı tekniđi ile drama etkinliđi yapan gener

7. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1'de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği'ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Animasyon Ekibi Günlük Toplantısı

KONU: Çalışma planı yapabilme

AMAÇLAR:

- Bir arada karar vererek öneriler sunmak, çözüm üretmek ve planlama yapmak.
- Rolle bütünleşerek grupla iletişimde kalabilmek.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Kâğıt, kalem

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama ve toplantı

SÜREÇ

ISINMA

1. Bir katılımcıyı ebe olarak seçiniz. Ebe dışındaki herkesin çember oluşturmasını söyleyiniz.
2. Ebenin görevinin herkesin nerede oturduğunu hatırlamaya çalışmak olduğunu belirtiniz.
3. Ebeye çemberi oluşturan katılımcılara dikkatle bakmasını söyleyiniz.
4. Ebeyi sınıfın dışına çıkarınız.
5. Katılımcılardan bir kişiye çemberde farklı bir yere geçmesini söyleyiniz.
6. Ebe sınıfa döndüğünde kimin yer değiştirdiğini tespit edip edemediğini sorunuz.
7. Çalışmayı tüm katılımcılar ebe olana kadar devam ettiriniz.

CANLANDIRMA

1. Eğitmenin yönlendirmesiyle çember oluşturunuz.
2. Bir kişiyi animasyon lideri olarak seçiniz. Diğer katılımcılara animatör rolleri veriniz (spor animatörü, çocuk animatörü gibi).
3. Bir turizm işletmesindeki günlük animasyon programı ve etkinlikleri üzerine konuşup, günlük animasyon programı oluşturduğunuz düşünerek canlandırma yapınız.
4. Günlük animasyon programı içeriği oluşturarak iş dağılımının nasıl yapıldığına da canlandırmanızda yer veriniz.

DEĞERLENDİRME

1. Tüm grupların canlandırma çalışması bittikten sonra çember oluşturunuz.
2. Aşağıdaki soruların cevaplarını sırayla arkadaşlarınızla paylaşınız.
 - a) Program hazırlarken yaratıcı fikirler üretmek niçin önemlidir?
 - b) Kendinizi ve fikirlerinizi ifade ederken nasıl hissettiniz?
 - c) Farklı insanların bir araya gelerek ortak karar almada yaşayacağı zorluklar nelerdir?
 - ç) Bu çalışma size neler kazandırdı?

5. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliđi içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, toplantı tekniđini kullanarak 2 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeđi kullanılarak deđerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeđi dikkate alınız.

2.3.7. Bilinç Koridoru

İkili sıra hâlinde dizilerek bir koridor oluşturan katılımcıların bir durumu, olayı, düşünceyi veya kararı deđerlendirmelerine dayanan tekniktir (Görsel 2.28). İkili sıranın bir tarafı, durumu onaylayan bir deđerlendirmede bulunurken diđer sıradakiler, duruma karşı çıkan deđerlendirmeler yapar. Durumu yaşıyan ve bir karar vermek zorunda olan katılımcı, koridorun ortasından adım adım ilerledikçe her iki taraf sırasıyla görüşlerini belirtir. Bu süreçteki karşıt görüşler ve fikirler, durumu yaşıyan katılımcının karar vermesine yardımcı olur.



Görsel 2.28: Bilinç koridoru tekniđi için hazırlık yapan bir grup

*“Yaratıcılık bulaşıcıdır.
Onu bulaştırın!”*

(Albert Einstein)

8. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Ne Yapsam?

KONU: Seçeneklere göre uygun karar verme

AMAÇLAR:

- Bir arada karar vererek öneriler sunmak, çözüm üretmek ve planlama yapmak.
- Rolle bütünleşerek grupla iletişimde kalabilmek.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Kâğıt, kalem

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama ve bilinç koridoru

SÜREÇ

ISINMA

1. Eğitmenin yönlendirmesiyle çember oluşturunuz.
2. Katılımcılara aşağıda belirtilen üç varlıktan birini seçebileceklerini belirtiniz.
 - a) Uzaylı: Uzaylı olmak için parmaklarınızı havaya kaldırınız ve “dünyalı” deyiniz.
 - b) Aslan: Aslan olmak için ellerinizi pençe yapıp kükreyiniz.
 - c) Kuş: Kuş olmak için ellerinizi yukarı aşağı sallayınız ve kuş sesi çıkarınız.
3. Katılımcılara birkaç saniyede bir bu üç varlıktan birini seçmeleri ve eğitmenin komutuyla seçtikleri varlığın hareketlerini yapmaları gerektiğini söyleyiniz.
4. Eğitmen üçten geriye doğru saydığı anda verilen üç varlıktan hangisi azınlıkta kalırsa o varlığı seçen katılımcıların çemberden eleneceği bilgisini veriniz. Örneğin yedi uzaylı, sekiz aslan ve dört kuş varsa kuşu seçen katılımcılar çemberi terk eder.
5. Son bir ya da iki öğrenci kalana kadar oyuna devam ediniz.

CANLANDIRMA

1. Eğitmenin yönlendirmesiyle 2 gruba ayrılarak 2 sıra oluşturunuz.
2. İçinizden 1 kişiye karar vermek zorunda kalan katılımcı rolü veriniz.
3. Katılımcıya mesleki eğitim stajı yapmak için şehir dışından/yurt dışından bir teklif aldığını hayal etmesini söyleyiniz.
4. Karşılıklı iki sıra hâlinde durunuz. Aileden uzakta staj yapmanın avantaj ve dezavantajları ile ilgili görüşlerinizi bilinç koridoru tekniğini kullanarak katılımcıyla paylaşınız.

DEĞERLENDİRME

1. 2 grup da düşüncelerini söyledikten sonra çember oluşturunuz.
2. Gönüllü olanlardan aşağıdaki soruların cevaplarını paylaşmalarını isteyiniz.
 - a) Kendinizi ve fikirlerinizi ifade ederken neler hissettiniz?
 - b) Bu çalışma size neler kazandırdı?

9. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını öğretmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Hayal Bulutu

KONU: Gelecekle ilgili hayal kurma

AMAÇLAR:

- Bir durumun olumlu ve olumsuz taraflarını ortaya koymak.
- İç karmaşaya biçim vermek.

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Karton, makas, renkli kalem, yapıştırıcı, gazete, dergi, balon

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama ve bilinç koridoru

SÜREÇ

ISINMA

1. Tüm katılımcılara birer balon dağıtınız. Balonları şişirmelerini ve üzerine isimlerini yazmaları isteyiniz.
2. Daha sonra müzik çalmaya başlayınız. Katılımcılardan balonları havaya atarak müzik durana kadar balonların yere düşmesini önlemeye çalışmalarını söyleyiniz.
3. Müzik durduğu zaman en yakınınızdaki balonu yakalayarak balonun üzerine ismi yazılan kişiyi bulmaya çalışınız.

CANLANDIRMA

1. Mezun olduktan sonra çalışacağınız işleri hayal ediniz. “Ben olmak istiyorum.” şeklinde afişler hazırlamak için materyaller bulunuz. Boş kâğıtlara hayaliniz olan işi anlatan bir afiş yapınız.
2. Afişler bitince afişin üst tarafında bir yere “Ben olmak istiyorum.” cümlesini, afişin alt tarafına da isminizi yazınız. Kartonu bulut şeklinde kesiniz. Zımbayla kenarlarına delikler açınız. Renkli ince ip, renkli kurdele veya rafya kullanarak (deliklerden geçirmek için) kâğıtları asabileceğiniz bulutlar hâline getiriniz.
3. Seçtiğiniz mesleğin avantaj ve dezavantajlarını da düşünerek karar verebilmek için bilinç koridoru tekniğinden yararlanınız.
4. Karşılıklı iki sıra olunuz. Gönüllü bir katılımcının hazırladığı afişle oluşturulan koridorun içinden geçmesini sağlayınız. Gönüllü katılımcı koridorda ilerlerken koridorun sağında bulunan katılımcıların afişte belirtilen mesleğin avantajlarını, solunda bulunan katılımcıların ise dezavantajlarını sırayla söylemelerini sağlayınız. Süreyi kullanarak gönüllü olan diğer katılımcıların bilinç koridorunda yürüyerek seçtikleri meslekle ilgili karşıt görüşleri almalarına ve karar vermelerine yardımcı olunuz.
5. Buluta benzeyen kartonları duvara asınız ve duvarı “Hayal Bulutu” köşesi yapınız. Hiçbirinizin ressam ya da grafikçi olmadığını, önemli olanın özgürce afiş hazırlama olduğunu unutmayınız.

DEĞERLENDİRME

Bu etkinlikten sonra hayallerinizi gerçekleştirmek için neler yapmanız gerektiği ile ilgili bir farkındalık yaşadınız mı? Bunu, seçtiğiniz bir arkadaşınıza mektup yazarak paylaşınız.

6. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 2 kişilik gruplara ayrılınız. Grup arkadaşlarınızla iş birliği içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, bilinç koridoru tekniğini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeği kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeği dikkate alınız.

2.3.8. Senin Yerinde Olsaydım

“Senin yerinde olsaydım” tekniğinde katılımcı öğüt vermek, almak veya yardımcı olmak için iki kişi arasında yürür ve “Senin yerinde olsaydım ...” diyerek önerilerini belirtir (Görsel 2.29).

Bu teknik ikilemde kalma veya karar verememe durumu oluştuğunda tercih edilir. Karakteri canlandıran katılımcı, aynı bilinç koridorunda olduğu gibi grubun arasında yürüyerek “Senin yerinde olsaydım...” cümlesini tamamlayarak düşüncesini iletir.



Görsel 2.29: Önerilerini drama teknikleriyle belirten katılımcılar

SİRA SİZDE



Aşağıda verilen cümleleri durumlara uygun önerilerde bulunarak tamamlayınız. Önerilerinizi sıra arkadaşınızla paylaşıp değerlendiriniz.

1. Arkadaşına borç vermiş bir kişi parasını bir türlü geri alamıyor.
“Senin yerinde olsaydım
2. İşleri dolayısıyla çok seyahat eden bir kişi, evde evcil hayvanı olduğu için sıkıntı yaşıyor.
“Senin yerinde olsaydım
3. Restoranda servis elemanı olarak çalışan bir kişi, mesai saatlerinin fazla olduğunu düşünüyor.
“Senin yerinde olsaydım
4. Düzenli ders çalışan bir öğrenci, bir türlü hak ettiği notları alamadığına inanıyor.
“Senin yerinde olsaydım
5. Ailesinin arabasını kullanmak isteyen üniversite öğrencisi, annesinden izin alıyor fakat babasını bir türlü ikna edemiyor.
“Senin yerinde olsaydım
6. Aynı maaşla daha yüksek pozisyonda iş teklifi alan bir yönetici, iş değişikliği ile ilgili kararsız kalıyor.
“Senin yerinde olsaydım

10. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Yerinde Olsam

KONU: Kendini başkasının yerine koyma

AMAÇ: Empati yapabilmek.

SÜRE: 1 hafta

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Tanıtıcı kartlar

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama, senin yerinde olsaydım

SÜREÇ

ISINMA

Çember olunuz. Sırayla sevdiğiniz bir ünlüden ve hangi özelliklerinden dolayı o ünlüyü sevdiğinizden bahsediniz.

CANLANDIRMA

1. Eğitmenin yönlendirmesiyle dörder kişilik gruplar oluşturunuz.
2. Eğitmeninizin daha önce hazırladığı, Tokyo 2020 Paralimpik Oyunları’nda madalya almış sporcularımızı tanıtan (hayat hikâyesini anlatan) kartları gruplara dağıtınız. Gruplardan kartları incelemelerini isteyiniz.
3. Tanıtıcı kartları okumanız için on dakika süreniz olduğunu unutmayınız. Okuduğunuz hayat hikâyelerinden yola çıkarak seçtiğiniz sporcuların ağzından mektup yazınız.
4. Mektuplarda seçtiğiniz sporcunun paralimpik sporcu olmasında nelerin etkili olduğuna yer veriniz.
5. Grubunuzdan, yazılan mektubu sporcunun ağzından okuyormuş gibi tahtaya çıkıp canlandırarak bir kişi seçiniz.
6. Sporcunun madalyayı kazandığı andaki sevinç ve mutluluğunu yansıtacak 3 dakikalık bir röportajı (sporcu, kameraman ve spiker) canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

İkili olarak eşleşiniz. “Bugün drama çalışmasında ne oldu biliyor musun?” diye başlayan ikili doğaçlamalar ile drama çalışmasını değerlendiriniz.

11. ETKİNLİK



Türk gecesi hazırlamak için aşağıdaki yaratıcı drama planını öğretmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Türk Gecesi

KONU: Kültürü tanıtırma ve tanıma

AMAÇLAR:

- Yaratıcı drama tekniklerini etkin kullanarak Türk gecesi hazırlamak.
- Rolle bütünleşmeyi geliştirmek.

SÜRE: 1 hafta

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Canlandırma için gerekli kostüm ve objeler

KULLANILACAK TEKNİKLER: Doğaçlama

SÜREÇ

ISINMA

1. Eğitmenin yönlendirmesiyle çember oluşturunuz.
2. Katılımcılardan birinin çemberden başka bir katılımcıyı işaret edip beş renk vb. bir şey dedikten sonra oyunun başlayacağı bilgisini veriniz.
3. İşaret edilen katılımcıya, beş rengi saydıktan sonra başka bir katılımcıyı işaret ederek beş yiyecek gibi farklı bir kategori oluşturması gerektiğini söyleyiniz.
4. Tüm katılımcılar farklı kategorilere ait beş kelime saydıktan sonra oyunu sonlandırınız.

CANLANDIRMA

1. 5-6 kişilik gruplara ayrılınız ve içinizden bir lider seçiniz.
2. Grup arkadaşlarınızla bir otelin animasyon ekibi olduğunuzu ve Türk gecesi için bir sahne gösterisi hazırlayacağınızı hayal ediniz.
3. Arkadaşlarınızla beraber gösterinizde kullanabileceğiniz bir konu başlığına (gölge oyunu, kına gecesi, folklor gösterisi vb.) karar veriniz.
4. Roller dağıtınız.
5. Ön hazırlıklarınızı tamamlayıp gösterinizi sınıfta canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

1. Tüm grupların canlandırma çalışması bittikten sonra çember oluşturunuz.
2. Aşağıdaki soruları sınıfta sırayla cevaplayınız.
 - a) Katılımcılarla fikir alışverişinde bulunurken kendinizi nasıl hissettiniz?
 - b) Bu etkinlik size neler kazandırdı?

7. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 5-6 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliği içinde Ek 2'de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı'nı, senin yerinde olsaydım tekniğini kullanarak 1 hafta içinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3'te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeği kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeği dikkate alınız.

2.3.9. Dedikodu Halkası

Katılımcılar, fısıltı şeklinde kendi aralarında dedikodu yapar ve dedikodunun tüm grup içinde yayılmasını sağlar. Burada amaç, gerginlik oluşturmak ve çatışmalar arasında çözüm bulabilmektir.

Katılımcılar arasından bir casus, dedikoduları gruptakilere iletir. Dedikodu halkası uygulanırken dedikodusu yapılacak katılımcı ortaya alınır. Diğer katılımcılar, onun çevresine oturarak veya çevresinde dolaşarak kendi aralarında konuşur ve dedikodu yapıp ortadaki kişiyle ilgili bilgileri birbirlerine aktarır (Görsel 2.30). Aktarımda dedikodunun doğasına uygun olarak abartma veya çarpıtmalar serbesttir. Ancak ana bilgiler aynı kalmalıdır.



Görsel 2.30: Yaşlı bakımevinde bir etkinlikte dedikodu halkası tekniğini uygulayan katılımcılar

SİRA SİZDE



Sınıfta 3-4 kişilik gruplara ayrılıңыз. Aşağıda yer alan görsellerdeki (Görsel 2.31, Görsel 2.32, Görsel 2.33 ve Görsel 2.34) kişiler hakkında tahmin ve fikir üreterek haklarında dedikodu yapmaya çalışınız. Vardığınız yargıları diğer gruplarla paylaşıp tartışınız.



Görsel 2.31: İş çıkışı toplanmış bir grup arkadaş



Görsel 2.32: Futbol oynayan aile



Görsel 2.33: Otobüste baba oğul



Görsel 2.34: Kiraladıkları evi boyayan nişanlı çift

8. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliđi içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, dedikodu halkası tekniđini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeđi kullanılarak deđerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeđi dikkate alınız.

2.3.10. Öykünme

Başka birinin davranışlarını taklit etmek, ona özenmek, onu örnek almak anlamına gelir (Görsel 2.35). Dramada öykünme, belirlenen bazı kişileri veya karakterleri taklit ederek canlandırmaktır.



Görsel 2.35: Babasını taklit eden bir çocuk

SIRA SİZDE



Çocukluk döneminizde öykündüğünüz kişilerin hangi özelliklerine öykündüğünüzü, bu durumun yaşantınızı nasıl etkilediđini düşününüz. Düşüncelerinizi sınıfta, bir ders saatinin 20 dakikalık bölümünde paylaşınız.

12. ETKİNLİK



Aşağıdaki drama planını öğretmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Doğada Denge

KONU: Doğayı ve doğanın dengesini keşfetme

AMAÇLAR:

- Fiziksel hareketlerle düşüncelerini destekleyerek hayvanları kişileştirmek ve canlandırmak.
- Grupla birlikte hareket ederek iş birliği içinde performans yaratmak.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: 12. sınıf öğrencileri (6-12 ve 12-15 yaş gruplarına uyarlanabilir.)

MEKÂN: Geniş bir bahçe

MATERYALLER: Tebeşir

KULLANILACAK TEKNİKLER: Öykünme, rol oynama



Görsel 2.36: Kediye canlandıran çocuklar

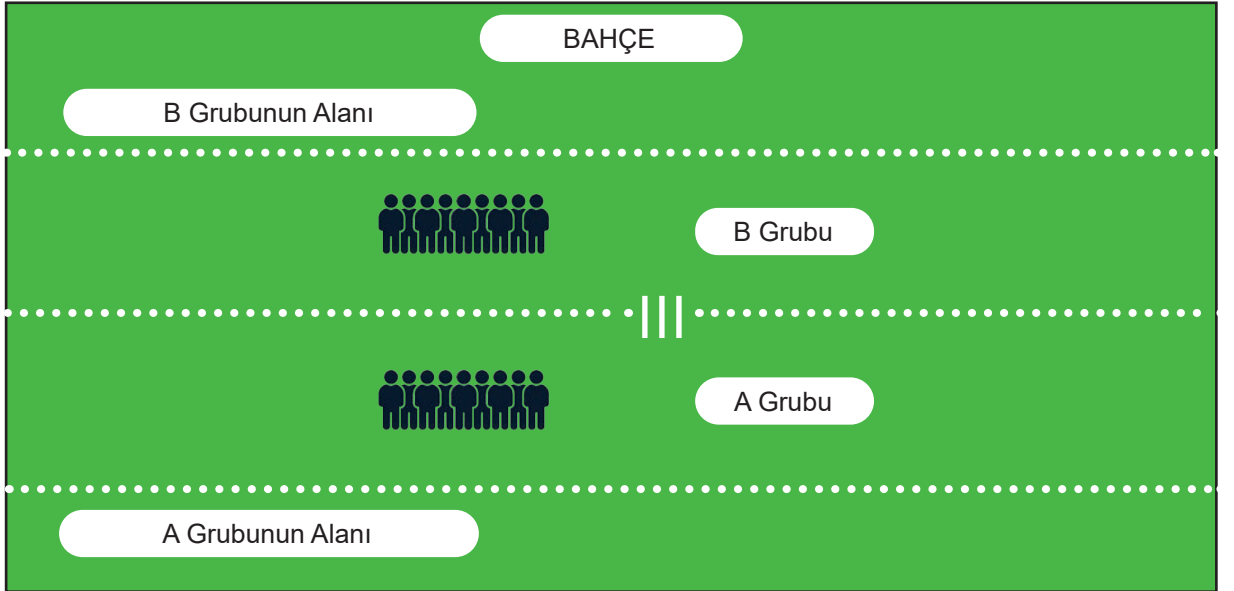
SÜREÇ

ISINMA

1. Öğretmeninizin yönlendirmesiyle sınıfta 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз.
2. Grupta doğanın dengesinden, doğadaki hayvanlardan ve özelliklerinden bahsediniz.
3. Hangi hayvanı daha çok sevdiğinizi ve sevme sebebinizi söyleyiniz. Grup arkadaşlarınızdan evcil hayvanlarının olup olmadığını, eğer varsa isimlerini öğreniniz. Bu bilgileri aklınızda tutunuz.
4. Grupları birleştirerek çember oluşturunuz. Çemberde öğretmen dokunarak seçtiği katılımcıyı takip ediniz.
5. Seçilen katılımcı olarak gruptaki arkadaşlarınızdan birini ortaya çıkarmak için ona bir soru sorunuz (Örneğin “İyi bir dost olduğu için köpeği seven kim? Evinde kedisi olan ve kedileri uyurken seyretmeyi seven kim?” gibi).
6. Çemberden sorunun yöneltildiği kişi olarak ortaya çıkınız ve “Benim.” deyiniz. Sonra bir arkadaşınıza dokununuz. Onun soru sormasını bekleyiniz. Sorunun cevabını veren kişinin yine ortaya çıkmasını bekleyiniz.
7. Bu soru ve cevapların her gruptan birkaç öğrenci tarafından sorulup cevaplanmasıyla ısınmayı sonlandırınız.

CANLANDIRMA

1. Eđitmeninizin yönlendirmesiyle iki gruba ayrılınız. Hayvan imgelerini taklit ederek, doğanın döngüsünü kavrayıp fiziksel olarak bu döngünün bilincinde olduğunuzu gösteriniz.
2. Fil, fare veya kedi olarak oynayacağınız bir oyunda bu hayvanları kişileştiriniz (Görsel 2.36).
3. Fil, fare ve kediden bahsederek filin fareden, farenin kediden, kedinin de filden korktuğunu ve nedenlerini anlatınız. Etkinlikte her hayvanın taklidinin nasıl yapılacağını belirleyiniz.
4. Ortaya tebeşirle bir çizgi çizin ve her iki tarafta da geniş bir alan bırakınız. Sonra iki grubun bulunduğu taraflara ortadaki çizgiye paralel ve arada büyük bir boşluk (5-6 m) bırakarak tebeşirle birer çizgi daha çizin. Sınırları belirlemek için kenarlara bahçeden bulduğunuz orta boy taşlar koyabilirsiniz (Şekil 2.1).
5. Liderin yönlendirmesiyle her iki grubun da kendi bölgesinde toplanmasını ve bu üç hayvandan birini kendi grubu için seçmesini sağlayınız.
6. Liderin yönlendirmesiyle grubunuzla orta çizgide hazır olunuz. Diğer grupla çizgide karşılıklı durunuz.
7. Liderin “Başla.” komutuyla grupça seçtiğiniz hayvanı taklit etmeye başlayınız.
8. Karşı grubun seçtiği hayvana göre kaçır veya kovalarsınız. Aynı hayvanı seçtiyseniz tekrar bölgenize çekilerek seçim yapınız.
9. Grup çizgilerine ulaşır, o çizgiyi yakalanmadan geçebilirsiniz kurtulursunuz. Yakalanırsanız bir sonraki oyunda diğer gruba dâhil olursunuz.
10. Oyunun bu şekilde devam etmesini sağlayınız ve süreniz bittiğinde oyunu sonlandırınız.



Şekil 2.1: Oyun alanı

DEĞERLENDİRME

Sınıfta her iki gruba da eđitmen tarafından verilen A4 kâğıtlarına aşağıdaki sorularını cevaplarını sırayla yazınız. Sonra kâğıtları toplayarak kâğıtlara yazılan cevapları sınıfta okuyunuz.

- a) Seçtiğiniz hayvanı taklit ederken neler hissettiniz?
- b) Yapılan bu çalışma size neler kazandırdı?

9. UYGULAMA



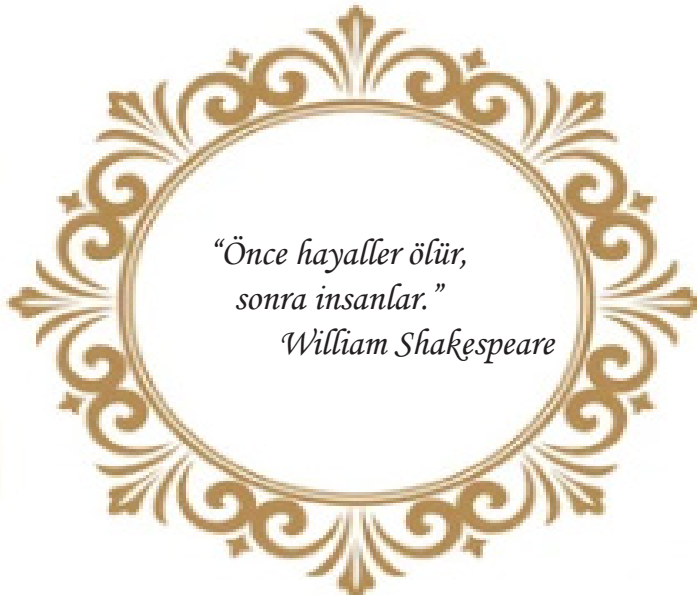
Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birlięi içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, öykünme teknięini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeęi kullanılarak deęerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeęi dikkate alınız.

2.3.11. Rol Deęiştirme

Yapılan drama çalışmasında kişilerin, canlandırdıkları rolleri oyunun içinde veya oyunun bitiminde birbirleriyle deęiştirerek oynamasıdır (Görsel 2.37). Böylece katılımcılar kendilerine en uygun rolü deneyimleyerek bulur. Dięer rolü daha iyi anlama ve empati yapma şansı elde eder.



Görsel 2.37: Üç farklı role bürünen bir kişi



13. ETKİNLİK



Aşağıdaki fablı okuyunuz. Drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Eğitmenin yönlendirmelerine uyunuz ve etkinlikte bir rol alınız. Fablda yaşanan iletişim sorununa ve çözümüne dikkat ederek fabldaki hayvanları kişileştirerek canlandırınız. Rollerini değiştirerek etkinliği tekrarlayınız.

Çalışmanız Ek 1'de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği'ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Yavru Tavşan ile Minik Tilki

Minik tilki çok susar ve derenin kıyısına gelir. Suyunu güzelce içer. Karşısında duran küçük renkli topları görünce çok sevinir. "Yaşasın bu topla biraz oynayabilirim." der.

Topu eline alır almaz yavru tavşan gelir. "O topla ben oynuyordum, buraya kaçmış. O topu bana ver." der. Yavru tavşan bu şekilde konuşunca minik tilki sinirlenir ve "Vermem işte. Görmüyor musun ben oynuyorum şimdi?" der. Yavru tavşan, minik tilkinin elinden topu almaya çalışır. Bu sırada oradan geçen bilge kanguru onları görür. "Durun arkadaşlar, sakın olun!" der. Bu arada top dereye yuvarlanıverir. Bu duruma herkes çok üzülür. Yavru tavşanla minik tilki birbirini suçlar. Bilge kanguru yüzme bildiği için hemen dereye atlar ve topu sudan çıkarır. Yavru tavşan ile minik tilkiye topu bir şartla verebileceğini söyler. Şartı şudur: Tavşan ve tilki güzelce konuşup yaptıkları hatalardan vazgeçmelidir. Tilkinin oynadığı oyunun bitmesi için yavru tavşan sabırlı olmalıdır. Minik tilki ise hemen sinirlenmeyip daha sakin olmalıdır.

Minik tilki ve yavru tavşan birbirlerinden özür dilerler. Bilge kanguru topu onlara verir ve hep beraber topla oynarlar.

ETKİNLİĞİN ADI: Yavru Tavşan ve Minik Tilki

KONU: Hoşgörülü ve uyumlu olma

AMAÇLAR:

- Rolde serbest konuşma akışını sağlamak ve üstlenilen rolü canlandırmak.
- Empatiye teşvik etmek.

SÜRE: 1 ders saati

GRUP: 12. sınıf öğrencileri (3-6 ve 6-12 yaş gruplarına uyarlanabilir.)

MEKÂN: Drama atölyesi veya geniş bir mekân

MATERYALLER: Bir top, maske, kuyruk, yüz boyası vb.

KULLANILACAK TEKNİKLER: Rol oynama, rol değiştirme, eğitmenin/öğretmenin rolde olması

SÜREÇ

ISINMA

1. 4-5 kişilik gruplar oluşturunuz.
2. Gruplarda birbirinizi tanımaya yönelik sorular sorunuz ("En çok sevdiğiniz yemek nedir?", "Kaç adet çantanız var?", "Çorabınızın rengi nedir?" gibi).
3. Grupları birleştirerek çember oluşturunuz. 1. gruptakilerin çemberin dışına doğru açılmasını ve çemberdeki katılımcıların karşısında sıralanmalarını sağlayınız.
4. Çemberdekilerin 1. gruptaki her birey için farklı bir soru sormasını ve cevaplamasını isteyiniz. Kendisiyle ilgili soru sorulan katılımcıdan grup üyelerinin soruyu doğru mu, yanlış mı cevapladıklarını söylemesini isteyiniz. Grubun her doğru cevabına 1 puan veriniz. Gruptaki her üye için soru sorulup cevaplandıktan sonra grubun puanını belirleyiniz.
5. Diğer grupların da sırayla 1. grupta yer değiştirmelerini isteyiniz. Aynı şekilde sorulan sorular ve cevaplarıyla grupların puanlarını belirleyiniz.
6. Tüm grupların puanları belirlendikten sonra bu bölümü sonlandırınız.

CANLANDIRMA

1. Tavşan, tilki, kangurudan ve onların özelliklerinden bahsediniz.
2. Eğitmenin bilge kanguru rolünü üstleneceği etkinlikte yavru tavşan ve minik tilki olarak ikişerli gruplar oluşturunuz. Eğitmenin yönlendirmelerine dikkatle uyunuz.
3. Metne bağlı kalarak canlandırma yapınız. Süre içinde her gruba canlandırma olanağı vermeye çalışarak etkinliği sonlandırınız.

DEĞERLENDİRME

1. Tüm grupların canlandırma çalışması bittikten sonra çember oluşturunuz.
2. Elinize küçük topu alınız.
3. Aşağıdaki soruların cevaplarını düşününüz.
 - a) Farklı rolleri oynarken neler hissettiniz? Karşı tarafta olmak sizin olaya bakış açınızı nasıl etkiledi?
 - b) Öneri ve eleştirileri nasıl karşılıyorsunuz?
4. Gönüllü bir arkadaşınızdan başlayarak cevaplarınızla ilgili duygularınızı anlatan bir cümle söyleyiniz.
5. Duygularınızı söyledikten sonra elinizdeki topu, çemberdeki arkadaşlarınızdan birine rastgele atınız.
6. Herkes duygularını söyleyinceye kadar değerlendirmeyi devam ettiriniz.

Bu etkinlik Drama Eğitmeni Yıldız Kaya'nın Okul Öncesi Dönemde Yaratıcı Drama Yoluyla Değerler Eğitimi isimli çalışmasından alınıp uyarlanmıştır (Kaya, 2017: 77).

10. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birlięi içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, rol deęiřtirme teknięini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Drama alıřmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme leęi kullanılarak deęerlendirilecektir. alıřmanızı yaparken bu leęi dikkate alınız.

2.3.12. Zihinde Canlandırma

evredeki nesnelerin veya olayların zihinde tasarlanmasıdır. Katılımcılar, canlandırma alıřmasından sonra deęerlendirme ařamasına gemeden nce gzlerini bir sre kapatarak yaptıkları alıřma esnasında gerekleřtirdiklerini, zihinlerinde tekrar canlandırır. Zihinde canlandırma, yapılan alıřmaların pekiřtirilmesine katkı saęlar.

SIRA SİZDE



62. sayfada yer alan “Sıra Sizde” alıřmasını gzünüzn nne getiriniz. alıřmanızın daha verimli olabilmesi iin neler yapılabilir? Ders saatinizin 20 dakikalık blmnde, bu doęrultuda sınıfta beyin fırtınası yapınız.

*“Bilgeleęin bařlangıcı hayret
etmeķtir.”*

Sokrates

14. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Taşınma

KONU: Aile bağlarının önemini kavrama

AMAÇ: Canlandırma yoluyla farklı duyguları ifade edebilmek.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Gözlük, takma bıyık, eşarp

KULLANILACAK TEKNİKLER: Zihinde canlandırma, doğaçlama

SÜREÇ

ISINMA

Bir çember oluşturunuz. Gönüllü 4 katılımcı seçiniz. Gönüllü katılımcılara aşağıdakilere benzer komutlar vererek onlardan bu komutları yerine getirmelerini isteyiniz.

Sol elini sağ elinin üstüne koy.

Ağzını aç.

Sol elini burnunun üstüne koy.

İki elinle başının arkasına dokun.

Sol gözünü kapat.

Sağ ayağını yere vur.

Sağ ayağını havaya kaldır.

Sol elinle sağ kulağına dokun.

Etkinliğe son bir kişi kalana kadar devam ediniz.

CANLANDIRMA

1. Sınıfta 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Taşınmalarını gerektiren bir iş teklifi alan bir babanın aile fertleriyle beraber bunu değerlendirdikleri sahneyi canlandırınız.
2. Taşınma hikâyesinde aile fertlerinin yanlarında neleri götürmeleri gerektiği ve neleri bırakacakları konusunda yaşadıkları kararsızlıkları canlandırınız.
3. Ailenin, kendilerine yabancı bir şehir ya da ülkeye gitmek için arkadaşları ve tanıdıklarından ayrılmalarıyla ilgili duygularını canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

1. Bir dosya kâğıdını buruşturup top hâline getiriniz.
2. Sınıfta çember şeklinde oturunuz.
3. Topu rastgele birbirinize atarak aşağıda verilen sorulardan birini topu tutan katılımcıya sorunuz.
 - a) Bu etkinlikten sonra etrafınızdaki insanların davranışlarını daha dikkatli gözlemler misiniz? Niçin?
 - b) Canlandırma yaparken kendinize ya da başkalarına ait deneyimlerden nasıl faydalandınız?
4. Tüm katılımcılar en az bir soruya cevap verene kadar değerlendirmeye devam ediniz.

15. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1'de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği'ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Yaprak Olma

KONU: Doğayla bütünleşme

AMAÇLAR:

- Farklı düşüncelerin olabileceğini görerek müziğin ritmiyle hayal etmek.
- Düşünceye yoğunlaşmak ve düşüncüyü özetlemek.
- Çevre bilincini oluşturarak doğanın döngüsüne karşı duyarlı olmayı sağlamak.

SÜRE: 1 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri (Her yaş grubuna uyarlanabilir.)

MEKÂN: Okul bahçesi

MATERYALLER: Bilgisayar, müzik çalar, klasik müzik

KULLANILACAK TEKNİKLER: Zihinde canlandırma

SÜREÇ

ISINMA

1. Uygun bir müzik eşliğinde, bulunduğunuz mekânda dağınık bir şekilde konumlanınız.
2. Müziğe eşlik ederek mekânda gezinmeye başlayınız.
3. Müzik durduğu sırada en yakınınızda olan kişiyle selamlaşınız.
4. Doğadan (orman, ağaç ve yaprakların özellik ve farklılıklarından), hangi mevsimi daha çok sevdiğinizden ve bunun nedeninden bahsediniz.
5. Mevsimsel doğa değişiminden dikkatinizi en çok çeken ve sevdiğiniz özelliği söyleyiniz.
6. Selamlaşma için verilen süre bittiğinde müziği sonlandırıp çember oluşturunuz.
7. Eğitmenin yönlendirmesiyle gönüllü bir kişinin isim vermeden bir arkadaşının hangi mevsimi sevdiğini ve sevme sebebini söylemesini sağlayınız.
8. Sevdiği mevsim ve sebebi söylenen kişinin ortaya çıkarak aynı şekilde başka bir arkadaşını söylemesini isteyiniz.
9. Herkes sevdiği mevsimi ve sebebi söylenene kadar bu çalışmaya devam ediniz.

CANLANDIRMA

1. Klasik müziği dinleyerek ağaçta bir yaprak olduğunuzu hissediniz.
2. Bulduğunuz ağacı ve yeri tasavvur ederek tasavvurunuzla hareket ediniz.
3. Mevsimin sonbahar olduğu düşününüz. Sert rüzgârla yaprak dökümüne şahit olduğunuzu ve tüm arkadaş yaprakların birer birer koparak ağaçtan düştüğünü düşününüz.
4. Rüzgârın esmeye devam ettiğini ve ağaçta kalmakta zorluk çektiğinizi hissediniz.
5. Sonunda rüzgâra dayanamayıp ağaçtan kopmayı, uçulan yeri ve sonrasında neler olduğunu hayal ediniz. Bunları arkadaşlarınızla paylaşınız.

DEĞERLENDİRME

1. Elinize bir ip yumağı alınız.
2. Aşağıdaki cümleyi boşlukları tamamlayarak söyleyiniz.
Klasik müziğin etkisiyle hissettim ve düşündüm.
3. Cümledeki boşlukları tamamlayıp söyledikten sonra ip yumağını bir arkadaşınıza atınız.
4. Duyularınızı söyledikten sonra elinizdeki ip yumağını çemberdeki arkadaşlarınızdan birine rastgele atarak herkes duygularını söyleyinceye kadar oyunu devam ettiriniz.

11. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliđi içinde Ek 2'de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı'nı, zihinde canlandırma tekniđini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı Drama çalışmanız Ek 3'te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeđi kullanılarak deđerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeđi dikkate alınız.

2.3.13. Kukla Tekniđi

Bu teknikte, katılımcıların her birinde canlandırılacak karakter ya da nesnelerin kuklaları bulunur. Tekniđin kullanıldıđı drama çalışması **kuklalar** aracılıđı ile oynanır. Dramada kullanılan kukla tekniđinin tiyatrodaki kullanılan kukla tekniđinden ayrılan yönü, katılımcıların aktif rol alması ve kukla perdesinin bulunmamasıdır. Çekingen, ie kapanık bireylerin kendini ifade etmesine yardımcı olur. Özellikle çocukların iletişim kurma becerisini geliřtiren bir tekniktir. orap kuklası (Görsel 2.38), kařık kuklası (Görsel 2.39), el kuklası (Görsel 2.40), parmak kuklası (Görsel 2.41), ipli kukla (Görsel 2.42), gölge oyunu kuklaları (Görsel 2.43), yüzük kukla, kese kâđıdı kukla gibi çeřitli kuklaları bulunur.



Görsel 2.38: orap kuklalar



Görsel 2.39: Kařık kuklalar



Görsel 2.40: El kuklası



Görsel 2.41: Parmak kuklası



Görsel 2.42: İpli kukla



Görsel 2.43: Gölge oyunu kuklaları

SIRA SİZDE



Aşağıda verilen çalışmayı ders saatinizin 20 dakikalık bölümünde uygulayınız.

Bir oyuncak dükkânında, akşam olup kepenkler indirildiğinde oyuncakların canlandığını hayal ediniz. Kendinize birer oyuncak seçiniz. Bu oyuncaklar ipli kukla, kurşun asker, pelüş oyuncak olabilir. Bu oyuncakların canlandığında neler konuştuğunu, hangi konulardan yakındığını, istek ve ihtiyaçlarının neler olabileceğini düşününüz. Düşündüklerinizi sınıfta paylaşınız.

“Peşinden gidecek kadar cesaretin varsa bütün hayaller gerçek olabilir.”

Che Guevara

SIRA SİZDE



Aşağıda verilen kukla yapma çalışmasını bir sonraki etkinlikte kullanmak üzere bir haftalık sürede tamamlayınız.

- Hazırlık yapabilmek için arkadaşlarınızla bir ders saatinde gruplar oluşturunuz.
- Kukla ile dramatizasyon yapabileceğiniz bir hikâyeye seçiniz.
- Rol paylaşımı yapınız.
- Hikâyeye ve üstlendiğiniz rolünüze uygun kuklayı, seçtiğiniz kukla türünü göz önünde bulundurarak evde yapınız.
- Etkinlikte kullanmak üzere kuklanızı sınıfa getiriniz.

16. ETKİNLİK



Aşağıdaki drama planını, hazırladığınız kukla ile eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Kukla İle Drama Çalışması

KONU: Kukla ile canlandırma yapma

AMAÇ: Kukla tekniğini canlandırma süreçlerinde etkin kullanmak.

SÜRE: 1 hafta

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Yapacağınız kuklaya uygun malzemeler, hikâye kitabı, A4 kâğıdı, kalem

KULLANILACAK TEKNİKLER: Kukla tekniği, rol oynama

SÜREÇ

ISINMA

1. Omuz omuza çember şeklinde durunuz.
2. Gözlerinizi kapatarak ellerinizi halkanın merkezine doğru uzatıp yürüyünüz ve iki el yakalayınız (Eğitmen, katılımcıların aynı kişinin ellerini yakalamamasına dikkat etmelidir.).
3. Tüm katılımcılar iki el yakaladıktan sonra gözlerinizi açınız ve yakaladığınız elleri bırakmadan tekrar düzgün bir çember oluşturmaya çalışınız.

CANLANDIRMA

1. Etkinlikten önce, verilen Sıra Sizde çalışmasında yaptığınız kuklayı getiriniz.
2. Grubunuzla birlikte seçtiğiniz hikâyeyi, hazırladığınız kuklalar ile canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

Eğitmenin dağıttığı A4 kâğıtlarına etkinlik öncesinde neler düşündüğünüzü, etkinlik sırasında neler yaşadığınızı ve öğrendiğinizi, duygularınızı daha önce drama etkinliğine hiç katılmayan kişilere yönelik mektup yazarak anlatınız.

12. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliği içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, kukla tekniğini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeği kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeği dikkate alınız.

2.3.14. Pantomim

Olay, durum, obje, duygu, düşünce, fikir ve deneyimleri söz kullanmadan sadece hareketlerle (vücut dilini, mimik ve jestleri kullanarak) ifade etme tekniğidir (Görsel 2.44). Genellikle doğaçlama şeklinde gerçekleştirilir. Sokak sanatçılarının sıklıkla pantomim çalışması yaptıkları görülür. Dramada kullanılan pantomim tekniği, sözle anlatılamayan duyguların beden diliyle ifade edilerek anlaşılmasını kolaylaştırır. Beden dili ile anlatılanları çözümlmek, analiz ve gözlem yeteneğini geliştirir.



Görsel 2.44: Pantomim çalışması yapan sanatçılar

SİRA SİZDE



Genel ağdan bir pantomim çalışması seyrediniz. Seyrettiğiniz çalışmada anlatılmak istenenlerin ne olduğunu bulunuz. Yorumunuzu ve sözsüz iletişimle ilgili farkındalığınızın artıp artmadığını arkadaşlarınızla paylaşarak tartışınız.



ARAŞTIRINIZ

Pantomim sanatında ünlü sanatçıların kimler olduğunu ve bu sanatçıların filmleriyle ilgili bilgileri araştırınız. Bu filmlerden birini seçerek evinizde genel ağdan seyrediniz. Araştırmalarınızdan elde ettiğiniz bilgileri ve seyrettiğiniz filmle ilgili düşüncelerinizi sınıfta paylaşınız.

17. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Atasözleri İle Pantomim

KONU: Atasözlerini anlama ve canlandırma

AMAÇ: Jest ve mimikleri doğru kullanarak kendini bedensel hareketlerle ifade etme becerisini geliştirebilmek.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Yazı tahtası, tebeşir veya tahta kalem, müzik çalar, top

KULLANILACAK TEKNİKLER: Pantomim tekniği

SÜREÇ

ISINMA

1. Bulduğunuz ortamda müzik açınız.
2. Müziğin açık olduğu süre boyunca tüm katılımcılar olarak bulunduğunuz ortamda serbestçe geziniz.
3. Müzik durdurulduğu anda size en yakın kişi ile birbirinizi tanıma amacıyla sorular sorunuz (Doğum yeri, sevilen müzik türü, en sevilen kitap vb.).
4. Müzik tekrar başladığında ortamda gezinmeye devam ediniz. Müzik her durduğunda bu çalışmayı tekrar ediniz.
5. Herkes birbiri ile eşleştğinde oyunu sonlandırınız.

CANLANDIRMA

1. İzleyici ve anlatıcı olmak üzere iki gruba ayrılıyorsunuz.
2. İzleyici grup olarak atasözlerini belirleyip tahtaya yazınız (Seçilen atasözleri, pantomim tekniği ile anlatılabilecek atasözleri olmalıdır.).
3. Anlatıcı grup olarak izleyici gruba belli etmeden birer atasözünü seçiniz. Seçtiğiniz atasözünü, pantomim tekniğini kullanarak anlatmaya çalışınız.
4. İzleyici grup olarak anlatıcı grubun pantomim tekniği ile anlattığı atasözlerini tahmin etmeye çalışınız.

Örnek Atasözleri:

Acele yürüyen yolda kalır.

Sakla samanı gelir zamanı.

Çalma elin kapısını, çalarlar kapını.

Eğri otur, doğru söyle.

El elden üstündür.

Fazla mal göz çıkarmaz.

Hamama giren terler.

DEĞERLENDİRME

Ortanıza bir top alınız. Topu birbirinize rastgele atınız. Topu tutan kişiye aşağıdaki sorulardan birini cevaplamasını ve soruyu cevapladıktan sonra topu başkasına atmasını söyleyiniz.

- a) Sadece jest, mimik ve beden dili kullanarak iletişim kurmaya çalışmak size neler hissettirdi?
- b) Gerçekleştirilen çalışma size neler kazandırdı?

13. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliđi içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, pandomim tekniđini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeđi kullanılarak deđerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeđi dikkate alınız.

2.3.15. Dramatizasyon

Bir edebî eseri radyo, televizyon veya sahne oyunu biçimine getirmeye **dramatize etmek** denir. Dramatizasyonda bir öykü, masal ya da oyun metni deđişiklik yapılmadan canlandırılır. Yaratıcı drama ile karıştırılır. Hatta “yaratıcı dramatizasyon” terimiyle ifade edildiđi görülür.

Okul öncesinde ve ilköđretimde bir yöntem olarak kullanılır. Grubun yaş ortalaması büyüdükçe yaratıcı drama tercih edilir. Metinden uyarlandığı için metnin canlandırmaya uygun olması ve grubun dramatizasyonla ilgili bilgisinin olması gerekir. Katılımcı, hayal gücünü deđil metne bađlı planlamayı kullanır. Lider metni okur ve rolleri dađıtır, süreçte etkindir. Cümlelerin aynısının söylenmesine gerek yoktur ama canlandırma yapılırken verilen metnin akışı bozulmaz.

SIRA SİZDE



Selçuk Baran’ın Anaların Hakkı eserindeki “Mısırlı” adlı hikâyeden alınan aşıđıdaki kısa bölümü okuyunuz. Hikâyeyi tamamlayarak dersin 20 dakikalık süresinde dramatizasyon yapabileceğiniz bir senaryo oluřturunuz.

Bak, ne getirdim sana, dedi Nuran’a ve paketi açtı. Paketten Nec-la’nın eski yün etek-ceketi ve sivri burunlu rujan pabuçları çıktı. Bu yıl epey boy attın, kilo da aldın. Benim öteberilerimi giyebilirsin artık. Bir kere dene bakalım. Pabuçlar büyük gelirse burunlarına pamuk sıkıştırıver. Yepyeniler daha, çok az giydim ya, ne yaparsın modası geçti.



Görsel 2.45: Kırmızı rujan ayakkabı

Nuran kırmızı etek-ceketi giydi. Gerçekten ikisi de tam bedenine göreymi. Rujan pabuçların burnuna pamuk falan doldurmak da gerekmiyordu. Babası kırmızı rengi pek göz alıcı buldu. Anası, “Canım ne geređi vardı şimdi.” diye mırıldandı, suratını astı. İncinmişti. Nuran anasına da babasına da aldırmadı. Sevinçten uçuyordu.

Selçuk Baran’ın Öyküleri, A. Mecit Canatak

18. ETKİNLİK



Aşağıdaki drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Nesne, Yer ve Durum

KONU: Özgün içerik üretme

AMAÇLAR:

- Verilen nesne, yer ve duruma göre özgün bir hikâye oluşturup canlandırmak.
- Ortak düşünme için fırsat yaratmak.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun geniş bir ortam

MATERYALLER: Kalem, kâğıt, kâğıtların atılacağı kutular, yazı tahtası, kalem

KULLANILACAK TEKNİKLER: Dramatizasyon

SÜREÇ

ISINMA

1. Bulduğunuz ortamda oturarak konumlanınız.
2. Eğitmen eşliğinde ellerinizi diyaframınızın üzerine koyup 4 saniye boyunca derin nefes alıp veriniz.
3. Diyaframınızın şişmesini hissediniz.
4. Ardından aldığınız nefesi içinizden 10’a kadar saydıktan sonra veriniz.
5. Bu çalışmayı 3 veya 4 defa tekrarlayınız.

CANLANDIRMA

1. Sınıfta üç gruba ayrılınız. 1. grup nesnelere, 2. grup yer isimlerini, 3. grup durumları kâğıtlara yazdıktan sonra kâğıtları üç farklı kutuya atınız (nesne: tava, yer: karakol, durum: şaşırma vb.).
2. Tekrar 4-5 kişilik gruplara ayrılınız.
3. Grubunuzdaki bir kişiye nesne, yer ve durum kutularından birer kâğıt çekmesini söyleyiniz.
4. Çektiğiniz kâğıtlara göre hikâyenizi kısaca planlayınız. Hikâyenizi oyun metni olarak yazınız.
5. Yazdığınız oyun metnini canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

Nesne, yer ve durumdan hangisi size gelseydi daha özgün hikâyeler planlayıp canlandırabilirdiniz? Bu soruyu sırayla cevaplayınız. Cevaplarınızın sebeplerini arkadaşlarınızla paylaşınız.

19. ETKİNLİK



Aşağıdaki drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız. Metne sadık kalarak dramatisasyon yöntemi ile canlandırma yapınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Bir Hikâyeyi Canlandırma (Dramatisasyon)

KONU: Dürüst olma

AMAÇLAR:

- Dinlediği metinden yola çıkarak, metne bağlı kalarak rolle bütünleşmek.
- Toplumda ahlaki değerlerle ilgili farkındalık oluşturmak.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Drama atölyesi veya geniş bir salon

MATERYALLER: Birkaç sandalye, bir vazı, bir biblo, bir tablo, bir kutu, kalem

SÜREÇ

ISINMA

1. Çember oluşturunuz. Her biriniz elinize bir kalem alınız.
2. Eğitmen “Değiştir.” dediğinde kaleminizi sağınızdaki arkadaşınıza verip solunuzdaki arkadaşınızdan kalemi alınız. Eğitmen “ Haydi değiştir.” dediğinde tersini yapınız.
3. Yanılan arkadaşlarınızı eleyerek oyunu bir kişi kalana kadar devam ettiriniz.

CANLANDIRMA

1. EBA’ya giriş yapınız. Aşağıdaki linkten Reşat Nuri Güntekin’in *Geçim Dünyası* adlı hikâyesini dinleyiniz (Görsel 2.46).

https://ders.eba.gov.tr/ders/proxy/VCollabPlayer_v0.0.944/index.htm#/main/ebaLibraryDetail?resourceID=2633dcedca956ac46820348a9fc45197



Görsel 2.46: Antika vazı

2. Hikâyenin karakterlerini tanımlayarak rolleri belirleyiniz.
3. Metindeki rollere ve sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılıınız.
4. Grup arkadaşlarınızla rol paylaşım ve hazırlığını yapınız.
5. Hikâyeye göre farklı sahneleri, o sahneye uygun olarak canlandırınız.
6. Hikâyeyi oyunlaştırarak anlatınız.

DEĞERLENDİRME

1. Her sıranın başına bir kâğıt veriniz. Verilen kâğıtlara her biriniz sırayla aşağıdaki soruların cevaplarını kısaca yazınız.
 - a) Toplumda bazı insanlar para kazanmak için neden evrensel doğrularla hareket etmezler?
 - b) Bu etkinlik sizi nasıl etkiledi?
2. Verilen kâğıtları toplayarak sınıfta panoya asınız.

OKUMA METNİ MAVİ KUŞ

Çocuklar uyumadan önce yaşadıkları barakanın penceresinden karşılarındaki zengin evine bakmaktadır. Ev lüks eşyalarla ve nefis yiyeceklerle doludur. Tilttil “Masada bu kadar yiyecek varken neden bekliyorlar?” diye sorunca kardeşi, varlıklı çocukların her zaman yemek yiyebildiklerini hatırlatır ona. Üstelik Noel Baba da hep bu tür evlerdeki çocuklara hediye götürür. Bu nedenle iki kardeş Noel gecesi olduğunu önemsemeden, yarı tok karınlarıyla uyurlar. Ancak birden kapı çalınır, yemyeşil giysiler içinde yaşlı bir kadın duruyordur karşılarında. Başında kırmızı bir şapkası vardır. Çocuklara; “Burada ‘şarkı’ söyleyen mavi bir kuş var mı?” diye sorar. Çocukların kafeste besledikleri bir güvercin vardır ama bu, perinin aradığı mavi kuş değildir. Yaşlı peri hasta olan çocuğunun iyileşmesi için mavi kuşu bulmalıdır. Çocuklardan kendisiyle ormana gelmelerini ister, böylece Tilttil ile Mitil yola koyulur. Başında kırmızı şapkası olan peri çantasından yeşil bir şapka çıkararak Tilttil’in başına koyar. Şapkanın tepesinde sihirli bir taş vardır. Taşı sağa çevirince geçmiş, sola çevirince geleceği görürler. Çocuklar taşa dokununca yaşlı peri güzel bir prensese, evleri saraya dönüşür. Yaşadıkları inanılmaz güzellikler karşısında şaşkına dönen çocuklar peri ile birlikte gizemli dünyalara yolculuk yapmaya başlarlar.

Bu yolculuğa kedi, köpek, süt, ateş, su, ekmek, şeker dahil pek çok şey katılmakla birlikte, ağaç ruhları, meşe kraliçesi, gece kraliçesi, zaman dede gibi katılımcılar da katılır. Çocuklar önce şapkadaki düğmeyi çevirerek geçmişe, anılar ülkesine giderler. Pembe, mavi bulutlardan ve çiçeklerden oluşan bu dünyada büyük anne ve büyük babaları güzel bir kulübenin bahçesinde uyumaktadırlar. Ama çocuklarının onları görmeye geldiklerini görünce, sevinçle uyanıp sevgiyle yavrularını kucaklarlar. Dünyadan göçtükten sonra bu güzel bahçede uyuyan yaşlı büyükler, kendilerini sürekli hatırlayan çocukları olduğu için ölmemişlerdir. Orada var olmaları için ara sıra ziyaret edilmeleri ve sıkça anılmaları yeterliymiş. Çocuklar bu haberleri alınca çok sevinirler, sonsuz mutluluk ve iyilik için mavi kuşu aradıklarını söylerler. Bunun üzerine büyükler onlara kafeste henüz uyanmış olan ve uyanırken siyahtan maviye dönüşen kuşu verirler. Fakat büyük baba ve büyük anneleri kuşun ne zaman tekrar siyaha dönüşeceğini bilmiyorlardır. Çocuklar kuşu alarak büyük babaları ve büyük anneleriyle vedalaşırlar. Onları tekrar görebileceklerini düşündükleri için mutludurlar ama ayrıldıkları için de acı duymuyorlardır.

Tekrar zümrüt periyle ay ışığı altında buluştuklarında, mavi kuş renk değiştirir. Gerçekte mavi kuşu bulmak çok zordur ama gece de uzundur. Bu kez Tilttil ve Mitil, zümrüt perinin peşinden, geleceğin ülkesine geçerler. Bu ülkenin girişinde nefis yiyecekleri yiyip içmekten şişmanlamış insanları görürler. Peri; “Onlar gibi olursunuz, sakın karnınızı tika basa doyurmayın.” diye çocukları uyarır. Buradaki insanlarda sadece dolu mide mutluluğu vardır. Mideleri ve kibirleri pek büyüktür ancak kocaman gözleri kör, kepçe kulakları sağırdır.

Tilttil ve Mitil yola devam ederken köpekler ve kediler, tombul insanlarla yemek masalarına gömülürler. Sonra çocukların karşısına her açılan kutudan başka bir mutluluk çıkar. Zenginlik ve elde etme mutluluğu, yerine getirilmiş boş hevesler, anlamsız tutkuların mutluluğu, susamadan içmek, acıkmadan yemek mutluluğu, hiç bir şey bilmemek, anlamamak mutluluğu, hiç bir şey yapmamak, gereğinden çok dinlenmek, uyumak mutluluğu... şehvet mutluluğu... Bütün bu kapılardan hızla geçen çocuklar, küçük mutluluklardan da böylece kurtulmuş oluyorlar. Sonra sağlık mutluluğu, temiz hava mutluluğu, anne babayı sevme mutluluğu, mavi gök mutluluğu, yaz yağmuru, kış ateşi mutluluğu, masum düşünceler mutluluğu, içtenlik ve sevgi mutluluğu, yeşil çimenlerde çıplak ayakla koşma mutluluğu çıkıyor karşılarına. Mutluluk bahçelerinde bir de sevinçler vardır. Örneğin doğruluk sevinci, onurlu yaşama sevinci, görevini başarıyla tamamlama sevinci, düşünme, anlama, sevme sevinci, sevme, sevilme sevinci...

Bu kadar çok mutluluk ve sevinç şaşkırtır insanoğlunu. Ama mutlulukların sayısı sizi şaşkırtmaya devam eder. Önce sanki neden bunların bir kısmı bende yok, diye düşündürebilir kişiyi. Sonra belki ben de mavi kuşu aramalıyım, diye geçirir içinden. Peki ama mavi kuş nerededir? Yoksa açan çiçekler, gökyüzündeki bulutlar, kurtlar, kuşlar, böcekler, her yeri dolduran hava ve güneş, şiir, şarkı ve senfonilerle duymak, düşünmek ve yaşamak değil midir hayat? Yoksa bütün bunları anlamak için zaman dedenin kapıyı çalmasını mı beklemeli? Zaten zaman dede geleceğin ülkesinden doğmamış çocukları bu dünyaya gönderen ve bu arada kapıları açıp kapayan ezeli ve ebedi güçtür. Tilttil ile Mitil geleceğin ülkesinde doğmamış kardeşleriyle de karşılaşır. Kardeşlerinin bütün doğmamış (ve doğmuş) çocukların olduğu gibi mavi kanatları vardır. Onlar bu dünyaya kanatlandıklarında yanlarında yazgılarını da getirirler. Tilttil ile Mitil'in kardeşi de geleceğin ülkesinden getireceği üç şeyden biri olan bir hastalıkla göçecektir bu dünyadan. Tilttil ve Mitil bunu duyunca çok üzülürler ve ağlamaya başlarlar. Bunun üzerine küçük kardeşleri; "Sizin gözlerinizdeki o şey de ne? İnci mi yoksa?" diye sorar. Ne acı, mavili çocuk gözyaşının ne olduğunu bilmiyordur.



Görsel 2.47: Mavi kuş

Her yanda mavi kanatlı çocuklar birbirleriyle oynuyorlar. Yürümüyor, adeta sevinç ve neşe içinde, bulutların üzerinde geziniyorlar. Geleceğin ülkesinde rekabet, yıkıcılık, güç istenci ve dolayısıyla kavga yoktur. Zaman dede, hem dünyaya erken gelmek isteyen yaramazları sıraya koyar hem de bu dünyadan göç listesini hazırlar. Aşka doymayanlara şöyle der: "On iki tane aşık yeter; namuslu, onurlu tek bir adam isteniyor. Hani en namuslu, onurlu yaşam sürmek isteyen kim? Doktor, politikacı vs. istemez. Dünya onlarla dolu."

Tilttil ve Mitil geleceğin dünyasında mavi kuşu aramayı sürdürür. Ağaçlar, hayvanlar ve tüm bitkiler onlara karşı birleşmişlerdir. Çünkü doğa içinde yaşadığı hâlde doğaya karşı gelen tek canlı olan insanoğluna bu sırrı vermek istemez. Bu sır ondan gizlenmezse asla korunamaz ve insanoğlunun mutluluk umudu bile yok olur. Gerçekte mavi kuş nedir, nerededir? O bir simurg mudur? Boş sandığımız hayatımızın içinde midir? Kafeslenmeden, ele geçirilmeden kalsa buna dayanabilir miyiz, yoksa bizim mi olmalıdır?

Maurice Maeterlinck

Çev.: Prof. Dr. Ayhan Aydın, Mutluluk

Hikâye ile İlgili Kısa Bilgi: *Mavi Kuş*, 1911 yılında Nobel Edebiyat Ödülü'nü alan Belçikalı yazar Maurice Maeterlinck'in (Moris Meirliink) 1908'de yazdığı eseridir (Görsel 2.47). Hikâye iki kardeş olan Mitil ve Tilttil'in başından geçer. Bu dünyada mutluluğu arayan iki kardeşin zümrüt peri ile karşılaşmalarından sonra başlayan yolculukları anlatılır. *Mavi Kuş* hikâyesinde küçüklere masal anlatılırken büyüklere de bir ders verilir.

Mavi Kuş, yazıldığı tarihten itibaren Japonya başta olmak üzere birçok ülkede operalarda defalarca sahnelenir. Okul kitaplarında hak ettiği yeri alır, çocuklar -ve yetişkin çocuklar- için çizgi film olarak gösterilir. Hikâye 2016 Ocak ayında Türkçeye çevrilir. Hikâyede mutluluğun hep yakınlarda olduğu ama insanların bunu göremediği anlatılır.

Hikâyenin sonunda uyanan çocuklar yaşlı periye, kızının iyileşmesi için kafesteki güvercini verirler. Böylece vermenin ne denli büyük bir erdem olduğunu ve mutluluk yarattığını da hatırlatırlar. Ancak yazar, hikâyenin ders çıkarılması gereken bu yönünü okuyucuya bırakmayı tercih eder.

20. ETKİNLİK



Sayfa 90-91’ de verilen *Mavi Kuş* adlı hikâyeyi okuyarak bir diyalog-metin oluşturunuz. Oluşturduğunuz diyalog-metni, aşağıdaki drama planını göz önünde bulundurarak bir ders saatinde, eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak canlandırınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Bir Hikâyeyi Canlandırma

KONU: Sahip olduklarımızın farkına varma

AMAÇLAR:

- Dramatizasyona uygun hikâyeyi akışını bozmadan canlandırmak.
- Farklı ve özgün bakış açıları geliştirmeye başlamak ve bunu gerçekleştirmek.

SÜRE: 3 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Drama atölyesi veya geniş bir salon

MATERYALLER: Verilen hikâyeye uygun kostüm ve aksesuarlar

KULLANILACAK TEKNİKLER: Dramatizasyon, rol oynama

SÜREÇ

ISINMA

1. Çember oluşturunuz. Eğitmeninizin eline aldığı kalemin sihirli olduğunu düşününüz.
2. Sihirli kalemin zamanda yolculuk yaptırabildiğini ve sizi bir yere götürebileceğini düşününüz.
3. Eğitmeninizin çemberde sihirli kalemle dokunduğu kişinin zamanda yolculuk yapabileceğini düşününüz.
4. Eğitmeniniz size kalemle dokunduğunda nereye gittiğinizi ve buranın nasıl bir yer olduğunu paylaşınız.

CANLANDIRMA

1. Grupları oluşturunuz.
2. *Mavi Kuş* adlı hikâyeyi dramatizasyon tekniğiyle canlandırmaya uygun bir metin hâline getiriniz.
3. Rol paylaşımı yapınız.
4. Canlandırma metnine uygun olarak etkinlik öncesinde hazırladığınız materyalleri, etkinliği yapacağınız ortama getiriniz.
5. Grubunuzla ön hazırlığını yaptığınız ve diyalog metnini oluşturduğunuz hikâyeyi, size verilen 2 ders saatinde canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

1. Bir arkadaşınıza mektup yazınız. Mektubunuzda bu hikâyenin sizi nasıl etkilediğini, neler hissettiğinizi ve hikâyeyi canlandırma sürecinde fark ettiğiniz yeni bir beceriniz olup olmadığını anlatınız.
2. Mektubunuzu arkadaşlarınızla paylaşınız.

14. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliđi içinde Ek 2'de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı'nı, dramatizasyon tekniđini kullanarak uygulayınız. Gruplarda iş birliđi içinde dramatizasyona uygun bir hikâye bulunuz ve hazırlık yapınız. Bu hikâye-den bir diyalog-metin oluřturunuz. Drama çalıřmanız Ek 3'te verilen Uygulama Planı Derecelendir-me Ölçeđi kullanılarak deđerlendirilecektir. Çalıřmanızı yaparken bu ölçeđi dikkate alınız.

2.3.16. Geriye Dönüş

Zamanın geriye alınmasıyla gerçekleştirilen bir drama tekniđidir. Karakterler, belli bir zaman önce ger-çekleşen olayları canlandırırılar. Bu zaman dilimi saniyeler, dakikalar, saatler, günler, haftalar hatta yıl-lar öncesi olabilir. Bu teknik, karakterlerin geçmişlerine ve içinde buldukları duruma odaklanmalarını sağlar. Katılımcıların hem geçmişin can alıcı noktalarıyla yüz yüze gelmelerine hem de bugünle bağlantı kurmalarına yardımcı olur. Geçmişe olduđu gibi geleceđe de gidilebilir.

SIRA SİZDE



TOHUM

*Bir küçük tohum varmış, toprađın koinunda,
Uykusunda rengârenk gökkuřađıyla...
Bir sabah aniden yumuřak bir ses duymuř.
Bu çiseleyen yađmurun fisiltisiymiř.
Bir anne řefkatiyle "Uyan" demiř yađmur.
Tohum yavařça gözlerini açmıř.
Hafifçe esnemiř ve merakla řöyle sormuř: "Ne iřim var burada?"
Toprak cevap vermiř: "Sen benim yavrumsun."
Tohum řöyle sormuř: "Yařam böyle karanlık mı?"
Güneř cevap vermiř: "Yukarı uzan, göđe bak."
Tohum řöyle sormuř: "Ben hayatta bir bařıma mıyım?"
Orman demiř: "Kardeřlerin bizimle."
Tohum řöyle sormuř: "Kim bilir neler var hayatta?"
Arı cevap vermiř: "Köklerin toprakta ama sen hep yanımda."
Tohum řöyle sormuř: "Görevim ne dünyada?"
Tabiat cevap vermiř: "Hayatın devamı zannımca."
Tohum řöyle sormuř: "Kim büyütecek beni zorlukla?"
Hayat cevap vermiř: "Sen yolunu bulursun yanımda."
Tohum řöyle demiř: "O zaman uyuyorum huzurla."*

Komisyon tarafından yazılmıřtır.

Yukarıdaki řiiri okuyunuz. Bahar aylarında dođanın uyanıřının, tohumların yeřermesinin, bit-kilerin çiçek açmasının sizi nasıl etkilediđini hatırlayınız. Çocukluđunuzda dođada yařadıđı-nız, mutlu olduđunuz bir güne dönmeniz mümkün olsaydı hangi güne döneceđinizi ve o günde neler yařadıđınızı arkadaşlarınızla 20 dakikalık sürede paylařınız.

21. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1'de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği'ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Yüzyıllık Çınar

KONU: Geçmiş hayal etme

AMAÇLAR:

- Yaratıcı drama teknikleriyle canlandırma yapmak.
- Hayal gücünü kullanabilmek.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Sınıf veya drama çalışmasına uygun bir mekân

MATERYALLER: Ağaç olarak düşünülebilecek bir nesne, seçilen sembol nesnelere

KULLANILACAK TEKNİKLER: Geriye dönüş

SÜREÇ

ISINMA

1. Gönüllü katılımcılardan bildikleri bir masalı diğer katılımcılarla paylaşmalarını isteyiniz.
2. Katılımcılardan dinledikleri masalda bir yeri değiştirmek zorunda olsalardı bu değişikliği hangi bölümde ve ne şekilde yapacaklarını, sebepleri ile anlatmalarını isteyiniz.

CANLANDIRMA

1. Dörder kişilik gruplara ayrılınız. Yüzyıl önce dikilmiş bir çınar ağacını hayal ediniz. Bu çınar ağacının altında uzun yıllar boyunca neler yaşanmış olabileceği ile ilgili aranızda konuşunuz.
2. Yüzyıllık bu çınar ağacı altında yaşanmış olabilecek savaş, aşk, ayrılık, ölüm, doğum gibi olayları kurgulayarak yaşandığını düşündüğünüz bir olayla ilgili sembol bir nesne bulunuz. Belirlediğiniz sembol üzerinden bir olay kurgulayınız ve onu hikâye hâline getiriniz.
3. Hikâyenizi canlandırmak için rol dağılımı yapıp uygun drama tekniklerini belirleyiniz.
4. Hikâyenizi sınıfta canlandırınız.

DEĞERLENDİRME

1. Öğretmen sandalyesini sınıfın ortasına çekiniz. Sırayla sandalyeye oturarak aşağıdaki soruları cevaplayınız
 - a) Yüzyıllık bir geçmişe ve deneyime sahip olsaydınız neler hissederdiniz, anlatınız.
 - b) Deneyimin insan hayatına katkıları nelerdir? Anlatınız.

15. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliği içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, hayal gücünüzden faydalanarak ve geriye dönüş tekniğini kullanarak 2 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeği kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeği dikkate alınız.

2.3.17. Donuk İmge

Bireylerin ya da küçük grupların bedenlerini kullanarak bir durumu sessiz, sözsüz ve hareketsiz görüntüler oluşturarak yansımasıdır. Donuk imgede görüntü olarak fotoğraf, portre veya heykel kullanılabilir. Yaşanan herhangi bir olayın dondurulmuş kesitidir. Lider rehberliğinde gerçekleştirilir (Görsel 2.48). Her katılımcı, canlandırması gereken durumu bedeniyle ifade etmeye çalışır. Her donuk katılımcı veya katılımcılar, diğer katılımcılar tarafından yorumlanır. Canlandırma aşamasından önce grubu ısındırmak veya sonrasında rahatlatmak için kullanılabilen bir tekniktir.



Görsel 2.48: Donuk imge tekniğini uygulayan bir grup

SIRA SİZDE



Sıra arkadaşınızla aşağıda verilen durumlardan birini seçiniz. Bir sonraki derste beden dilinizi kullanarak seçtiğiniz durumu sınıfta fotoğraf karesi olarak sergileyiniz. Arkadaşlarınızla sergilediğiniz fotoğraf karelerinin hangi durumu yansıttığını tahmin ediniz.

1. Ebru, sabahları okula genelde geç kalmaktadır. Bu sabah da yine geç kalmıştır ve sınıfa girdiğinde öğretmenin sinirli bakışıyla karşılaşır.
2. Dalgın bir hâlde ocakta yemek karıştıran anne, tezgâha sıçrayıp kavanozu yere düşüren yaramaz kedisini yüzünden bir anda öyle bir irkilir ki elindeki kaşığı yere düşürür.
3. Bir mağazadan alışveriş yapan anne kız, ellerindeki paketlerle kapıdan çıkarken alarmin ötmesi sonucu şaşkınlık yaşarlar ve dükkânda bulunan kişilerin suçlayıcı bakışlarına maruz kalırlar.

22. ETKİNLİK



Bir mini kulüpte çocuk animatörü olduğunuzu ve 5-6 yaş grubu çocuklarına etkinlik yaptıracağınızı düşünerek aşağıda planı verilen yaratıcı drama etkinliğini uygulayınız. Biriniz lider olunuz ve arkadaşlarınıza da çocuk rolü veriniz. Etkinliği iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1'de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği'ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Fil ile Arının Arkadaşlığı [Orff-Schulwerk (Orf Şulverk) İle Yaratıcı Drama Atölyesi]

KONU: Arkadaşlık ve empatiye önem verme

AMAÇLAR:

- Müzik, ritim ve çalgı aleti eşliğinde hareket etmek.
- Sesleri ayırt etmek.
- Empati kurmayı öğrenmek.
- Fiziksel hareketlerle düşünceleri desteklemek.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri (5-6 yaş grubuna yönelik etkinlik)

MATERYALLER: Bilgisayar veya müzik çalar, davul, marakas

KULLANILACAK TEKNİKLER: Rol oynama, donuk imge, doğaçlama

SÜREÇ

ISINMA

1. Çocuk rolündeki arkadaşlarınıza *Fil ve Arı* şarkısının sözlerini okuyunuz.
2. Onlara şarkının sözlerinde nelerden bahsedildiğini, fil ve arının özelliklerini sorunuz. Bu konuda sohbet ediniz.
3. Elinize bir davul ve bir marakas alınız. Bu müzik aletlerini katılımcılara göstererek tanıttiniz.
4. Müzik aletlerinden ilk olarak davulu çalınız. Bu sesin filin mi yoksa arının mı ayak sesleri olduğunu sorunuz. Sonra marakası dinleterek marakas sesinin arı sesine benzer yönünü sorunuz. Bunlara benzer sesler çıkarmalarını isteyiniz.
5. Davulu çalarak katılımcılarla birlikte fil gibi yavaş adımlarla yürüyünüz. Acelesi olan bir fili, heyecanlanan bir fili ve suya doğru yürüyen bir fili canlandırınız. Sonra marakası çalınız, hızlı uçan bir arıyı ve yorgun bir arıyı canlandırınız.
6. Katılımcıları iki gruba ayırınız. Bir grubun fil yavrusu, diğer grubun arı olmasını isteyiniz. Çalınan alete göre hareket etmelerini isteyiniz. Davul çalınırken fil yavrusu grubunun hareket etmesini ve arı grubunun donup beklemesini isteyiniz. Marakas çalındığında ise hareketlerin tam tersini yapmalarını isteyiniz.

Fil ve Arı Şarkısının Sözleri

Ben bir bebek filim büyüyecek miyim?
Burnum minik bir hortum su bulur muyum?
Bir gün arı konsa küçük kuyruğuma
Kaçmak kolay değil bu kısa boyumla

Arı benim adım bütün gün uçarım
Küçük fili bulup üstüne konarım
Fil benden korkmasa benimle oynasa
Gezer eğlenirdik bu güzel ormanda



Söz ve Müzik: Onur Erol

Görsel 2.49: Yavru fil ve arı

CANLANDIRMA

1. Katılımcılara en yakınındaki arkadaşı ile eş olmalarını ve eşleri ile birlikte yere oturmalarını söyleyiniz. Eşlerden birinin arı, diğerinin fil yavrusu (Görsel: 2.49) rolünü almalarını isteyiniz.
2. Arı ve fil yavrusunun karşılaştıkları anı, fotoğraf karesi olarak canlandırmalarını isteyiniz.
3. Arı rolündeki katılımcılara “Sizler oyun oynamayı çok seven arılersiniz. Ancak uzun zamandır kendinize bir oyun arkadaşı bulamadınız ve çok sıkıldınız. Ormanda yürüyor ve kendinize bir arkadaş arıyorsunuz. Birden karşınıza çok tatlı bir fil yavrusu çıktı. Fili görünce çok heyecanlandınız ve onunla oynamak istediğinizi söylediniz. Onunla konuşmak için kuyruğuna kondunuz. Ancak fil sizi görünce çok korktu ve kaçmaya başladı. Filin sizinle oynaması için neler yaparsınız? Düşününüz. Birazdan fili ikna etmeye çalışacaksınız.” diye söyleyiniz.
4. Fil rolündeki katılımcılara ise “Sizler henüz yavru bir filsiniz. Küçük bir fil olduğunuz için başka hayvanların size zarar vermelerinden çok korkuyorsunuz. Bir gün ormanda bir arıyla karşılaştınız. Minik arı sizinle oyun oynamak istediğini söyledi ve kuyruğunuza kondu. O sırada arıdan çok korktunuz ve uzaklaştınız. Ancak arı peşinizi bırakmaya hiç niyetli değil. Arıya onunla oynamak istemediğinizi nasıl anlatırsınız?” diyerek canlandırma yapmalarını isteyiniz.
5. Sonra rolleri değiştirerek tekrar canlandırma yapmalarını isteyiniz.

DEĞERLENDİRME

Çember oluşturunuz. Elinize marakası alınız. Marakası çalarak aşağıdaki sorulardan birini veya bunlara benzer başka bir soruyu sorunuz. Sorunuzu marakası verdiği kişinin cevaplamasını isteyiniz. Her katılımcının marakası olarak bir soruya cevap vermesini sağlayınız.

- a) Hangi etkinlikleri daha çok sevdiniz ve nerelerde zorlandınız?
- b) Fil ve arı olduğunuzda neler hissettiniz?
- c) Fil ve arı artık arkadaş olduğuna göre sizce birlikte neler yapabilir, hangi oyunları oynayabilirler?

Bu atölye çalışması Drama Eğitmeni Yıldız Kaya'dan alınmıştır.

16. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliđi içinde Ek 2’de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı’nı, donuk imge tekniđini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Drama çalışmanız Ek 3’te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeđi kullanılarak deđerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeđi dikkate alınız.

2.3.18. Buz Dađı

Çalışmada ele alınacak soruna dair bir metin (şiiir, gazete haberi, masal, kısa öykü vb.), büyük bir kâğıt veya yazı tahtasına çizilen bir buz dađı üzerinden tartışılır. “Görünen nedir? Aslında ne anlatmak istemektedir?” gibi sorularla tartışma başlatılır. Görünen sebepler ve görünenin altında yatan gerçek sebepler, bu teknikten yararlanılarak sorgulanır. Bulunanlar, çizilen buz dađına yazılır.

SIRA SİZDE



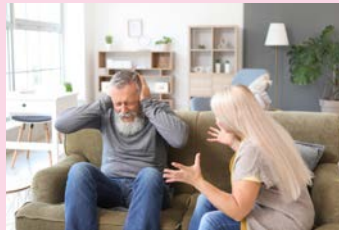
Aşađıda sıralı resimleri bulunan İncisu (Görsel 2.50, Görsel 2.51 ve Görsel 2.52) önce ablasıyla, sonra erkek kardeřiyle konuşmuş, ardından babasıyla büyük bir tartışma yaşamıştır. Sizce bu tartışmaya sebep olan sorun nedir? İncisu’nun babasıyla tartışmasına neden olan görünürdeki sebepler ve görünenin altında yatan gerçekler neler olabilir? Düşüncelerinizi sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 2.50: İki kız kardeş



Görsel 2.51: Abla- erkek kardeş



Görsel 2.52: Babayla çatışma

23. ETKİNLİK



Aşağıdaki yaratıcı drama planını eğitmeninizin liderliğinde, sınıf arkadaşlarınızla iş sağlığı ve güvenliği bakımından gerekli tedbirleri alarak uygulayınız.

Çalışmanız Ek 1’de verilen Etkinlik Derecelendirme Ölçeği’ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ETKİNLİĞİN ADI: Sosyal Medya

KONU: Sosyal medyayı doğru kullanma

AMAÇLAR:

- Empati kurabilmek.
- Önemli bir sembolik ana odaklanmak.
- Sözsüz iletişimin etkisiyle ilgili farkındalık yaratmak.

SÜRE: 2 ders saati

GRUP: Lise öğrencileri

MEKÂN: Okul bahçesi

MATERYALLER: Tahta, tahta kalemi/tebeşir, sandalyeler/minderler

KULLANILACAK TEKNİKLER: Buz dağı, donuk imge

SÜREÇ

ISINMA

1. 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз.
2. İlk grubu sahneye alınız.
3. Eğitmeninizin canlandırmanız için söylediği nesne veya canlıyı 10 saniye içinde donuk imge tekniğiyle gösteriniz (Tavus kuşu, çiçek, leylek, sandalye, vazo vb.).
4. Eğitmen ondan sıfıra doğru geri sayarken 1. grubun donmaya hazırlanmasını sağlayınız. Eğitmen “Donun!” dediğinde fotoğraf karesini oluşturunuz.
5. Diğer grupların, sahnedeki grubun her bir katılımcısının oluşturduğu fotoğraf karesine 1’den 5’e kadar bir puan vermesini sağlayınız.
6. Eğitmenin yönlendirmesiyle sahnede farklı öğeleri bir fotoğraf karesi ile oluşturan tüm grupların çalışmalarını takip ediniz ve onlara puan veriniz.
7. Grupların puanlarını toplayarak en çok puan alan grubu belirleyiniz.



Görsel 2.53: Sosyal medya kullanımı

CANLANDIRMA

1. Çember oluşturacak şekilde oturunuz (Bulduğunuz ortama göre sandalyelere veya minderlere oturabilirsiniz.).
2. Sosyal medya bağımlılığının sebep olduğu olumsuz sonuçlar ve sosyal medyanın olumlu yönleri üzerine tartışınız (Görsel 2.53).
3. Tahtaya bir buz dağı çiziniz.
4. Olumsuz sonuçların görünen sebeplerini çizdiğiniz buz dağının üstüne, görünenin altında yatan gerçek sebepleri ise altına yazınız.

DEĞERLENDİRME

Çember oluşturunuz ve aşağıdaki soruları sırayla cevaplayınız.

- a) Sosyal medya bağımlılığının azaltılması için neler yapılabilir?
- b) Bu çalışma size neler kazandırdı?

17. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılıңыз. Grup arkadaşlarınızla iş birliği içinde Ek 2'de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı'nı, buz dağı tekniğini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3'te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeği kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeği dikkate alınız.

2.3.19. Röportaj

Olayların bir gazeteci görüşüyle yansıtıldığı tekniktir. Uygun sorular sorularak bireylerin vereceği olası tepkiler işlenir (Görsel 2.54) Drama süreci, sorulara verilen cevaplarla devam eder. Aile, öğretmen ve arkadaşlarla görüşme, sorunlar, haberler, sözlü sınavlar, iş görüşmeleri röportaj tekniği kullanılarak işlenebilecek çalışmalardır.



Görsel 2.54: Röportaj tekniğini uygulayan drama katılımcıları

Gazeteci rolündeki bir katılımcının, ana kahraman rolündeki bir katılımcıyla yapacağı röportaj bu tekniğe örnek verilebilir. Çalışmada soran kişi ile bu soruyu cevaplayan kişi, rollerini oynar. Uygun soruların sorulması, bu sorulara uygun cevapların verilmesi ve cevapların doğru olup olmaması dikkate alınır. Verilen cevaplar, gerçek yaşamdaki benzer durumlarla karşılaştırılır. Öğrenmede temel becerilerin geliştirilmesine katkı sağlar.

SIRA SİZDE



Bir arkadaşınızla röportaj yapabileceğiniz aklınıza gelen konu ve kişileri listeleyiniz. İçlerinden bir tanesini seçerek 5-6 tane soru hazırlayınız. Biriniz röportaj yapan, diğeriniz de soruları cevaplayan rolüne girerek bir ders saati içinde kısa bir doğaçlama yapınız.

2.3.20. Özel Mülkiyet

Özel mülkiyet tekniğinde bir kişiye ait herhangi bir giysi parçası (tişört, şapka, gözlük, çanta vb.), o kişiyi çağrıştıracak defter, kalem, kitap veya çeşitli nesnelere kullanılarak drama çalışması için karakter oluşturulabilir. Bunların haricinde kişinin yazmış olduğu bir mektup, mesaj, dilekçe aracılığı ile de bir karakter oluşturulabilir. Bu nesnelere, eğitmeni ve katılımcıları gerilim, odak, çatışma, kişiler, kimlikler, roller, zaman, mekân gibi pek çok bileşeni oluşturmaya götürür. Nesnelere seçimi, nesnelere sahibi olan karakter hakkında ipuçları vermelidir. Karakterin eşyaları katılımcılara verilmenden önceki veya verildikten sonraki herhangi bir anda role girilebilir. Role giren kişinin davranışları katılımcıların görüşlerinden farklı olabilir, onlarla çelişebilir. Bu yolla karakterin özel mülkiyeti, konuşması ve davranışları için bir altyapı oluşturulur. Nesnelere çeşitli olabilir ancak katılımcılara sorgulama yaptıрма, hakkında soru sordurma kapasitesine sahip olmalıdır. Katılımcılar bu nesnelere yardımıyla karakteri tanımaya çalışır, irdeler.

SIRA SİZDE



Aşağıdaki görsellerde (Görsel 2.55, Görsel 2.56, Görsel 2.57 ve Görsel 2.58) verilen objeleri inceleyerek obje sahiplerinin nasıl kişiler olduklarıyla ilgili tahminler yürütünüz ve düşüncelerinizi sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 2.55: Gözlük



Görsel 2.56: Eldiven



Görsel 2.57: Şapka



Görsel 2.58: Ayakkabı

18. UYGULAMA



Sınıf mevcuduna göre 4-5 kişilik gruplara ayrılınız. Grup arkadaşlarınızla iş birliği içinde Ek 2'de verilen Drama/Yaratıcı Drama Uygulama Planı'nı, özel mülkiyet tekniğini kullanarak 1 ders saatinde hazırlayınız. Yaratıcı drama çalışmanız Ek 3'te verilen Uygulama Planı Derecelendirme Ölçeği kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçeği dikkate alınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda bırakılan boşluklara uygun kelimeleri yazarak cümleleri tamamlayınız.

1. Kişinin drama ortamına alışmasını ve çalışmalara hazır olmasını sağlayan ön egzersizlere denir.
2. Başka kişiliklere girip onları oynayarak, geçmiş bir olayı göstererek yaşatmaya denir.
3. Dramanın özü, olmazsa olmazı tekniğidir.
4. Çalışmanın başında veya sonunda dikkati toplamaya yönelik çalışmaları yapılır.
5. Yazılı bir metne dayanan tekniği, kurallar çerçevesinde oyun oynama ve canlandırma çalışmasıdır.
6. Drama çalışmalarında katılımcıların fiziksel olarak zarar görmemeleri için düzenlenmelidir.
7. Drama çalışmalarında sonuçtan ziyade önemlidir.
8. "Senin Yerinde Olsaydım" tekniğinde iki kişi arasında yürür ve fikrini ifade eder.
9. Bir eser, öykü veya masalı değişiklik yapmadan canlandırmak olarak ifade edilir.
10. Pantomim çalışmalarında anlatılmak istenen konu, ve ile anlatılır.

B) Aşağıda verilen kavramların başında bulunan harfleri, açıklamaların başındaki boşluklara yazarak uygun eşleştirmeyi yapınız.

- | | | |
|--------------------|---------------------|------------------|
| A) Yaratıcı drama | D) Buz dağı | Ğ) Donuk imge |
| B) Rol kartları | E) Dedikodu halkası | H) Eğitimci |
| C) Konu | F) Doğaçlama | I) Değerlendirme |
| Ç) Bilinç koridoru | G) -miş gibi yapma | İ) Grup |

11. (...) Anlatılmak istenilenin rol oynama ya da doğaçlama gibi tekniklerle canlandırılmasıdır.
12. (...) Bir lider rehberliğinde drama çalışması için bir araya gelmiş topluluktur.
13. (...) Katılımcılara yol gösteren kişidir.
14. (...) Yaratıcı drama çalışmalarının sonundaki yorumlama aşamasıdır.
15. (...) Gerçekte olmayan bir durumu varmış gibi canlandırmaya denir.
16. (...) Yaratıcı drama çalışmalarındaki duygu ve düşüncelerin tamamını kapsar.
17. (...) Karakter, olay, zaman, mekân gibi bilgileri kapsayan kısa metinlerdir.
18. (...) İki sıra hâlinde dizilerek bir durum, olay, düşünce veya kararın değerlendirilmesidir.
19. (...) Konuşulanları kişiden kişiye iletmesi için katılımcıların içinden bir casus seçilir.
20. (...) Bir durumun fotoğraf karesi gibi dondurulmuş kesitidir.

C) Aşağıdaki soruları cevaplayınız. Cevaplarınızı bırakılan boşluklara yazınız.

21. Drama uygulamalarının bireysel öğrenme ve gelişmeye yaptığı etki ve katkıları açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

22. Hedef kitleye uygun konu ve tekniği seçmek, drama çalışmaları yapmak için neden önemlidir? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

EK 1

ETKİNLİK DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	1 (GELİŞTİRİLEBİLİR)	2 (İYİ)	3 (ÇOK İYİ)	4 (MÜKEMMEL)
1. Etkinliğe aktif olarak katıldı.				
2. Drama tekniğini etkin kullandı.				
3. Etkinlik içinde belirlenen kurallara uygun hareket etti.				
4. Etkinlik için ısınma çalışması yaptı.				
5. Grupla iş birliği içinde çalıştı.				
6. Canlandırma sürecine aktif katıldı.				
7. Beden dilini ve ses tonunu üstlendiği role göre kullandı.				
8. Süreyi etkili kullanarak etkinliği süresi içinde tamamladı.				
9. Değerlendirmeyi amacına uygun bir şekilde yaptı.				
SÜTUN TOPLAMI				
TOPLAM PUAN				
<p>Değerlendirme: Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 36, en düşük puan 9'dur. Puan; 1-9 arası "Geliştirilebilir", 10-17 arası "İyi", 18-27 arası "Çok iyi", 28-36 arası "Mükemmel" olarak değerlendirilecektir.</p> <p>Bu değerlendirme kendinizi anlamanız ve performansınızı analiz etmeniz amacıyla yapılmaktadır. Düşük puan aldığınız ölçütler için kendinizi geliştiriniz.</p>				

EK 2

DRAMA/YARATICI DRAMA UYGULAMA PLANI

UYGULAMANIN ADI	
KONU	
AMAÇLAR	
SÜRE	
GRUP	
MEKÂN	
MATERYALLER	
KULLANILACAK TEKNİKLER	
SÜREÇ	
ISINMA	
CANLANDIRMA	
DEĞERLENDİRME	

EK 3

UYGULAMA PLANI DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	(ÇOK ZAYIF) 1	(ZAYIF) 2	(ORTA) 3	(İYİ) 4	(ÇOK İYİ) 5
1. Uygulama için gerekli hazırlıkları yaptı.					
2. Hedef kitleye uygun plan hazırladı.					
3. Grubuyla iş birliği içinde hareket etti.					
4. Planı belirtilen drama tekniğine uygun hazırladı.					
5. Plan hazırlamada drama sürecinin aşamalarını takip etti.					
6. Drama planının amaçlarını belirledi.					
7. Isınma aşamasının gerekçelerini belirleyerek diğer aşamalarla bağlantılarını kurdu.					
8. Canlandırma aşamasında konuyu, verilen tekniği kullanarak hazırladı.					
9. Değerlendirme sürecini plana uygun hazırladı.					
10. Çalışmayı verilen süre içinde tamamladı.					
SÜTUN TOPLAMI					
TOPLAM ÖLÇEK PUANI					
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 50, en düşük puan 10'dur. $[(\text{Toplam ölçek puanı} \times 100) / 50]$ formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır.</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 70 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde ilgili öğrenmeleri tekrar ederek kendinizi geliştiriniz.</p>					

KAYNAKÇA

BASILI KAYNAKÇA

- Adıgüzel, H. Ö. (2006). Yaratıcı Drama Kavramı, Bileşenleri ve Aşamaları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1 (1), 17-29.
- Adıgüzel, H. Ö. (Ed.) (2006). *Prof. Dr. İnci San'a Armağan Yaratıcı Drama*. Ankara: Naturel Yayınları.
- Adıgüzel, Ö. (2021). *Eğitimde Yaratıcı Drama*. İstanbul: YKY.
- Akoğuz, M. ve Akoğuz, A. (2016) *Okul Öncesi Ve İlkokul İçin Yaratıcı Drama Etkinlikleri*. İstanbul: Final Yayınları.
- Aydın, A. (2018). *Mutluluk*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Baldwin, P. (2019). *Drama Yoluyla Okul Gelişimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Canatac, A. M. (2011). *Bir Solgun Resim Selçuk Baran'ın Hikâyeleri*. Ankara: Birleşik Yayınevi.
- Kaya, M. B. (2018). *Yaratıcı Dramanın Stresle Başetmeye Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaya, Y. (2017). *Okul Öncesi Dönemde Yaratıcı Drama Yoluyla Değerler Eğitimi* (Yaratıcı Drama Eğitimliği/ Liderliği Programı Bitirme Projesi). Ankara: MEB.
- Kazıcı, E. (2008). *İlköğretim İkinci Kademe Türkçe Derslerinde Deyim ve Atasözlerinin Öğretiminde Dramatizasyon Yönteminin Etkinlik Düzeyi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Konya: Selçuk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- McCaslin, N. (2019). *Yaratıcı Drama Sınıf İçinde ve Dışında*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Özoğul Balyalı,T. (2021). *Turizm Eğitiminde Yaratıcı Drama*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Tandy, M. ve Winston, J. (2019). *Dramaya Başlamak*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

GENEL AĞ KAYNAKÇASI

Dinçer, Ç. ve Tutkun, C. (t. y.). *Fiziksel Büyüme ve Motor Gelişim*. http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/cocukgelisimilisans_ao/fizikselbuyumevmotorg.pdf [Erişim Tarihi: 08.11.2021 Erişim Saati: 12.00].

Türk Dil Kurumu. *Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr/> [Erişim Tarihi: 24.11.2021 Erişim Saati: 18.35].

<http://www.antalyaozelegitim.com/blog/oyun-terapisi/drama-turleri.html> [Erişim Tarihi: 22.11.2021 Erişim Saati: 12.40].

<http://www.education.ankara.edu.tr/prof-dr-inci-san-2/> [Erişim Tarihi: 12.11.2021 Erişim Saati: 14.00].

<http://yaratıcıdrama.org> [Erişim Tarihi: 12.11.2021 Erişim Saati: 14.30].

<http://yaratıcıdrama.org/yaratıcı-drama/turkiyedeki-tarihsel-gelisimi/> [Erişim Tarihi: 11.11.2021 Erişim Saati: 17.30].

<https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=101519> [Erişim Tarihi: 09.11.2021 Erişim Saati: 22.18].

<https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=53817> [Erişim Tarihi: 11.11. 2021 Erişim Saati: 15.30].

<https://aof.sorular.net/ozet/cocuk-ve-drama-KQR-unite-2-dramanın-tarihsel-gelisimi> [Erişim Tarihi: 09.11.2021 Erişim Saati: 15.00].

<https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/belgin.bal/139165/5.hafta.pdf> [Erişim Tarihi: 04.12.2021 Erişim Saati: 15.30].

<https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/belgin.bal/139165/7.hafta.pdf> [Erişim Tarihi: 06.12.2021 Erişim Saati: 19.05].

<https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/melda.kilic/53595/Hafta%203-%20Drama,%20oyun,tiyatro%20ve%20sanat%20ili%C5%9Fkisi.pptx> [Erişim Tarihi: 22.12.2021 Erişim Saati: 13.25].

https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/18_19_bahar/cocuk_ve_drama/9/index.html [Erişim Tarihi: 05.12.2021 Erişim Saati: 17.00].

https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/20_21_Bahar/erken_cocukluk_egitiminde_egitici_drama/11/index.html [Erişim Tarihi: 05.12.2021 Erişim Saati: 17.55].

<https://www.gridanismanlik.com/yaratici-drama-kullanilan-ornek-oyunlar/> [Erişim Tarihi: 02.12.2021 Erişim Saati: 16.40].

<https://www.incesoz.com/yaraticilik-ile-ilgili-sozler/> [Erişim Tarihi: 10.12.2021 Erişim Saati: 15.30].

<https://www.okuloncesietkinlikleri.com/farkli-drama-etkinlikleri-64/atasozu-ve-deyimlerle-pantomim-calismasi-4010/> [Erişim Tarihi: 10.11.2021 Erişim Saati: 13.50].

<https://www.turkceogretimi.com/etkinliklerle-tuerkce-oeretimi/yabanci-bir-dil-olarak-turkce-icin-a1-ve-a2-kur-larinda-uygulanabilecek-25-yaratici-drama-ornegi> [Erişim Tarihi: 24.11.2021 Erişim Saati: 21.10].

<https://www.turkedebiyati.org/drama-nedir/> [Erişim Tarihi:08.11.2021 Erişim Saati: 16.44].

<https://www.turkedebiyati.org/iletisim-nedir.html> [Erişim Tarihi: 02.03.2022 Erişim Saati: 15.53].

Kandır, A. ve Alpan, Y. (2008). Okul Öncesi Dönemde Sosyal-Duygusal Gelişime Anne-Baba Davranışlarının Etkisi. *Aile ve Toplum*, 10 (14), 33-38. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/spcd/issue/21109/227348> [Erişim Tarihi: 08.11.2021 Erişim Saati: 10.00].

Orak, o. S. (t. y.). *Yaratıcı Dramanın Yapılandırılması Aşamaları*. <https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/oyasevcan.orak/139200/yarat%C4%B1c%C4%B1%20draman%C4%B1n%20yap%C4%B1land%C4%B1r%C4%B1-mas%C4%B1%20a%C5%9Famalar%C4%B1.pdf> [Erişim Tarihi:10.11.2021 Erişim Saati: 20.22].

Önder, A. (t. y.). *Erken Çocukluk Eğitiminde Eğitici Drama*. http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/cocukgelisimilisans_ao/ecocuklukegieidr.pdf [Erişim Tarihi: 8.11.2021 Erişim Saati: 18.40].

Türkiye Kültür Portalı. Tiyatro Sanatı ve Doğuşu. <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/tyatro-sanati-ve-dogusu> [Erişim Tarihi: 25.09.2022 Erişim Saati: 15.30].

GÖRSEL KAYNAKÇASI



Görsel kaynakça sayfasına ulaşmak için yukarıdaki kodu tarayın ya da aşağıdaki linke erişim sağlayın.

<http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2888>

* Bu kitapta kaynakça, APA6 kaynak gösterme yöntemine göre oluşturulmuştur.

CEVAP ANAHTARI

1. ÖĞRENME BİRİMİ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A	
1	Y
2	D
3	Y
4	Y
5	Y
6	D

B	
7	B
8	C
9	D
10	B

2. ÖĞRENME BİRİMİ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A	
1	ısınma
2	canlandırma
3	doğaçlama
4	rahatlama
5	rol oynama
6	mekân
7	süreç
8	katılımcı
9	dramatizasyon
10	mimik/jest

B	
11	A
12	İ
13	H
14	I
15	G
16	C
17	B
18	Ç
19	E
20	Ğ



Notlar



A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Notlar



A series of horizontal dotted lines for writing notes, filling most of the page.