

Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri

DRAMA

ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABI

Yazarlar

Canan SEVER

Şefika ŞAHSÜVAROĞLU



DEVLET KİTAPLARI

İKİNCİ BASKI

....., 2015

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI.....: 6003
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ.....: 528

15.06.Y.0002.4446

Her hakkı saklıdır ve Milli Eğitim Bakanlığına aittir. Kitabın metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

EDİTÖR

Sevda TUNÇBİLEK ÇEVİK

DİL UZMANI

Vildan KAYA ERBATUR

PROGRAM GELİŞTİRME UZMANI

Fatih GÜNDÜZ

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME UZMANI

Banu ÖZDEMİR

REHBERLİK VE GELİŞİM UZMANI

Mustafa KARA

GÖRSEL TASARIM UZMANI

Ayşen SÜRMEN

GRAFİK TASARIM UZMANI

Meryem ÜNSEL

ISBN 978-975-11-3889-7

Millî Eğitim Bakanlığı, Talim ve Terbiye Kurulunun 09.10.2014 gün ve 4463148 sayılı yazısı ile eğitim aracı olarak kabul edilmiş, Destek Hizmetleri Genel Müdürlüğünün 10.04.2015 gün ve 3897233 sayılı yazısı ile ikinci defa 7.030 adet basılmıştır.



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 İlâhî, 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 cerîhamdan İlâhî, 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

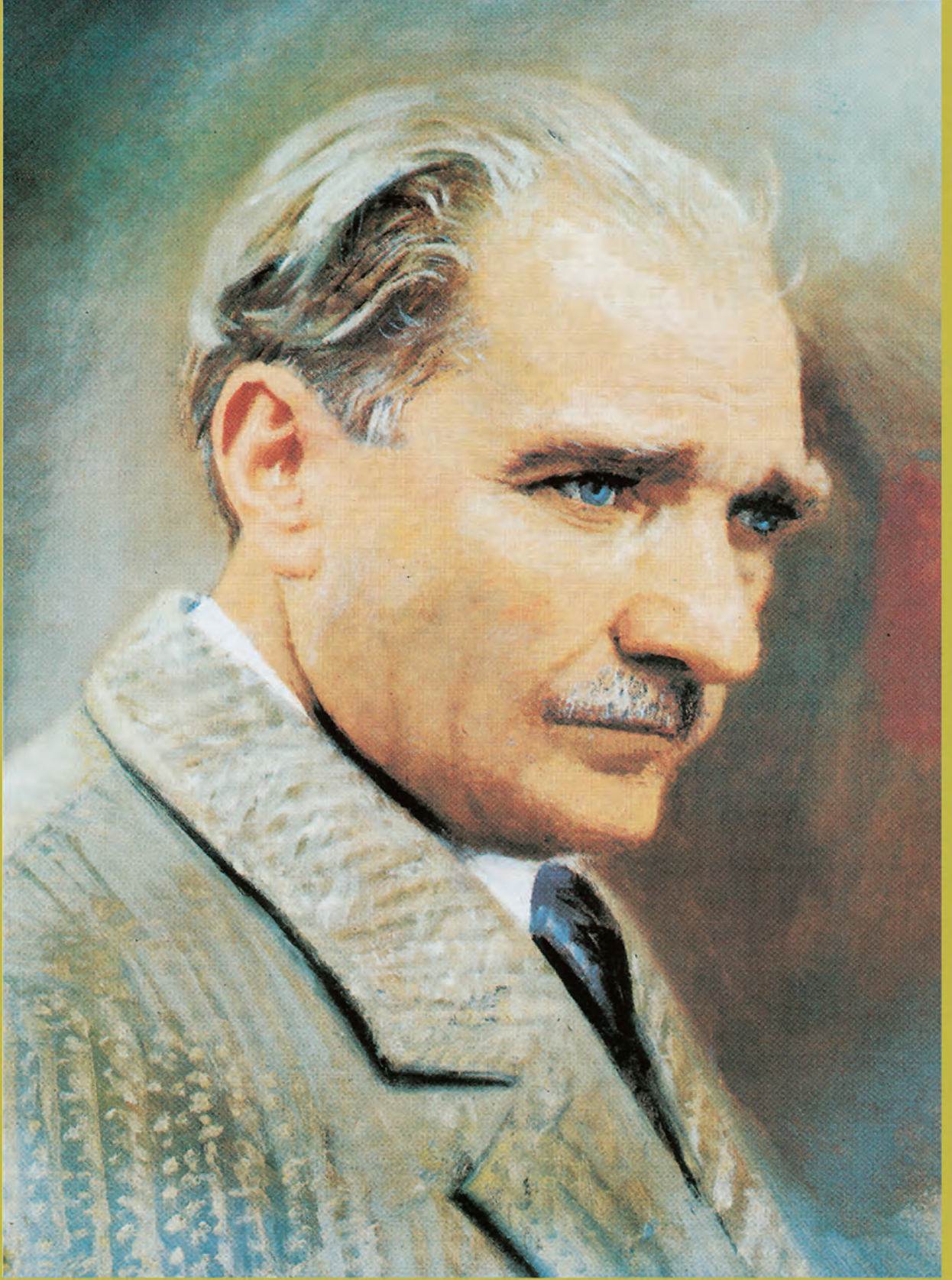
GENÇLİĞE HİTABE

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

3 İstiklâl Marşı

4 Atatürk'ün Gençliğe Hitabesi

9 Kitabımızı Tanıyalım

13 Giriş

15



1. ÜNİTE

15 1. ÜNİTE
İLK KARŞILAŞMA VE GRUP DİNAMİĞİ OLUŞTURMA

18 1.1. Isınma Oyun ve Alıştırmaları

19 1.2. Grup Dinamiği Oluşturma (Eş Zamanlı Alıştırmalar)

30 Öğretmen İçin Kontrol Listesi

31



2. ÜNİTE

31 2. ÜNİTE
İLETİŞİM OYUN VE ALIŞTIRMALARI

34 2.1. Diyalog Oyun ve Alıştırmaları

34 2.2. Statü Alıştırmaları

42 Öğretmen İçin Kontrol Listesi

43



3. ÜNİTE

43 3. ÜNİTE
ROL OYUNLARI

46 3.1. Rol Oyunlarına Giriş

46 3.2. Doğaçlama

56 Öğretmen İçin Kontrol Listesi

57



4. ÜNİTE

57

4. ÜNİTE BEDENE DAYALI OYUN VE ALIŞTIRMALARI

60

4.1. Bedene Dayalı Oyunlar ve Çocuk Oyunları

61

4.2. Bedene Dayalı Alıştırmalar

68

Öğretmen İçin Kontrol Listesi

69



5. ÜNİTE

69

5. ÜNİTE RİTİM, SES VE DEVİNİM

72

5.1. Duyu Alıştırmaları

72

5.2. Ritim, Ses ve Devinim Alıştırmaları

82

Öğretmen İçin Kontrol Listesi

83



6. ÜNİTE

83

6. ÜNİTE MATERYAL OYUN VE ALIŞTIRMALARI

86

6.1. Materyal Oyunlarıyla Sınırlandırılmış Doğaçılama

87

6.2. Sanat Eserlerine Dayalı Sınırlandırılmış Doğaçılama

102

Öğretmen İçin Kontrol Listesi

103

Değerlendirme Çalışmaları

107

Sözlük

109

Kaynakça

110

Görsel Kaynakça



Ünite kapaklarını gösterir.



Öğretmene yönelik hedefleri içeren sayfaları gösterir.

Öğrenciye yönelik hedefleri içeren sayfaları gösterir.

Ünitelerde yer alan konu anlatımlarını içeren sayfaları gösterir.

4.1. Bedene Dayalı Oyunlar ve Çocuk Oyunları

[illegible][illegible]

Öyun oynama güdüsü, çocuklara başlar ve onların yaşlarda da devam eder. Çocuk onların, bedenin ve vücut organlarını aktif kullanışlarını sağ-
lar ve onları eğitir. Çocukların yaş-
larına alışıyorsa başlamaları, önce çocuk
oyunları kullanımlarıdır. İlk etki-
liklerde eğer zamanlı hareketi sağlıyorsa
oyunlar tercih edilmelidir. Daha sonra
etkinlikleri içine girer, çalıřma temin-
göre oyunlar seçilmelidir. Drama etki-
liklerinde oynanan oyun öğrencileri
eğitir ve onları eğitir. Çocukların
sağlar. Drama çalıřmalarında özellikle
yönelcek çocukların ve keyif seçer
oyunların tercih edilirse daha etkili-
ci olacaktır. Çocuk oyunlarının çok
hem çocuklar hem de yetişkinler tara-
fından oynanır çocukların. Dramada
bilinli çocuk oyunlarının yanı sıra te-
ma ve amaçla alıştırma niteliği taşıyan
oyunlar da vardır.

Çocuk oyunlarının dramada hem pro-
düksiyonla sağlanmak hem de yapılmak
drama etkinliği zemini hazırlamak
açısından bir araç olarak kullanılır.



Laurence Stephen LOWRY, yağlı boya tekniği

Sayfa numaralarını gösterir.



Neşe ERDOK, yağlı boya tekniği

4.2. Bedene Dayalı Aıştırmalar

İletişim kurulan bedeninin olumsuz
larnı kullanarak sözün bedeninde
ğinden daha fazlasını ağızla. Bireyin
den bilincin gelişimi ve gelişimi
olması gerekir. Kemer, kollar, bacak
doğru felsefe edilebilmes için yapılar.
mak, eylemler anlarını ayağın drama
nı en önemli araçlarıdır. Drama
beden, fiziksel, zihinsel ve duygusal
yönden bütünlüklü bir beden davalı
olmak için beden-zihin ilişkiyi
etmesin sağlanmalıdır.

Birey, bedene dayalı algılarını
kaslarını sonuna çeşitli
yapıya geçirebilir. Birey, bedenini
kullanarak sözün bedenini
olanağın fark eden birey, duyguyu
duygularını samimi bir şekilde be-
deniyle karşılayabilir ve aktarabilir.
Bedenin olanağı hareket, ses, duyguyu
duyguyu, düşünceyi, inşaatı, nefesi ve
duyguları olarak ifade eder. Birey
duyguların farkına vararak, duyguların
ilemle ve hayal gücü bedenini ola-
nalarını kullanarak formla dönüştürür.

[illegible]

da başlangıçta sonuçsuz iştiraklik kulaklarındaki
Dönük imgeyle fotoğraf almasını
öğrenciler bir durumu, bir olayı ve-
rini bedenlerine uygun olarak vermiş
dönük bir fotoğrafı analiz etmişlerdir.
çalışırlar. Diğer öğrencilerin dönük im-
geyle yapılan forma yorumlamaları farklı
bakış açılarının ortaya çıkmasını sağladı.
Bu algısal beden deneyilebilirlik, ko-
nuya odaklanarak, olayları yeni açılma
gözetebilirlik, dönük imgeyi okuma
türünün kullanılabileceği.

Formdan geçiş algılarında daha ayrı-
lanlar yorumları ve beden formu-
nu konusuna geçişler. Algılarında
konusu okunulmuş bir fotoğrafı
dönük bir ifade kullanarak göstermek
öğrencilerin resimzel olan bedenleri
fede etmesine ve bu bağlamda görsel
gücünü göstermesine katkıda bulun-
cağı. Beden ve ifade ya zamanda ö-
ğrenciler imgeyi, görsel açıdan
dönük bir ifadeyi bedenleri kullanarak
algılarını, anlam yüklemeyi, okuyuş-
turma ve oynamaya kadar ilerlettiler.

Ünitelerde yer alan konu başlıklarını gösterir.



Mehmet YANGIR, yağlı boya tekniği

5.1. Duyu Alıştırmaları

İletişimi denilince akla ilk gelen konuşmak olsa da bireyin çevresile kurduğu iliştimde en önemli faktör duyulardır.

Duyularımız çevremizde var olan canlı cansız varlıklarla duyumsayıp algılamamız sağlar. Çevremizde olup biteni anlamak, yorumlayarak yeni durumlarla uyarlabilmek için önce algılayabilmemiz gerekir. Duyu organlarımız algımızın en temel aracıdır. Dramada duyu algımların bireylerin kendilerine, kendi bedenlerine, kır arkadaşlarına, çevreye, nesnelere, mekâna, zamana dair algısını, farkındalığını geliştirir.

Dramada duyu algılarını, beş duyunun hareketi geçirilmesini amaçlar. Birey; görünme, dokunma, işitme, koku ve tat duyu algılarını, beş duyu organlarını etkili kullanarak yalnızca sözlü olarak değil; bedeni aracılığıyla iletişim ve etkileşim kurması gerektirir.

Günlük yaşamda insanlar çoğunlukla görme duysusu ile hareket eder. Bu duyu devreden çıkarıldığında diğer duylar daha çok kullanılmaya başlanır.

Dramada; bireyin yaratıcılığının gelişmesine, çevresinde olan olayların, insanların farklı kişilik yapılarını ve

nesnelerin yaşama etkilerini gözlemleyerek farkındalık düzeyini artırmada duyu algılarının önemli yer tutmaktadır.

Eğitimde bütün duylara hitap eden öğrenme yöntemleriyle etkili öğrenme sağlandığı bilinmektedir.

Duyuların etkili kullanılan bireyin algıları açık olur ve çevresinde olup bitenlere karşı kendine özgü tepkiler verir. Ayrıca bu algılarla, bireyin farklı duyu yoluyla içinde bulunduğu çevrenin ve bu çevrenin içinde bulunduğu etkilerin farkına varmasını da sağlamaktadır.

52. Ritim, Ses ve Devinim Alıştırmaları

[illegible]

bedenini aynı zamanda ve en çok de-
ğıştir. Ritim-sen, ritim-sen kimliğini
doğakalemlerinde amaç; imgeleleri ha-
reketle geçirip var oldand yni anımları
üretmekti. Ritmi kullananın en öne-
mi yni ritmi, seni değıştirmek kullananı
değıştirmekti. Ritim-sen, ritim-sen
ritmi bir öğretil, bu doğakalemler
bedenini de doğakalemler bir anlatıma bi-
çimi de öğretilmek olacaktı. Çünkü mü-
zik ritim başla başına yaşama dır olanı
anlatılmadığını birde bir öğretilirdi. Bu aynı-
zamanda ritim-sen, ritim-sen ritmi bir
bişlik kuralları imgeleleri hareketle
geçiren bir çalışmadı. Bu doğakalemler
gerektikçesimgele için yni bir grup di-
namiğini ve müzik ile bir birliğini
sağlamış olacaktı gerekçesimgele.

Yeni doğakalemler, ritim-sen ritmi be-
yirleri hareketi ritmi de başlatmış olar-
ca, bedenini, bedenini fadelileri değıştir-
melerini ve en güdüm güdüm hareket et-
melerini amaçlar.

Yeni doğakalemler, ritim-sen ritmi be-
yirleri hareketi ritmi de, birlikteli hareket et-
me becerilerini de değıştirir.

Ünitelerde yer alan konuların başlık numaralarını gösterir.

Ünitelerde yer alan görsellerin
künye bilgilerini gösterir.

DEĞERLENDİRME ÇALIŞMALARI

1. DÖNEM PERFORMANS ÇALIŞMASI

“ OYUN KURGULUYORUM ”

İÇERİK	Çocuk Oyunu Kurgulama
SÜRE	2 hafta
BEÇERİLER	Araştırma, kavrama, ifade etme
BEKLENEN PERFORMANS	Araştırma yapma, yönerge hazırlama, oyun kurgulama, kurgulanan oyunu oynatma
DEĞERLENDİRME	Puanlama Anahtarı

Puanlama Anahtarı		
ÖLÇÜT KATEGORİLERİ	ÖLÇÜTLER	PUAN DEĞERLERİ
Araştırma	- Araştırmada farklı türde kaynaklar kullandı. - Araştırmada en az iki kaynaktan yararlandı. - Çalışma yönergesinde belirtilen niteliklere uygun oyun seçti.	.../30
Oyun kurgulama	- Oyun kurgusu orijinal oyundaki temel nitelikleri (çatışma unsurları vb.) kapsıyordu. - Oyun kurgusu akıcıydı. - Oyun kurgusu özgündü.	.../30
Yönerge hazırlama	- Oyunun kuralları yönergede anlatılır şekilde yazılmıştı. - Oyunun nasıl oynanacağını arkadaşlarına anlatılır şekilde açıkladı.	.../10
Uygulama	- Oyun oynarken arkadaşlarını etkin şekilde yönlendirdi. - Oyunun oynanması sırasında ortaya çıkan çatışmaları başarıyla çözdü.	.../30
TOPLAM		.../100

Sevgili Öğrenciler

Bu çalışmada sizlerden beklenen bedene dayalı (bedeni aktif şekilde kullanılabileceğini) bir çocuk oyunu seçmeniz. Seçtiğiniz oyunu farklı bir şekilde kurgulamanız ve kurguladığınız bu oyunu sınıfta arkadaşlarınızla oynatabilmenizdir. Çalışmanızı gerçekleştiren aşağıdaki adımları takip etmeniz size yardımcı olacaktır:

1. Bedene dayalı bir çocuk oyunu seçiniz. En az iki farklı türde (internet, oyun, drama kitapları vb.) kaynaktan yararlanarak seçtiğiniz oyunun farklı oynanış biçimleri olup olmadığını araştırınız.
2. Seçtiğiniz bu oyunu farklı şekilde yeniden kurgulayınız. Oyunu kurgularken oyunun oynanabilir nitelikte olmasına, orijinal oyunun içeriğini bozmaymasına, orijinal oyunda kullanılan temel niteliklerin kurguladığınız oyunda da bulunmasına dikkat ediniz.
3. Kurguladığınız oyunun nasıl oynanacağını ve oyunun kuralları açıklayan bir yönerge hazırlayınız. Yönergenizde kullandığınız kaynakları belirtmeyi unutmayınız.
4. Hazırladığınız yönergeyi arkadaşlarınıza dağıtarak beklenden sınıf arkadaşlarınızın nasıl oynayacaklarını araştırınız.
5. Arkadaşlarınızın kurguladığınız oyunu sınıf içerisinde oynamalarını sağlayınız.

Çalışmanızı sırasında göstermiş olduğunuz performans sol tarafta yer alan puanlama anahtarı ve ölçütler kullanılarak değerlendirilecektir. Bu ölçütler çalışmanızı hazırlarken dikkat etmeniz gereken hususlar hakkında size bilgi verecektir. Bu ölçütlerden yararlanarak siz de kendi performansınızı değerlendirebilirsiniz.

Not: Bu performans çalışması öneri olarak sunulmuştur. İstenildiği takdirde farklı bir performans çalışması konusu belirlenebilir. Ancak, yeni bir konu belirlendiğinde değerlendirme ölçütlerinin belirlenen konuya göre değiştirilmesinin gerekli olduğu unutulmamalıdır.

103

2. DÖNEM PERFORMANS ÇALIŞMASI

DOĞAÇLAMA

İÇERİK	Öykü Kurgulama ve Doğaçlama
SÜRE	2 hafta
BEÇERİLER	Kavrama, yaratıcı düşünme, iş birliği
BEKLENEN PERFORMANS	Öykü kurgulama, doğaçlama, grupla iş birliği içinde çalışma
DEĞERLENDİRME	Puanlama Anahtarı

Puanlama Anahtarı		
ÖLÇÜT KATEGORİLERİ	ÖLÇÜTLER	PUAN DEĞERLERİ
Grup çalışması	- Grup arkadaşları ile uyumlu çalıştı. - Grup arkadaşları ile arasında oluşan çatışmaları olumlu şekilde çözdü. - Grup içinde kendisine düşen görevleri yerine getirdi.	.../30
Öykü kurgulama	- Kurgulanan öykü seçilen sanat eseri ile uyumluydu. - Kurgulanan öyküde çatışma unsuru net bir şekilde belirtilmişti. - Kurgulanan öykünün finali netti. - Kurgulanan öykü özgündü. - Kurgulanan öykü akıcıydı.	.../50
Doğaçlama	- Yapılan doğaçlama kurgulanan öykü ile uyumluydu. - Doğaçlama tekniğini etkili bir şekilde kullandı.	.../20
TOPLAM		.../100

Sevgili Öğrenciler

Bu çalışmada sizlerden beklenen bir sanat eserinden (fotoğraf, heykel, müzik, eseri vb.) yararlanarak grup arkadaşlarınızla bir öykü kurgulamanız ve kurguladığınız öyküyü doğaçlamanızdır.

Çalışmanızı gerçekleştiren aşağıdaki adımları takip etmeniz size kolaylık sağlayacaktır:

1. Dört kişilik bir grup oluşturunuz.
2. İçinde çatışma unsuru barındıran bir sanat eseri seçiniz. Bu eser bir fotoğraf, heykel ya da müzik eseri olabilir.
3. Seçtiğiniz eserden yararlanarak bir öykü kurgulayınız.
4. Kurguladığınız öyküyü grup arkadaşlarınızla birlikte belirlen tarihte sınıfta doğaçlayınız.

Çalışmanızı sırasında göstermiş olduğunuz performans sol tarafta yer alan puanlama anahtarı ve ölçütler kullanılarak değerlendirilecektir. Bu ölçütler çalışmanızı hazırlarken dikkat etmeniz gerektiği konusunda size rehberlik edecektir. Siz de bu ölçütleri kullanarak kendi performansınızı değerlendirebilirsiniz.

Not: Bu performans çalışması öneri olarak sunulmuştur. İstenildiği takdirde farklı bir performans çalışması konusu belirlenebilir. Ancak, yeni bir konu belirlendiğinde değerlendirme ölçütlerinin belirlenen konuya göre değiştirilmesinin gerekli olduğu unutulmamalıdır.

104

Değerlendirme araçlarını gösterir.

PROJE

YÖRESEL ÇOCUK OYUNU DERLEMESİ

İÇERİK	Yöresel Çocuk Oyunu Derlemesi
SÜRE	4 ay
BEÇERİLER	Araştırma, yaratıcı düşünme, kavrama, analiz
BEKLENEN PERFORMANS	Araştırma yapma, derleme kitapçığı hazırlama
DEĞERLENDİRME	Puanlama Anahtarı

Puanlama Anahtarı		
ÖLÇÜT KATEGORİLERİ	ÖLÇÜTLER	PUAN DEĞERLERİ
Derleme Kitapçığı Hazırlama	- Derleme kitapçığında; - Sorularına önerilen tüm soruların cevaplarına yer verilmişti. - Yöresel oyunlar hakkındaki bilgiler anlatılır şekilde aktarılmıştı. - Dilbilgisi kurallarına uyulmuştu. - Yazım kurallarına uyulmuştu. - Anlatım özgündü. - Tasarım yaratıcıydı. - Kullanılan görseller konu ile uyumluydu.	.../70
Kurgulama	- Kurgu özgündü. - Kurgu orijinal oyunların temel niteliklerini yansıttı. - Kurgulanan oyun oynanabilir nitelikteydi.	.../30
TOPLAM		.../100

Sevgili Öğrenciler

Bu çalışmada sizlerden beklenen aile büyüklüğünüzden biri ile görüşme yaparak onların oynadıkları yöresel çocuk oyunları hakkında bilgi toplamanız ve bu oyunları günümüz için yeniden kurgulamanızdır. Çalışmanızı sırasında aşağıdaki adımları takip etmeniz size kolaylık sağlayacaktır:

1. Aile büyüklüğünüzde görüşmeler yaparak onların oynadıkları ya da hakkında bilgi sahibi oldukları en az 2 yöresel çocuk oyunu hakkında bilgi toplayınız. Görüşme yaparken şu sorulardan yararlanabilirsiniz:
a) Oyunun adı nedir?
b) Oyunun oynandığı yere hangisidir?
c) Oyun nasıl oynanmaktadır?
d) Oyun hakkındaki bilgiyi kimden edindiniz? O kişi oyun hakkında bilgiyi kimden edindi?
e) Görüşme yaptığınız kişi oyunu kendisi oynamış mı?
2. Hakkında bilgi topladığınız oyunları günümüz için yeniden kurgulayınız.
3. Oyunlar hakkında edindiğiniz bilgileri ve bu oyunlara ilişkin kurgularınızı derleme kitapçığı haline getiriniz. Hazırladığınız derleme kitapçığında görsel öğelere (resim, fotoğraf, kervan çizimlerinin vb.) yer verebilirsiniz. Kimlerle görüşme yaptığınız derleme kitapçığınızda belirtmeyi unutmayınız.
4. Hazırladığınız derleme kitapçığını belirlenen tarihte öğretmeninize teslim ediniz.

Çalışmanızı sırasında göstermiş olduğunuz performans sol tarafta yer alan puanlama anahtarı ve ölçütler kullanılarak değerlendirilecektir. Bu ölçütler çalışmanızı hazırlarken dikkat etmeniz gereken hususlar hakkında size bilgi verecektir. Bu ölçütlerden yararlanarak siz de kendi performansınızı değerlendirebilirsiniz.

Not: Bu proje öneri olarak sunulmuştur. İstenildiği takdirde farklı bir proje konusu belirlenebilir. Ancak yeni bir konu belirlendiğinde değerlendirme ölçütlerinin belirlenen konuya göre değiştirilmesinin gerekli olduğu unutulmamalıdır.

105

ÖĞRENCİ PERFORMANSI DEĞERLENDİRME FORMU

- Bu form öğrencinizin drama dersi ile kazanılan hedeflenen tutum ve davranışları ne oranda edindiklerini değerlendirmek için hazırlanmıştır. Formu birinci ve ikinci dönem sonunda olmak üzere iki kez kullanmanız öğrencilerinize yönelik kazandırılacak hedeflenen beceri, tutum ve davranışları bir öğrenme kaydedip-kaydetmediklerini tespit etmeniz size yardımcı olacaktır. Öğrencilerin bireysel olarak gözlemlenmesi ve değerlendirilmesi önemlidir.
- Formda yer alan ölçütlerde ifade edilen tutum ve davranışları öğrencinizin ne oranda edindiklerini ölçütlerin karşısındaki kutuya 50-100 arası puan vererek değerlendirebilirsiniz. Vermiş olduğunuz puan değerlerinin toplamını ölçüt sayısına (22) bölerek öğrencinin bu formdan aldığı puanı hesaplayabilirsiniz. Bu form not verme amacıyla değil, öğrencilerin performanslarını daha ileri düzeyde taşımalarına yardımcı olabilecek yapıcı geri bildirim vermek için kullanılmaktadır.

Ölçütler	Puan Değerleri (50-100)
1. Sınıf içerisinde arkadaşlarının görüşlerini saygılı şekilde dinledi.	
2. Kendi görüşlerini uygun şekilde ifade etti.	
3. Sınıf içerisinde bireysel farklılıklara karşı saygılı davrandı.	
4. Davranışlarının sorumluluğunu üstlendi.	
5. Özetken karakter özellikleri (kararlılık, yaratıcılık gibi) sergiledi.	
6. Niteliklere açık bir tutum sergiledi.	
7. Sınıf kurallarına uydı.	
8. Yönergeleri doğru şekilde uyguladı.	
9. Etiketlere kendi işiyle bir katkı.	
10. Etiketlere aktif olarak katıldı.	
11. Verilen görevleri zamanında yerine getirdi.	
12. Grup çalışmasında uyumlu davranışlar sergiledi.	
13. Grup çalışmasında iş birliği yaptı.	
14. Grup çalışmalarında aktif rol üstlendi.	
15. Grup çalışmasında kendi üzerine düşen görevleri yerine getirdi.	
16. Grupla eş güdümlü şekilde hareket etti.	
17. Grup çalışmalarında ortaya çıkan sorunların çözümünde olumlu bir tutum sergiledi.	
18. Diğer grupların doğaçlamalarını saygılı bir şekilde izledi.	
19. Doğaçlamalarda çatışma unsurlarını ayırt etti.	
20. Kurgu tekniklerini doğru kullandı.	
21. Bedene dayalı etkinliklerde uygun teknikleri kullandı.	
22. Bedene dayalı etkinliklerde kendini ifade ederken bedenini doğru şekilde kullandı.	

106

Güzel sanatların başlangıcı oyundur.

Schiller

Marek BRZOSZOWSKI, akrilik boyama tekniği

GİRİŞ

Hayata dair güzel bir şeyler yaratmak bir arada çalışan insanların eseridir. Bir arada olmak ancak birbirimizi anlamakla mümkündür. İnsanın insanla doğrudan, dolaysız, araçsız ve aracısız öğrenme alanlarından biri oyundur. Oyun, insanın kendisiyle barışıp kendini ve başkalarını daha iyi anlama sürecidir. İnsan gelişimi yaşam boyu devam eden bir süreçtir. Bu süreç, içinde bireylerin kazanmaları gereken

becerileri, özellikleri, davranışları barındırır. Eğitimde bireylerin karşılaştıkları zorluklarla başa çıkabilmeleri, çevrelerini ve içinde bulundukları toplumu daha iyi bir noktaya getirmeleri hedefleniyorsa bireylerde yaratıcılık, kendine güven, bağımsız düşünebilme, sorun çözme gibi becerilerin geliştirilmesi gerekir. Bu da ancak eğitimle mümkündür. Drama yaratıcılık gücüne dayanan, insan tecrübesini araştıran ve bunu öğrencilerin hizmetine sunan bir alandır.

Çocuklar geleceğe aittirler. Drama aktif olarak tecrübeyle yoğrulmuş bireyleri geleceğe

hazırlar. Bireyin kendisi hakkında, yapabildikleri ve yapamadıklarıyla gerçekçi olarak kendini tanımasına yardımcı olur.

Günümüzde okula ve öğrenciye var olandan farklı yaklaşımları gerektiği üstünde sıklıkla durulur. Genel olarak her ülke kendi yapısını dikkate alarak ve evrensel normları kendi kültüründen okuyarak bir yol, bir öğrenme ve öğretme biçimi aramaktadır.

Eğitim programları öğrencinin okulda öğrenmesi gereken temel bilgileri sunmayı hedefler. Öğretme sanatı bilginin

taşımasını hedeflemez, onun temel hedefi bilginin öğrenilmesini öğretmektir.¹ Öğretme sanatı, öğrenmeyi öğretmek anlamına gelir. Bu anlayışa göre öğrenci öğrenmenin merkezindedir.

“Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Drama Dersi Öğretim Programı” oyuna ve tiyatroya dayanan bir anlayışla oluşturulmuştur. Drama Dersi Öğretim Programı öğrenmeyi “öğretme sanatını öğrenme” biçiminde algılar. Programın yapısı yeni bir öğrenme kültürüne doğru bizi sürükler.

Söz konusu program yapısal olarak bildiğimiz anlamda ders yapmaya elverişli değildir. İlk üniteden itibaren öğrencileri sürekli bir devinim içinde tutmayı ve bu devinimler sayesinde öğrenmeyi etkili kılmayı hedefler. Bu hareketler basit ve sıradan değildir. Bu da duyguların, düşüncelerin, algının ve etkileşimin tamamından oluşan toptan ve karmaşık bir sürece tekabül eder.

Grup hâlinde yapılan bu çalışmalar, öğrenciyi doğrudan sürecin merkezine yerleştirirken, öğretmeni de süreci görürmez bir elle yönlendirmeye iter. Yapılacak ders önceden planlanmış olmasına rağmen sürprizlere son derece açıktır.

Tam anlamıyla öğrenci merkezli bir anlayışa dayanan

bu programın gerçekleştirilmesinde öğretmene önemli bir sorumluluk yüklenir. Öğrenen ile öğretene arasındaki etkileşim oyun ve tiyatro tekniklerine dayanan bu çalışmalarda kendiliğinden ortaya çıkar, öğretmeni başka bir boyutta tutum almaya zorlar. Bu dersler bağlamında öğretmen artık, grubu dinleyen ve onunla birlikte yeniden öğrenmeye açık bir atölye çalıştırıcısına dönüşür. Öğrenme artık grubun eğilimlerine, gelişimine bağlı olarak öğrencinin doğrudan katıldığı bir sürece dönüşmüştür. Birinin anlattığı ya da anlatırken sinevizyondan sunum yaptığı, dinleyenin pasif durumda olduğu ortamdaki, bütün grubun aktif olarak katıldığı bir başka öğrenme düzeyine geçilmiştir. Bunun adı yaparak, yaparken içinde bulunduğu atmosferden etkilenerek öğrenmektir. Bu türden bir öğrenme biçimi gruba, grubu yönlendiren oyun yöneticisine bağlı olarak yeni bir öğrenme kültürü geliştirmek anlamına gelir. Bu programın temel hedeflerinden biri öğrenciye yeni bir öğrenme kültürünün kapılarını açmaktır.

Öğrencilerin drama dersinden etkili olarak yararlanabilmeleri öğretim sürecinin etkili bir şekilde yürütülmesiyle ilişkilidir. Öğretim sürecinin etkili bir şekilde yürütülmesinin önemli

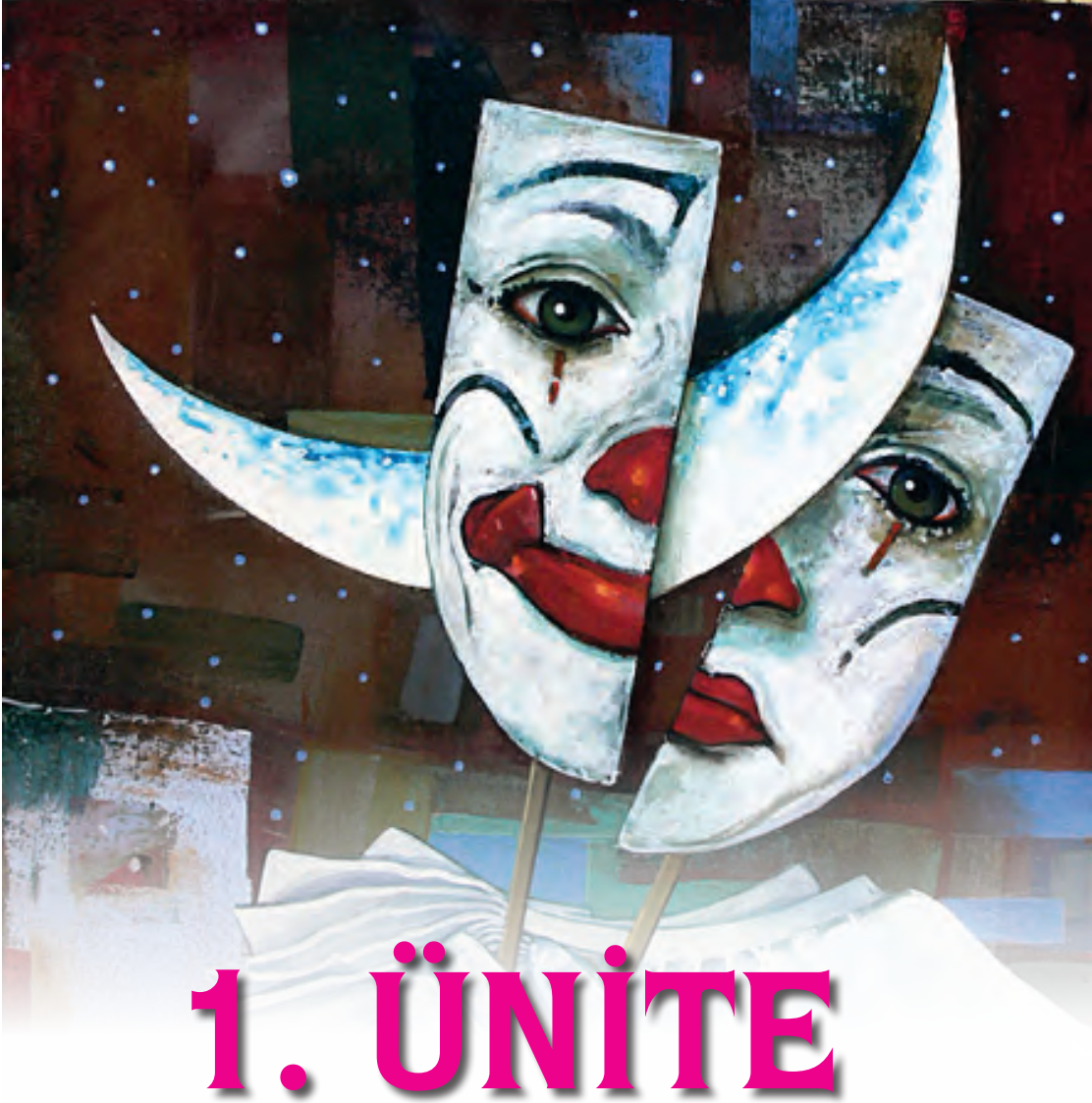
öğelerinden biri de değerlendirmedir. Öğretim programı kazanımları bilişsel becerilerden çok duyuşsal becerilere yönelik olduğundan, çoktan seçmeli, açık uçlu, kısa cevaplı maddelerden oluşan yazılı sınav ya da testlerle yapılan sonuca dayalı değerlendirme yaklaşımı bu ders için uygun değildir. Bu ders ile öğrencilerin edinmesi hedeflenen bilgi, beceri ve tutumların ölçülmesinde performans dayalı değerlendirme yaklaşımı esas alınmıştır.

Drama çalışmalarında başarı ve başarısızlık kesinlikle söz konusu değildir. Öğrenme süreci içerisinde öğrencilerin göstermiş oldukları çaba, çatışma, çatışma-çözme, kavrama, kendini ifade etme, grup çalışması, ortama uyum sağlama vb. ile ilgili becerilerin ölçülmesinde kullanılan gözlem formları ya da puanlama anahtarları bu dersin değerlendirilmesinde kullanılabilecek uygun ölçme araçlarıdır.

Anahtar öğretmenin/oyun yöneticisinin elindedir. “Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Drama Dersi Öğretim Programı”nın öğrenci ve öğretmenlere yeni bakış açıları kazandırması, yeni bir öğrenme kültürüne yol açması gönlümüzde yatan aslan olarak algılanmalıdır.

Öğrencinin kendi içindeki yeteneği, sağduyuyu, düş gücünü ve yaratıcılığı keşfetmesine vesile olmak dileği ile...

1. bk. Arnold, Rolf; Schüßler, Ingeborg: Wandel der Lernkulturen: Ideen und Bausteine für ein lebendiges Lernen. 1998, S. 76



1. ÜNİTE

İLK KARŞILAŞMA VE GRUP DİNAMİĞİ OLUŞTURMA

Çocuk *oyunla* büyümelidir.

Eflatun

İLK KARŞILAŞMA VE GRUP DİNAMİĞİ OLUŞTURMA

KAZANIMLAR

1. Grup üyelerini tanıır.
2. Her bireyin farklılıklarını ve benzerliklerini belirler.
3. Grupla eş güdüm içinde hareket eder.
4. Grup yapısını keşfeder.
5. Grup içinde kendini ifade eder.
6. Grupla çalışmada gönüllü olur.
7. Grupla öykü oluşturur.

İbrahim BALABAN, yağlı boya tekniği

ÖĞRETMENİN HEDEFLERİ

Sevgili öğretmenim, bu ünitenin işleniş sırasında sizlere yardımcı olabilecek öneriler ve ulaşmanız gereken hedefler aşağıda sunulmuştur.

Ders öncesi, kılavuz kitapta yer alan etkinlikleri gözden geçirmeli, ders işleniş öncesinde neler yapabileceğinizi tasarlamalısınız. Bu dersin işlenişinde etkinliklerden hangilerini tamamlayabileceğinize, alternatif etkinlikler ve etkinlik sonrası tartışmalar için süreyi nasıl ayarlayabileceğinize yardımcı olacaktır. Bu da zamanı etkili şekilde kullanabilmenizi sağlayacaktır. Bu önerileri ve bilgileri öğrencilerle paylaşmamalısınız.

1- Oyun yöneticisi, kurucusu (drama lideri) olarak ilk hedefiniz öğrencilerinizi tanımak olmalıdır. Kazanımları gerçekleştirirken çevresel faktörleri, öğrencilerinizin bireysel özelliklerini, öğrenci grubunun özelliklerini, bu grupların ilgilerini, ihtiyaçlarını, beklentilerini, hazır bulunuşluklarını dikkate almalısınız. Her ne kadar drama (oyun ve tiyatro pedagojisi) bir grup çalışması olsa da grubu bireyler oluşturur. Bu yüzden öncelikle dikkat edilmesi gereken nokta bireylerdir. Grubu oluşturan bireyleri tanımanız grup yapısını anlamana yardımcı olacaktır. Bu bakımdan, etkinlikleri uygularken ve alternatif etkinlikler planlarken çevresel faktörleri, öğrencilerinizin bireysel özelliklerini (ilgi, özel ihtiyaç, beklenti, hazır bulunuşlukları vb.) ve grubun özelliklerini dikkate almalısınız.

Çocuk oyunları bireyin kendini en yalın hâliyle yansıttığı ortamdır. Öğrencilerinizi dramada kullanılan oyun ve alıştırmalar içerisindeki eylemleriyle tanımaya çalışmalısınız.

Sınıf içinde kolektif bir çalışma ve iş birliği yaratabilmek için öncelikle bireyin kendisiyle ve çevresiyle olan iletişim ve etkileşimini gözlemlemelisiniz. Bu iletişim ve etkileşim süreci öğrencilerinizin birlikte üretime katılma, düşüncelerini paylaşma ve kendini doğru ifade etmeyi kapsar.

Gözlem dramanın ayrılmaz bir parçasıdır. Oyun yöneticisi ve kurucusu olarak sadece ortaya çıkan ürünü değil süreci de gözlemlemelisiniz. Öğrenciler hakkında en çabuk ve en doğru verilere gözlem sayesinde ulaşırsınız. Öğrencilerinizi tanımaya gayret ederek yapacağınız gözlem sınıf yapısını çözümlemenize de katkı sağlar. Gözlem yaparken dikkat etmeniz gereken nokta bütün öğrenciler için gözlemlerinizi not almak olmalıdır. Her öğrencinizi farklı zamanlarda ve etkinliklerde en az birkaç kez gözlemleyip gösterdikleri tutum ve davranışlara göre tanımaya çalışınız.

2- Drama dersinde öğrencinin bireysel özelliklerini yitirmeden grup içerisinde var olmasını sağlamalısınız. Etkinliklerle öğrencinin kendi yapabildikleri ve yapamadıklarını, duygu, değer ve tutumlarını fark ederek kendisini ve çev-

resini tanımasını hedeflemelisiniz. Öğrencilerinizin bireysel farklılıklarını ve benzerliklerini anlamaya çalışmalısınız.

3- Drama öğrencinin ve grubun ortak hareket ettiği bir süreçtir. Bu sürecin verimli bir etkinliğe dönüşebilmesi için öğrencinin ve grubun karşılıklı güven, içtenlik ve iş birliği içinde olmasını sağlamak hedefiniz olmalıdır. Grup üyeleri arasındaki uyum grup dinamiğinin yönünü belirler.

4- Dramada kullanılan oyun ve alıştırmalarda grup dinamiğinin olumlu yönde geliştirilmesi hedeflenir. Eş zamanlı oyun ve alıştırmalar sınıfın grup yapısını çözmenizi için olanak sağlar. Gözlem yaparak sınıfın grup yapısını belirleyebilirsiniz.

5- Kendini ortam içinde ifade edememe, ortam içinde tedirginlik, gerginlik, güvensizlik bireyin üretimini, yaratıcılığını engelleyen unsurlardır. Drama sürecinde bireyin kendisini özgürce ifade edebilmesini sağlamak en önemli hedefinizdir. Burada ifade ile söylenmek istenen bedenle ve sözle ifadedir. Etkinlik ve çalışmalarda öğrencilerinize karşı hoşgörü ve esnek tutumlar geliştirmelisiniz. Otoritenin baskın olduğu öğretmen tutumu, öğrencinin yaratıcılığını olumsuz etkiler. Bu nedenle etkinlik ve sınıf içinde yapılan diğer çalışmalarda öğrencilerinize karşı hoşgörü ve esnek tutumlar geliştirmelisiniz. Öğrencilerinizle göz teması kurmalı, mümkün olduğunca isimleri ile hitap etmeli, bir sorunla karşılaştıklarında sizinle rahatlıkla iletişim kurabileceklerini belirtmelisiniz.

6- Etkinlik ve çalışmalarda öğrencilerin gönüllü olarak katılımı hedeflenir. Bu yüzden etkinliklerin hiçbir aşamasında gönüllü olmayan öğrenciler katılmaları için zorlanmamalıdır. Sınıfta grupla hareket etmek istemeyen öğrencilere zaman tanınmalıdır. Etkinliğe katılmama nedenleri hakkında öğrencilerinizle görüşmelisiniz. Sınıf içerisinde hiçbir etkinliğe katılmayan, farklı sosyal ya da kişisel sorunları olduğunu tespit ettiğiniz öğrencilerinizle ilgili gözlemlerinizi rehber öğretmenle paylaşabilir, öğrencinin rehberlik servisiyle görüşmesini sağlayabilirsiniz.

7- Bireyin sosyalleşmesi ve grupla uyum sağlaması grup çalışmaları ile mümkündür. Grup çalışmalarında bireyin ortak ürün çıkarmada grubu olumlu yönde desteklemesi, farklı fikirlere açık olması, bu fikirleri geliştirmeye çalışması hedeflenir. Oyun yöneticisi ve kurucusu olarak öğrencilerinizin grupla birlikte çalışma yapabilmesini, farklı durumlarla baş edebilme ve kendini ifade edebilme becerisini gözlemlemelisiniz.

Bu ünite, öğrenciler ısınma oyun ve alıştırmaları ile bedensel ve zihinsel olarak çalışmaya hazırlanır. Tanışma oyunları ile grup arkadaşlarının bireysel özelliklerini, eş zamanlı çalışmalar ile grup olma ve grup dinamiği kavramlarını öğrenir.

ÖĞRENCİYE YÖNELİK HEDEFLERİNİZ

Sevgili öğretmenimiz, öğrencilerinizde ulaşmanız gereken hedefler şunlardır:

1. Öğrencileriniz kendisini ve grup arkadaşlarını tanıma yönündeki çalışmalara katılır. Birey kendini tanıır ve grup içerisinde kendini doğru ifade eder. Öğrencinin kendini ifade etmesiyle anlatılmak istenen bedensel ve sözel ifadedir. Bireylerin grupta yer almaya istekli hâle gelmeleri, kendileriyle ilgili iç çatışmalarından kurtulmaları, kendilerini tanımaları, olaylara farklı bakmaları, farklı yönlerini görmeleri, karşılaştıkları yeni fikir ve durumlara uyum göstermeleri, kendi düşüncelerini ortaya koymaları beklenir. Öğrencilerin “ben” kimliğine ulaşması sonra “biz” kavramına ulaşmasını sağlar.

2. Öğrencileriniz her bireyin benzer ve farklı yönleri olduğunu fark eder. Bireylerin sahip olduğu bireysel özelliklere ve bireysel farklılıklara saygı duyar. Kendi ve başkalarının bireysel farklılıklarını bilmek, bireyin bilinçlenmesi ve toplum içerisinde sosyal bir varlık olabilmesi konusunda bireye fayda sağlar. Öğrencileriniz duygusal,

sosyal ve bilişsel yönden bireysel farklılıkları olan grup arkadaşları ile uyum içinde hareket eder. Yeni ortam ve durumlar karşısında uyum sağlama becerisini geliştirir.

3. Öğrencileriniz kişilerin birbirleriyle, grupla, grubun bir başka grupla iletişimini fark eder. Grupla birlikte grubun amacı doğrultusunda ortak hareket eder.

4. Öğrencileriniz çalışmalarda kendi duygu ve düşüncelerini rahat ifade eder. Burada öğrencilerin kendi duygularını fark ederek, kendilerini gerçekçi olarak tanımları ve çevreleriyle (başkalarıyla) daha rahat ilişki kurmaları hedeflenir.

5. Öğrencileriniz drama çalışmalarına gönüllü olarak üretme, paylaşma sürecine katılır. Kendisini ve başkalarını anlama becerisini geliştirir. İletişim ve etkileşim becerilerine olumlu katkılar sağlar. Yapılan etkinlik ve çalışmalarla öğrencinin kendine güven duyması, grup içi hareketleri desteklemesi, kendi adına grupla yaptığı çalışmada karar verme becerisini kazanması hedeflenir.

6. Öğrencileriniz birlikte üretme ve paylaşma isteği taşır. Arkadaşlarıyla bir ürün çıkartmak için çalışmalara olumlu destek verir. Grupla bir ürün çıkartırken önceki fikirleri dinleyerek geliştirir. Öğrenci kendi içindeki düşgücü, sağduyu ve yaratıcılığı keşfeder.

Drama sürecinde yapılan tüm etkinliklerde öğrencilerin kendini farklı yollarla ifade etmesine olanak sağlanır. Öğrencinin bu süreçteki yaşantılarla neler edindiğini söyle ifade etmesi istenir. Öğrenciler drama sürecindeki deneyimlerinin değerlendirmesini yaparken sizin de aynı değerlendirmeyi kendiniz ve öğrencileriniz için yapmanız gerekir.



İbrahim BALABAN, yağlı boya tekniği

Sevgili öğretmenim, drama dersinin başlangıç noktası öğrencilerinizin etkinliğe ön hazırlığını sağlayan ısınma oyun ve alıştırmalarıdır. Isınma oyun ve alıştırmalarıyla öğrenciler kendilerini, grup arkadaşlarını, grubun yapısını keşfeder, aynı zamanda da ana çalışmaya hazırlanmış olur.

Drama dersi grupla yapılan etkinliklerden oluşur. Grubun birlikte hareket edebilmesi, grup içinde uyumun sağlanması yani grup dinamiğinin olumlu yönde geliştirilmesi öncelikli hedeflerdir. Eş zamanlı alıştırmalar ve eş zamanlı oyunlar grubun aynı anda yaptığı çalışmalardır. Grup dinamiğinin oluşmasına ve olumlu yönde gelişimine katkı sağlar.

1.1. Isınma Oyun ve Alıştırmaları

Drama dersinde etkinlikleri oluşturan çalışmalar üç aşamadan oluşur. Bunlar;

- Isınma,
- Ana çalışma,
- Değerlendirmedir.

Isınma oyun ve alıştırmaları grubu bedensel ve zihinsel açıdan drama sürecine hazırlar. Seçilen oyun ya da alıştırtma, o gün için hedeflenen çalışmaya hazırlık niteliğinde olmalı ve mümkünse hedeflenen çalışmaya hizmet etmelidir.

Drama çalışmalarına başlarken zorunlu olmamasına karşın, çalışmaya bir oyunla başlamak her zaman grubun motivasyonunu artırır ve öğrencilerin sürece daha istekli katılmalarına yardımcı olur.

Çocuk oyunları, bedensel ve duyuşsal açıdan ısınma sağladığı için bu aşamada etkin olarak kullanılır. Bunun dışında bedene dayalı oyunlar, yürüyüşler, ritim ve müzik eşliğinde ısınma,

fiziksel ısınma hareketleri de kullanılabilir. Isınma oyun ve alıştırmaları, ön hazırlık amaçlı olduğu için bu süreçte ana çalışmaya uygun oyunlar seçilmelidir. Dersin bir oyunla sonlanması öğrencilerin bir sonraki derse istekle gelmelerini sağlar. Isınma çalışmalarıyla, bireyin bedensel açıdan kendisini ve karşındakileri tanımasına, birbirleriyle iletişim kurmasına olanak sağlanır. Katılımcıların birbirini tanıması iletişim, etkileşim ve güven gelişimi için önemli bir basamaktır. Drama etkinliklerinde kullanılan oyun ve alıştırmalar iç içe olabilir.

Oyunla ısınma sağlanabildiği gibi bedensel ısınmayı sağlayan alıştırtma sonrasında da bir oyun oynanabilir. Oyun kendi içinde belirli kuralları barındırır. Her oyunun farklı bir enerjisi ve atmosferi vardır. Oyun oynayan kişiler günlük hayatın atmosferinden çıkar, oyunun atmosferine girerler. Oyun ana çalışmaya ön hazırlık niteliğindedir. Alıştırtma ise ana çalışmanın amacına yönelik olarak yapılan çalışmalardır.

Ana çalışmalarda rol oyunları ile doğaçlamaya geçiş yapılır. 'Bu konu ayrıntılı olarak 3. Ünite'de açıklanacaktır.'

Drama bireyin özgün ve özgür olduğu bir ortamda yaratıcılığını, hayal gücünü, düşünme ve algılama sürecini dışa vurduğu bir yaşantıdır. Bu yaşantı da bir iç disipline sahiptir. Bireyler iç disiplini olan bu ortamda kendini ifade eder. Drama dersinde bireyin sürece katılımı esastır. Öğretmen oyun ve alıştırtmalar sırasında gözlem yapmalı ve gözlemlerini değerlendirme aşamasında gruba yansıtabilirdir.

Süreç öğrencinin enerjisini yüksek tutmak için eğlenceli bir oyunla sonlandırılmalıdır.

Değerlendirme ise, öğretmenin süreçteki gözlemlerini aktarmaya yönelik olmalıdır. Değerlendirme aşamasında öğretmenin öğrencilerin yaptıklarını yargılamaması, ortaya çıkan sonuçları olduğu gibi kabul etmesi, her öğrencinin düşüncesine saygı duyması önemlidir.

Pieter BRUEGEL, ahşap üstüne yağlı boya tekniği





Canan BERBER, yağlı boya tekniği

1.2. Grup Dinamiği Oluşturma (Eş Zamanlı Alıştırmalar)

Drama bir grup çalışmasıdır. Öğrencilerin grup çalışmasına hazır olması gerekir. Her öğrenci grup dinamiğinin oluşmasında bir etkidir. Drama grubunda birlikte üretme, yaşama ve paylaşma süreçleri söz konusudur.

Drama çalışmaları ilk buluşmadan itibaren belli bir sistematik içerisinde gerçekleştirilmelidir. Oyunu ve tiyatro tekniklerini barındıran bu alanda oynama eyleminin hemen gerçekleşebileceğini düşünmek doğru değildir. Bunun için grup dinamiğinin oluşturulması önemlidir. İlk haftalarda oynatılacak oyun ve yapılacak alıştırmalar mutlaka eş zamanlı olarak düşünülmelidir. Eş zamanlı oyun ve alıştırmalar hem hedefe kolay ulaşabilmek için öğretmene hem

de kendini özgürce ifade edebilmesi için öğrenciye fırsat sağlar.

Grup dinamiği, bireylerin içinde bulundukları grubun içerisinde, kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği süreç sonrası oluşumdur. Grup dinamiğinin oluşmasında bireylerin rolü büyüktür. Bunun için bireylerin kendilerini iyi tanımaları ve iletişime gereken önemi vermeleri grup dinamiğinin gücünü, aktivitesini ve verimliliğini arttıracaktır. Drama çalışmalarında grubun verimli bir çalışma ve bütünlük içinde davranabilmesi çalışmaların amacına ulaşabilmesi için önemlidir.

Grup içerisinde güvensizlik yaşamak bireyin grupta paylaşımını, kendisini ve

çevresini keşfini, kısaca grup dinamiğinin gelişimini sekteye uğratır. Drama çalışmalarında güven duygusunu geliştiren oyunlar ve alıştırmalar, bireyin kendisine ve gruba olan güvenini pekiştirmelidir. Dramada grubun sahip olduğu iletişim potansiyelini olumlu yönde geliştirmeyi amaçlayan oyunlar ve alıştırmalar kullanılmalıdır.

Eş zamanlı alıştırmalar başlangıçta sözsüz olmalıdır. Öğrenciler çalışmaların başlarında sözlü iletişimden kaçınabilirler. Grup dinamiği oluşukça öğrenciler kendilerini daha rahat ifade ederler. Grup çalışmalarında amaç tüm öğrencilerin birbirini tanımaları ve kaynaşmalarıdır.

Öğretmen kılavuz kitabınızda yer alan etkinlik ve alıştırmalar sizleri yönlendirmek için hazırlanmış örnek uygulamalardır. Grup yapısına göre alternatif etkinlik ve çalışmalar planlarken seçilen oyun ve alıştırmaların uzun süreli olmamasına özen göstermelisiniz. Uzun süreli oyun ve alıştırmalar öğrencileri hedeflenenden uzaklaştırabilir.



1. Etkinlik

süre
40 dk.



Öğrencilerin derse ilgilerini kaybetmemeleri, etkinliğin kesintisiz ve verimli bir şekilde gerçekleşebilmesi için yönergelerin açık ve anlaşılır olması önemlidir.

1. Çalışma

Tut Eşim Tut...

Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyip bir süre sonra “İkili olun!” komutunu veriniz. Oyunun kuralını “Kendine eş bulamayan veya en geç ikili olan grup ebe olur. Ebeler ayrılarak arkadaşlarını yakalayıp ebelemeye çalışırlar. Diğer eşler de birbirinden ayrılarak iki ebeden kaçmaya başlarlar. Ebelenmek üzere olan oyuncu, eşine ‘Tut eşim tut...’ diye seslenip eşiyle el ele tutuşursa ebelenmekten kurtulur. Eşinin elini tutamayıp ebelenen oyuncu ve eşi oyun dışı kalır. Bütün oyuncular ebeleninceye kadar oyun devam eder.” diyerek açıklayınız. Ebeleri belirledikten sonra oyunu başlatınız.

2. Çalışma

Sen Yandın!

Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Sırtına dokunup ‘Sen yandın!’ dediğim öğrencinin sağında ve solunda duran arkadaşları aynı anda birbirlerinin adını söyler. Arkadaşının adını aynı anda söyleyemeyen, şaşırان, arkadaşının adını geç söyleyen oyun dışı kalır. Başka bir öğrencinin sırtına dokunup ‘Sen yandın!’ dediğimde oyun devam eder.” diyerek açıklayınız. Herhangi bir öğrencinizin sırtına dokunup ‘Sen yandın!’ diyerek oyunu başlatınız. Bu oyun her turda temponun biraz daha artırılmasıyla daha eğlenceli hâle getirilebilir. Hata yapmayan son üç kişi kalana kadar oyunu devam ettirebilirsiniz.



Harry BROOKER , yağlı boya tekniği

3. Çalışma

Bakmak-Görmek

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Üç öğrenci seçiniz. Kısa aralıklarla üç öğrencinizin dışarı çıkmasını söyleyiniz. İçeride kalan öğrencilere, dışarı çıkan arkadaşlarının çıkış sırasına göre, aşağıdaki soruları sorunuz.

“Saçı ne renk?”

“Saçı düz mü, kıvrıkcık mı, dalgalı mı?”

“Saçlarını nasıl taramış, toplamış mı, örmüş mü, serbest mi bırakmış?”

“Göz rengi nedir?”

“Yüz şekli nedir?”

“Kıyafetleri ne renk?”

“Aksesuar (saat, toka, kemer vb.) olarak ne takmış?”

“Aksesuarı ne renk?”

“Ayakkabısı ne renk?”

Soruların cevapları birinci öğrenci için alındıktan sonra öğrenciyi içeri çağırınız. İlk öğrenciyle ilgili sorular ve verilen cevapları karşılaştırınız. Aynı uygulamayı dışarı çıkan ikinci ve üçüncü öğrenci için yaptırınız.

Dersin bir oyunla sonlandırılması öğrencilerin bir sonraki derse istekle gelmelerini sağlayacaktır. Sevgili öğretmenim, süreniz yeterli ise etkinliğin sonunda “Tut Eşim Tut...” oyununu tekrar oynatabilirsiniz.



Yukarıda verilen soruları çeşitlendirebilirsiniz. Çalışmalarınızda kilo, boy, ayakkabı numarası vb. ile ilgili sorulara yer vermeyiniz. Bu tarz sorular öğrencilerin rencide olmasına yol açabilir. Sorularınızı seçerken gruptaki öğrencilerin özel durumlarını göz önünde bulundurmaya özen göstermeniz gerekir.

Savvidis SYMEON, yağlı boya tekniği





2. Etkinlik

süre
40 dk.



Size verilen etkinliklerde grupların farklı öğrencilerle oluşturulması için bir sistematik izlenmiştir. Gözlemlerinizi yararlanarak grupların farklı niteliklere sahip öğrencilerden oluşmasını sağlamalısınız. Gruplamayı akademik başarı ya da yetenek gruplaması şeklinde yapmamalısınız. Yetenek gruplaması ve akademik başarı gruplamaları heterojenliği azaltacaktır. Gruplar oluşurken yakın arkadaşların aynı grupta olmasını mümkün olduğunca engellemelisiniz. Bu, etkinliğin amacına ulaşması bakımından önemlidir. Yakın arkadaşların bir araya geldiği gruplarda iş birlikli öğrenmenin tam olarak gerçekleşmesi mümkün değildir, çünkü öğrenciler çalışmayı bir etkinlik gibi değil eğlence gibi algılamaya başlayabilirler. Grup üyelerinin değiştirilmesi, aynı öğrencinin farklı gruplarda yer almasının sağlanması, grup dinamiğinin gelişimini sağlayacak ve heterojen grup yapıları oluşmasına olanak verecektir.

1. Çalışma

Selam Oyunu

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Sırtına dokunduğum bir arkadaşınızla oyunu başlatacağım. Oyuna başlayan arkadaşınız (örneğin, Ayşe) ‘Mehmet’ten selam gelmiş Ayşe’ye, Ayşe almış göndermiş Ahmet’e.’ der. Oyuncunun adını Ahmet adlı arkadaşınız değiştirerek söyler. İsmi söylenen her arkadaşınız isimleri değiştirerek söylemek zorundadır. Oyun bu sırayla aynı sözlerle ve yeni adlarla sürer. Tekerlemeyi yanlış söyleyen, şaşırان, geç söyleyen eksi puan alır. Eksi puan alanın adı söylenirken kaç eksi puan aldıysa önce eksi puanı sonra adı söylenir. Örneğin Ayşe eksi bir olduğunda Ahmet ‘Ahmet’ten selam gelmiş eksi bir Ayşe’ye. Ayşe almış göndermiş Ahmet’e.’ der. Bu oyunda her oyuncuya üç kez yanlış yapma hakkı verilir. Dördüncü yanlış yapan arkadaşınız oyun dışı kalır.” diyerek oyunun kuralını açıklayınız. Kısa bir deneme yaptıktan sonra oyunu başlatınız.

Remzi TAŞKIRAN, yağlı boya tekniği



2. Çalışma

Duygu Köprüsü

Öğrencilerinizi altı gruba ayırınız. Her gruba üzüntü, sevinç, korku, öfke, şaşkınlık, mutluluk gibi farklı duygular veriniz. Bu çalışmada verilen duyguların temel duygular olmasına dikkat ediniz. Örneğin; melankoli gibi ifadesi zor duygular öğrenciye verilmemelidir. Öğrencilere “Başla!” komutu verildiğinde, gruba ait duyguları beden ve yüz hareketleriyle yansıtarak, konuşmadan yürümelerini söyleyiniz.

Mekanda serbest olarak yürüyen öğrencilerinize “Diğer gruplardan bir arkadaşınızla karşılıklı durun, birbirinize bakın ve konuşmadan tokalaşarak ayrılın.” diye ikinci bir komut veriniz. Bu komutla her öğrenci karşısındaki arkadaşının duygusunu alarak yürümeye devam eder. Duygu aktarımı sırasında acele etmeden komut verilmeli, öğrencilerin birbirini incelemesi ve alacağı duyguyu görmesi için onlara zaman tanınmalıdır. Vereceğiniz komutlarla duygu aktarma birkaç kez tekrarlanır. Öğrencilerinizin farklı duygularla karşılaşmalarına imkân verilir.

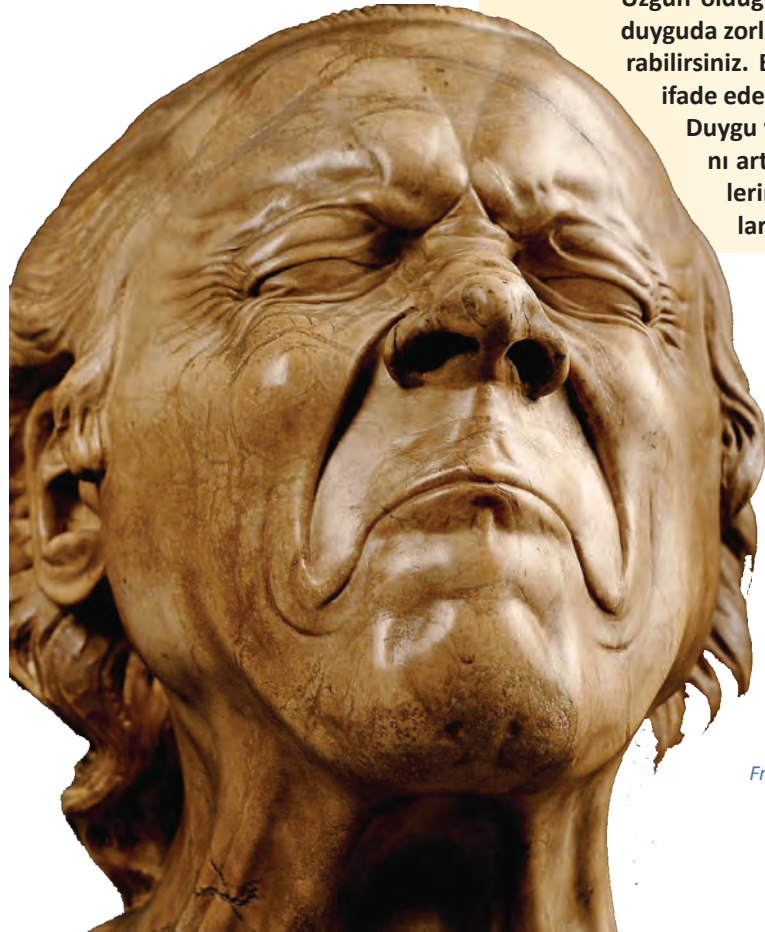


Franz XAVER, bronz döküm



Franz XAVER, bronz döküm

Bu çalışmada öğrencilerde duyguya göre beden formundaki değişimi iyi gözlemlemeniz gerekir. Öğrencinin de duygu ve beden formu arasındaki ilişkiyi anlaması için “Duyguya göre bedeninizde ne değişti? Nasıl değişti? Ne hissettiniz? Üzgün olduğunuzda yüzünüz ve bedeniniz nasıl tepki gösterdi? En çok hangi duyguda zorlandınız? En rahat ifade ettiğiniz duygu hangisiydi?” gibi sorular sorabilirsiniz. Bu sorulara verilen yanıtlarla öğrencileriniz grup içinde kendisini ifade eder, siz de öğrencilerinizi daha yakından tanıma fırsatı elde edersiniz. Duygu ve formlar üzerinde öğrencilerle konuşarak onların farkındalıklarını arttırabilirsiniz. Öğrencilerinizden günlük hayatta kendileri ve çevrelerindeki duygu ve form değişimlerini gözlemleyerek sınıfta paylaşımlarını isteyebilirsiniz.



Franz XAVER, bronz döküm



Sevgili öğretmenim, süreniz yeterli ise etkinliğin sonunda "Selam Oyunu" nu tekrar oynatabilirsiniz.

Bu çalışmaya bir önceki "Duygu Köprüsü" çalışmasının sonunda aynı duyguları taşıyan öğrencilerinizden gruplar oluşturarak başlayınız. Her gruptan duygularına göre "Üzüntülü Arkadaş Grubu", "Mutlu Arkadaş Grubu", "Suskun Arkadaş Grubu"... fotoğrafları oluşturmalarını isteyiniz. Gruplara "duygularına göre, fotoğraf çektirir gibi konuşmadan sadece donarak durmalarını" söyleyiniz. Öğrencilerle mekânda bir köşe belirleyip her grubun bu köşede "Okul Hatırası" pozu vermelerini isteyiniz. Siz de temsili fotoğraf makinesi ile onların fotoğraflarını çekiniz. Öğrencilerinize, çekilen fotoğraflarla ilgili "O an ne düşündüklerini?, Neler hissettiklerini?, Nerelerde zorlandıklarını?" vb. sorunuz. Öğrencilerinizin çalışma hakkında kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

Bu çalışmaya grupların duygularını değiştirerek ya da farklı duygular taşıyan öğrencilerden oluşan yeni gruplarla devam edebilirsiniz. Öğrencilerinizle oluşturdukları yeni fotoğraflar hakkında konuşabilirsiniz.



Neşe ERDOK, yağlı boya tekniği

Bu çalışmada her öğrencinin duyguyu aktarırken hem ifadeyi hem de bedenini

nasıl kullandığına dikkat etmeniz gerekir. Öğrenciler kendilerini bir şekilde ifade etme gereksinimi duyarlar. Bu ifade ediş onların o anki kişisel özellikleri, yetenekleri, duygu ve ihtiyaçları üzerinde gerçekleşir. Öğrenciler kendilerinin var olduklarının ve fark edildiklerinin bilincinde olmak isterler. Sizin yapmanız gereken şey öğrencilere içinde bulundukları durumlarıyla "kabul edildikleri" mesajını vermek ve onlara gelişimlerinin her basamağında güç ve kendine güven verecek bir yaklaşım geliştirmek olmalıdır. Çalışmalarını yetersiz bulan gruplara olumlu pekiştiriciler veriniz. Bu gruplara çalışmalarını tekrarlamaları için imkân tanıyınız. Öğrencilerinizi hata ve başarısızlıkla yargılamayın. Bu şekilde yargılanan öğrencide "mükemmel olma" anlayışı gelişecek ve olumsuzluk hâlinde yılgınlık hâkim olacak, yeniden deneme çabası ortadan kalkacaktır. Teşvikin kendine özgü bir dili vardır. Kabul eden bir sessizlik, gülümseme, jest ve mimikler teşvik dili olarak kullanılabileceği gibi öğrencinin davranışlarına yönelik olumlu anlamda söylenebilecek cümleler de öğrencilerin üzerinde etkili olur.





3. Etkinlik

süre
40 dk.



Öğrencinin kendini ifade edebilme becerisi diyalog alıştırmalarıyla geliştirilebilir. Grup ile eş güdüm içinde çalışan öğrencinin koordinasyon yeteneği gelişir. Bu alıştırmalar öğrencilerin daha sonraki etkinliklerde role hazırlanmalarına katkı sağlayacak bir çalışmadır. Öğrencilerinizden günlük hayattan gözlem yapmalarını ve gözlemlerini sınıfta paylaşımlarını isteyebilirsiniz.

1. Çalışma

Davul-Zurna 1, 2, 3 Tıp

Cafer ERSUS, yağlı boya tekniği



Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Oyunu “Ebe bir duvar önünde durur. Diğer öğrenciler ebeden en az 5-6 metre mesafede tek sıra olarak dururlar.

Ebe yüzü duvara dönük bir şekilde ‘Davul Zurna 1, 2, 3 Tıp’ diye sayarken diğer öğrenciler ona doğru ilerlemeye başlarlar ve ebe saymayı bitirdiğinde donarlar. Ebe saymayı bitirdiği an hızla arkasına dönerek hareket hâlinde olan arkadaşlarını yakalamaya çalışır. Ebenin hareket hâlinde gördüğü kişi oyun dışı kalır. Ebe tekrar arkasını dönerek sayar, diğer oyuncuların ebeye yaklaşmaya çalışmasıyla oyun devam eder. Ebenin tam arkasına gelen kişi, ebenin sırtına dokunur ve oyunda kalan diğer öğrencilerle birlikte geriye doğru kaçır. Ebenin yakaladığı kişi yeni ebe olur. Eğer ebe herhangi birine dokunamamışsa ebe olmaya devam eder.” diyerek öğrencilerinizi açıklayınız.

2. Çalışma

Figürden Karaktere

I. Aşama

Öğrencilerinize “Başla!” komutuyla mekânda yürümelerini söyleyiniz. Öğrenciler aynı anda komutla yürümeye başlar. Öğrencilerinize içinde form barındıran ve bir durumu yansıtan açık komutlar vereceğinizi söyleyiniz. Komutlarınız açık olmalıdır. Örneğin; “Yaşlı bir insansınız.”

Sevgili öğretmenim, süreniz yeterli ise etkinliğin sonunda "Davul-Zurna 1, 2, 3 Tıp" oyununu tekrar oynatabilirsiniz.

"Hamile kadınsınız."

"Fabrikada yeni üretilmiş bir robotsunuz."

"İlkokul birde okuyan bir çocuksunuz."

"Başka gezegenden gelmiş bir yaratıksınız." vs.

Öğrencilerinizi çalışma sırasında arkadaşlarını da dikkatle gözlemlemeleri için uyarınız. Bütün gruplara aynı anda karışık olarak yürümeye başlamalarını söyleyiniz.

II. Aşama

Öğrencilerinizi 6 kişilik gruplara ayırınız. Her gruba yukarıdaki form ve durum içeren komutlardan birini veriniz. İkinci bir komutla "Grubunuz dışında bir arkadaşınızla karşılaşın ve konuşun." diyerek eş zamanlı konuşmalarını isteyiniz. Bu komuttan sonra öğrencilerinize diyaloglarını kurabilmeleri için yeterli zaman veriniz. Bu diyaloglarda herhangi bir konu aranmaz. "Tekrar yürüyelim." diyerek tüm öğrencilerle çalışmayı birkaç kez yineleyiniz.

III. Aşama

Bu aşamada gruplar karışık yürürken "Formunuzu bozmadan farklı formdan bir arkadaşınızla karşılıklı durup donun." diyerek komut veriniz. Karşı karşıya gelen öğrenciler bir önceki aşamadaki yüz ifadelerini ve beden hareketlerini gösterecek şekilde karşılıklı donarlar. Öğrencilerinize aralarında bir sorunun olduğunu, bu sorunu da karşılıklı konuşup bir çözüme ulaştırmaları gerektiğini söyleyiniz. Bu diyaloglarda iki kişi arasında bir çatışma unsurunun (sorun) olması ve sorunun çözüme ulaşması gereklidir. Belirlediğiniz ikili, komutla diyaloga başlar. Bu arada diğer öğrenciler konuşmadan durup arkadaşlarının diyaloglarını dinlerler. Diyalogu biten ya da sizin komutunuzla bitiren öğrenciler tekrar donarlar. Bir başka ikiliye "Başlayın!" diyerek çalışmaya devam ediniz. Bütün öğrencilerin bu şekilde diyalogları tamamlamasını sağlayınız. Diyaloglarda çatışma unsuru gelişmeyen gruplar olabilir. Burada mükemmellik, başarılı olmak aranmamalıdır. Karşılıklı diyaloglarda her olumlu adımı destekleyin, gerçekleştirelemeyen durumlarla ilgili öğrencilerinizi eleştirmeyin, suçlamayın. Dikkat edilecek noktalardan biri de yönergelerinizin açık ve anlaşılır olmasıdır. Çatışma unsurunu ve yönergeyi kavrayan dolayısıyla sizi anlayan öğrenci kendinden beklenileni gerçekleştirebilir. Çalışma istenilen seviyede değilse yönergelerinizi yeniden gözden geçirin ve öğrencilerinize yeni bir olanak sağlayın.

Fikret MUALLA, yağlı boya tekniği



Bu çalışmada farklı figürleri karşı karşıya getirmeye özen göstermelisiniz. Örneğin; yaşlı ve yaratık, hamile kadın ve robotun karşılaşması olabilir. Tüm öğrenciler bu karşılaşma ve diyalogu gerçekleştirmelidir. Öğrencileriniz; karakterlerde (özellikle yaratık ve robotta) ne kadar özgün olabiliyorlar, diye gözlemleyiniz. Yaratıcılık özgünlüğü barındırır. Yaratıcılığın gelişiminde ve ortaya çıkmasında olumlu pekiştireçler vermek önemlidir. Öğrencilerinize bedenlerinde nasıl değişim olduğunu fark ettirmek için sorular sorabilirsiniz. Örneğin; "Yaşlı kişide yürüyüşünüz ve duruşunuz nasıldı, bedeninizde ne değişti, hamile kadında beden formunuz nasıldı, yaşlı ve hamile kadın yürüyüşünde ağırlık hangi yöneydi, tekrar yürüyecek olsanız hangi form ve durumda yürümek istersiniz, kiminle karşılaşmak istersiniz, neden?" gibi sorular sorabilirsiniz. Grup dinamiğini geliştirmek için istenirse yeniden grup oyunları oynatabilirsiniz.



4. Etkinlik

süre
40 dk.



Öğrencinin kendini ifade edebilme becerisi diyalog alıştırmalarıyla geliştirilebilir. Grup ile eş güdüm içinde çalışan öğrencinin koordinasyon yeteneği gelişir. Bu alıştırma öğrencilerin daha sonraki çalışmalarda role hazırlanmalarına katkı sağlayacak bir çalışmadır. Öğrencilerinizden günlük hayattan gözlem yapmalarını ve sınıfta paylaşımlarını isteyebilirsiniz.

1. Çalışma

Rüzgâr Hangi Yönden Esiyor?

Bu oyun için öğrencilerinizin sayısından bir eksik sandalye gereklidir.

İbrahim BALABAN, yağlı boya tekniği

Öğrencilerinizden bir kişiyi ebe olarak seçiniz. Diğer öğrencilerinize çember oluşturacak şekilde sandalyelere oturmalarını söyleyiniz. Ebe olan öğrenci çemberin ortasına gelir ve komutlar verilir. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Ebe, ‘Bu gün rüzgâr beyaz gömlek giyenlerden yana esiyor.’ dediğinde komuta uyan öğrenciler kendi aralarında yer değiştirirler. Yer değiştirecek kişiler sağında ve solunda olan arkadaşlarıyla yer değişimi yapamaz. Ebe bu arada boşalan bir sandalyede yer kapmaya çalışır. Ebe boş bir sandalyeye oturursa sandalyenin sahibi olan öğrenci yeni ebe olur. Ebe eğer sandalye kapamazsa yeni bir komut verir.” şeklinde açıklayabilirsiniz. Ebenin komutuyla oyun başlar. Her ebenin farklı bir komutla oyunu devam ettirmesi istenir. Komutlar “siyah ayakkabı giyenler, saat takanlar, lacivert çorap giyenler, saçları uzun olanlar...” gibi sözlerden oluşabilir.

2. Çalışma

İsim-Şehir-Eşya

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Oyuna başlayan arkadaşınız bir isim söyler. Onun sağ tarafında duran arkadaşı bu ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim söyler. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sırası gelip de duraksayan, şaşırان kişiye grupça ‘1, 2, 3 Güm!’ denir. İki kere duraksayan, şaşırان öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turda eşya ismiyle oyun devam eder.” şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen bir öğrenci ile oyunu başlatınız.

3. Çalışma

Cümleden Cümleye

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Onlara alfabetik sırayı gözeterek öykü bütünlüğü düşünülmeden, sadece bir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göre ilk öğrenci “A” harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de “B” ile başlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadar çalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu taktirde “A” harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan “Ğ” harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını, özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz.

4. Çalışma

Cümleden Öyküye



Öykü oluşturmak için kahraman, hedef, engel/olay, eylem gibi temel unsurlara ihtiyaç vardır. Öykünün bir konusu ya da bir amacı olmalıdır. Sınırlı olay dönüsü içinde anlatılmalı ve dönüm noktasından sonra tatmin edici bir sonuçla bitmelidir. Öyküdeki karakterlerin ilginç, doğal, tutarlı ve anlaşılır olması gerekir. Öykünün gerçekçi mi yoksa gerçeküstü mü olacağına öğrencilerinizle birlikte karar veriniz.

Renato GUTTUSO, pastel boya tekniği

Öykünün temel unsurları ile ilgili yukarıda verilen açıklamayı öğrencilerinize ön bilgi olarak anlatınız. Her öğrencinin söylediği cümlelerden meydana gelen ortak bir öykü oluşturacaklarını açıklayınız. Gönüllü olarak

başlamak isteyen bir öğrencinin söyleyeceği cümle ile çalışmayı başlatınız. İlk öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla birer cümle söyler ve bu cümlelerle kurulan ortak bir öykü oluşturulur.

Cümlelerin birbiriyle bağlantılı ve öyküyü geliştirebilecek nitelikte olması gerektiği konusunda öğrenciler başta uyarılır.

Öykü oluşturma çalışmasıyla öğrencilerin sözel becerilerindeki yaratıcılık, hayal gücünün harekete geçmesi, akıl yürütme becerisi olumlu yönde gelişir. Öğrenciler bu çalışmalarla yaşama ilişkin sorunları inceleme, analiz etme ve çözme imkânına sahip olacaktır. Öykü içindeki cümleleri ile kendini ifade ederken, diğer arkadaşlarının yorumlarını da değerlendirme şansını yakalayacaklardır. Eğer öykünün içerisinde söz konusu unsurlar yer almadıysa çalışma tekrarlanmalıdır.



5. Etkinlik

süre
40 dk.

1. Çalışma

Kuş Kafeste

Öğrencilerinizi iki gruba ayırınız. Her gruptan bir çember oluşturmalarını ve el ele tutuşmalarını isteyiniz. İki gruptan birer ebe seçiniz. Ebelere çemberin ortasında durmalarını söyleyiniz. Bu arada çember oluşturan grup üyelerine oyunun kuralını şu şekilde açıklayınız. “Ebe olan arkadaşlarınız kuş, siz de o kuşu dışarıya göndermeyen kafessiniz. Bu kuşlar kafesten çok sıkılmış sizi aşıp dışarı çıkmak istiyor. Siz buna izin vermeyeceksiniz. Bu kuşları kafesten çıkarmamak için el ele tutuşarak onların kaçmasına engel olmaya çalışacaksınız. Eğer bu kuşlar bu kafeslerden kaçarsa buna engel olamayan kafesteki kuş olur.”

Bu oyun tüm sınıfın oluşturduğu bir çemberle ve iki ebeyle sizin belirlediğiniz sürede oynanabilir.

2. Çalışma

Evliya Çelebi

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi arkadaşınızdan birine alfabenin ilk harfiyle başlayan bir şehir adının içinde yer aldığı bir soru soracağım. Arkadaşınız da sorulan soruda yer alan bu şehir adının baş harfiyle başlayan sözcüklerle bir cümle oluşturacak. Örneğin;

- **Duyduğuma göre Ankara’ya gidiyormuşsun Çelebi. Orada ne yapacaksın?** soru cümlesine cevap olarak,
- **Ankara’dan armut alacağım**, diyerek yanıt verir. Yanıt veren öğrenci yanındaki arkadaşına,
- **Duyduğuma göre Burdur’a gidiyormuşsun Çelebi. Orada ne yapacaksın?** der.
- **Burdur’da bağ budayacağım**, diyerek cevap verebilir.

Söylenen şehrin baş harfiyle cümle kuramayan, uzun süre düşünen öğrenci oyundan çıkarılır.” Alfabenin bütün harfleri tamamlanıncaya kadar oyun devam eder. Aynı harfle şehir adı söyleyenler de oyun dışı kalır. En son kalan öğrenci oyunu kazanır.

3. Çalışma

Kelimelerle Öykü Oluşturma

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gö-nüllü bir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacak şekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmaya çalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümleden yola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu da göz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devam eder.

Çalışmanın başında, “Cümleden Öyküye” çalışmasında olduğu gibi oluşturulacak öykünün içinde kahraman, hedef, engel/olay, eylem gibi temel unsurların ve öykü sonunda da sorunun çözümlenerek bir final olmasına özen göstermeleri konusunda öğrencileri uyarmalısınız.

Havva MARTA, yağlı boya tekniği



Bu çalışma “Cümleden Öyküye” çalışmasından daha zor bir çalışmadır. Öykü bütünlüğünün sağlanmadığını hissederseniz öğrencilerinizi bu konuda çeşitli sorular sorarak yönlendirebilirsiniz. Örneğin “Kahramanımızın adı ne, kaç yaşında, kimlerle, nerede ve nasıl bir evde yaşıyor, neler yapıyor, hikâyeye konu olacak ne gibi bir olay (sorun) yaşadı, şu anki duygu hâli ne?” gibi sorular sorulabilir. Bu sorulara verilen yanıtlara göre öykü şekillenir. Bu çalışmada sizin yaratıcılığınız, olaya hâkimiyetiniz ve yönlendiriciliğiniz önemlidir. Eğer öykünün içerisinde söz konusu unsurlar oluşmadıysa çalışmayı birkaç kez tekrarlayabilirsiniz. Çalışmanın amacına ulaşabilmesi öğrencilerin dikkatini yoğunlaştırmasına ve söyleyeceği kelimelerin de öykünün gelişimini sağlayacak nitelikte olmasına özen göstermesine bağlıdır.

Öğretmen İçin Kontrol Listesi

Ünitenin işlenişi sırasında yapmış olduğunuz çalışmalara ilişkin aşağıda bir kontrol listesi sunulmuştur. Ünitenin işlenişi sonrasında bu çalışmalardan hangilerini gerçekleştirip gerçekleştirmediğinizi “evet” ya da “hayır” kutucuklarından birini işaretleyerek belirtiniz.

Ders işlenişi sırasında yapılması beklenen çalışmalar

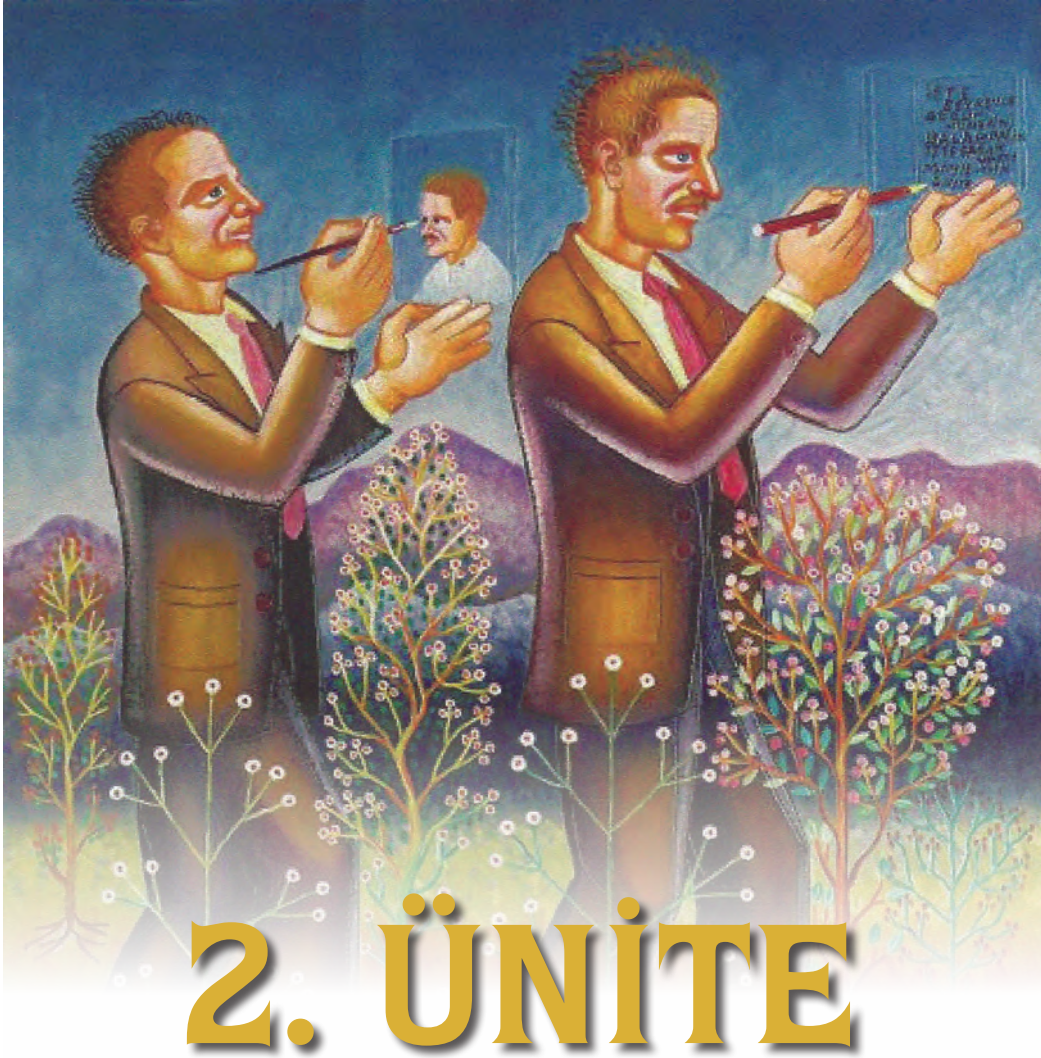
- 1 Ders öncesinde kılavuz kitapta yer alan açıklamaları ve etkinlikleri gözden geçirdim.
- 2 Öğrencilere çalışmanın nasıl gerçekleştirileceğine ilişkin açık ve anlaşılır yönergeler verdim.
- 3 Her çalışmada grupların farklı öğrencilerden oluşmasına özen gösterdim.
- 4 Öğrencileri grup içinde kendilerini rahat ifade etmesi için cesaretlendirdim.
- 5 Öğrencileri grup içerisinde kendi bireysel özelliklerini yansıtmaları için teşvik ettim.
- 6 Öğrencileri etkinliklere katılmaları konusunda teşvik ettim.
- 7 Sınıf içerisinde öğrencilerin kendilerini (sözlü ve davranışsal olarak) rahatlıkla ifade edebilecekleri bir ortam oluşturdum.
- 8 Öğrencilere karşı esnek ve hoşgörülü bir tutum sergiledim.
- 9 Etkinliklerde öğrencilerin grup içinde iş birliği/eş güdüm içinde hareket etmelerini teşvik ettim.
- 10 Öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek için olumlu geri bildirimler verdim.

1. ÜNİTE

Evet

Hayır

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



2. ÜNİTE

İLETİŞİM OYUN VE ALIŞTIRMALARI

Oyun aslında akıldadır
ancak çocuk oyunla akıllanır.

Mevlana

İLETİŞİM OYUN VE ALIŞTIRMALARI

KAZANIMLAR

1. İkili iletişimde kendisini ifade eder.
2. Farklı sosyal rollerin dil ve tavrını kullanır.
3. Diyalog içerisindeki çatışmayı çözümler.
4. Farklı bakış açılarını öğrenmekten zevk alır.
5. Grupla birlikte diyalog alıştırmaları yapar.

Gülseren KAYALI, yağlı boya tekniği

ÖĞRETMENİN HEDEFLERİ

Sevgili öğretmenim, bu ünitenin işleniş sırasında sizlere yardımcı olabilecek öneriler ve ulaşmanız gereken hedefler aşağıda sunulmuştur.

1- Bu üniteye ilk hedefiniz öğrencilerinize ikili iletişimde kendisini en iyi şekilde ifade etmesini sağlamak olacaktır. Bu kazanımda hedeflenen, öğrencilerin öğretmenle ve birbirleriyle karşılıklı iletişime ve etkileşime girmeleridir. Bu iletişim bilişsel, duyuşsal olarak beden ve sözle ifadeyi kapsar. Drama insanın kendisiyle ve çevresiyle iletişimini sağlayan sosyal bir süreçtir. Bu süreç bireysellik barındırmaz. Bireyin tekli, ikili, çoklu gruplarla bir arada olmasını ve iletişim kurarken bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendini ifade etmesini hedefler. Oyun kurucusu ve oyun yöneticisi olarak yapmanız gereken, öğrencilerinizle olumlu iletişim kurarak onların diyalog içerisinde kendilerini doğru ifade etmelerine olanak sağlayan güvenli ortamı oluşturmaktır.

Bu ikili iletişim sürecinde diyalog alıştırmalarında öğrenciler başlangıçta kendisini akıcı olarak ifade edemeyebilir. Öğrencilerinizin sizinle kuracağı olumlu diyaloglar kendilerini güvenli içinde hissetmelerini sağlar. Sizin kurduğunuz diyaloglar grup arkadaşlarıyla kuracakları diyaloga zemin hazırlar, rehberlik eder. Öğrencilerinizle kurduğunuz diyaloglarda onların her birinin söylediklerine ve fikirlerine önem vermelisiniz, konuşurken göz teması kurmalısınız.

2- Statü alıştırmalarıyla öğrenciye farklı sosyal rol ve statülere ilişkin dil biçimlerini ve tavrını kullanabilme becerisini geliştirmeyi hedeflemelisiniz. Öğrencileriniz, sosyal etkileşimde dili etkin kullanabilmeli, farklı karakterleri ve sosyal rollerin tavrını bedenleriyle ifade edebilmelidir. Toplumda farklı sosyal roller ve bu rollerin farklı bir dili ve tavrı vardır. Öğrencilere farklı sosyal rollerin dil ve tavrını kavratmak öğrencilerin sınırlı hayat tecrübelerini zenginleştirir. Çeşitli insan tipleri üzerine düşünmelerine imkân sağlar. Değer yargılarının oluşmasında ve gelişmesinde yardımcı olur. Öğrenciler içinde yaşadıkları toplumun ve bu toplumun ortak kültür değerlerinin farkına varır.

Sosyal statüleri farklı olan insanları tanımaları onların toplum içindeki yerlerini kavramaları açısından bu kazanım önemlidir.

3- Diyalog ve statü alıştırmalarıyla öğrencilerinizin di-

yalog içerisindeki çatışmayı fark etmesini ve çözümlemesini hedeflemelisiniz. Günlük yaşam içinde insanlar arasında farklı ilişki biçimleri ve etki- tepki durumları vardır. Bu durumlar öğrencinin yaşamında sorun teşkil edecek anlar oluşturabilir. Bu sorun (problem) dramada çatışma unsuru olarak adlandırılır. Çatışma kişinin kendisiyle, kişilerle ya da toplumla arasında olabilir. Çatışma bir noktada başlar ve yoğunlaşarak gelişir. Karşıt güçlerin ve duyguların karşı karşıya gelmesiyle oluşur. Her kurguda çözülmesi gereken bir çatışma unsuru, sorun olmalıdır; bu sorun (iyi ya da kötü, olumlu ya da olumsuz) çözüme ulaşmalıdır. Çatışma unsuru olmayan diyaloglarda oyun yöneticisi olarak sizin çatışma unsurunu vermeniz, hatırlatmanız gereklidir. Öğrenciler diyalog ve statü alıştırmalarında yer alan çatışma unsuruyla yeni durumlarla karşılaşır ve bu durumlarla nasıl baş edeceğini öğrenir.

4- Drama sürecinin öğrencilerinizin farklı bakış açılarını öğrenmekten zevk alacağı bir süreç olmasını hedeflemelisiniz. Sosyal gelişim sürecinde kişinin sosyal çevresinin, kültürünün değerlerine ve davranışlarına uyum sağlaması o kişiyi mutlu kılar. Drama dersinde öğrenci farklı bakış açılarını öğrenen, konuşan, tartışan, olayları yaşayan ve yaratan (kurgulayan) kişi olarak çevresinde olup bitenleri daha iyi anlar ve anlamlandırır. Öğrencilerinizin kendi bakış açılarını özgürce ifade etmeleri, başkalarının fikrine saygı göstermeleri sizin tutum ve davranışlarınıza bağlıdır. Farklı fikirlere karşı hoşgörü, anlamaya çalışan, saygı gösteren bir tutum içinde olmanız öğrencilerinizi rahatlatır ve onların güven duygusunu geliştirir.

5- Drama sürecinde öğrencilerin grupla birlikte diyalog alıştırmaları yapmalarını hedeflemelisiniz. Her öğrencinin grup içinde kendisini doğru ifade etmesi, farklı fikirleri dinlemesi ve doğru algılayıp yorumlayabilmesi, fikirlere saygı duyması grupsal yaratım sürecinde önemlidir. Grup çalışmalarında herkesin fikrini söylemesine, kendi yorumlarını, değer ve bakış açılarını oluşturmaya fırsat verilmelidir.

Bu ünite de öğrenciler diyalog oyun ve alıştırmaları ile ikili iletişimde kendilerini ifade eder. Statü alıştırmaları ile farklı sosyal rollerin dil ve tavrını kullanırlar. Diyalog içeri-
sindeki çatışmayı fark eder ve çözümlerler. Grup çalışmaları ile farklı bakış açılarını öğrenirler.

ÖĞRENCİYE YÖNELİK HEDEFLERİNİZ

Sevgili öğretmenimiz, bu ünite de öğrencilerinizde ulaşmanız gereken hedefler şunlardır:

1. Öğrencileriniz ikili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir. Doğal olarak dinleme, konuşma ve anlama becerileri bu doğrultuda gelişir. Öğrenciler diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendisini doğru ifade eder.

2. Drama sürecinde farklı sosyal rollerin dil ve tavrını kullanır. Öğrenciler farklı sosyal rol ve statülere ait dil biçimlerini diyaloglarda kullanabilme becerisini kazanır. Günlük hayatta yaptığı gözlemleri hayata geçirir. Problemlerle başa çıkma yeteneklerini geliştirir. Problem çözme becerisi öğrencilerin mantık yürütme ve anlama becerisini geliştirir. “Benim canlandıracağım karakter böyle bir durumda nasıl tepki verirdi?, Ne söylerdi?” sorularını düşünürken bile problem çözmeye teşvik edilir. Öğrenci yaşamın farklı yönlerine odaklanır.



Gülseren KAYALI, yağlı boya tekniği

3. Öğrencileriniz diyalog içerisindeki çatışmayı fark eder ve çözümler. Çatışmanın karşıt güçlerin ve duyguların karşı karşıya gelmesiyle oluştuğunu anlar. Yaptığı her kurguda çözülmesi gereken bir problem, sorun olmasının önemini fark eder. Kurguda yer alan sorunu (iyi ya da kötü, olumlu ya da olumsuz) çözmeye yönelik diyaloglar kurar. Çatışma sürecinde öğrenciler diyalog yapısını, kurguyu düşünür, algılar ve yorumlar.

Günlük hayatta karşılaşılan sorun, olay ya da olgularla nasıl baş edeceğini çözümler. Karşılaşılan problemleri yeni bir bakış açısıyla inceler, içinde yaşadığı dünyayı daha somut görmeye başlar. Soyut kavramları ya da yaşıntıları somutlaştırır.

4. Öğrenciler drama sürecinde farklı olay ve olgularla ilgili deneyim kazanır. Farklı bakış açılarını öğrenmekten zevk alır. Bu da bireyin yaşamı çok yönlü algılamasını sağlar. Bakış açısını geliştirir, iletişimini güçlendirir. Sosyal farkındalığının artmasına ve problem çözme yeteneğinin gelişmesine yardımcı olur. Olaylara farklı bakış açılarıyla yaklaşmak ve “resmin dışına çıkarak” düşünmek öğrencinin bireysel gelişmesini sağlar.

5. Drama ile bireyler kendi fikir ve önerilerinin grup tarafından kabul edildiğini ve kullanıldığını görürler. Öğrenciler iş birliği yaparak bir şeyler yaratma pratiği yaptıklarında, kendi eylemlerinin başka insanları etkilemesi fikrine de alışır. Grup içerisinde yaratıcı fikirler ortaya koyacaklarını ve onları nasıl sunacaklarını, grup çalışmasına nasıl katkı sağlayacaklarını öğrenirler.

2.1. Diyalog Oyun ve Alıştırmaları

İletişim kurma yöntemi olan diyalog, iki birey arasında karşılıklı gelişir ve bireylerin etkileşim ilişkilerini kapsar. Bilişsel, devinimsel ve duygusal tüm davranışları içinde barındırır.

Dramatik yapısı kuvvetli alıştırmalar ve rol oyunları, öğrencinin gündelik hayatta sürekli karşılaştığı durumları daha etkili analiz etmesine ve ortaya çıkan sorunları kavramasına katkıda bulunur.

Öğrenciye bilinenden, klişeden uzaklaşmanın başkalarını anlamada önemli bir anahtar olduğunu verilen oyun ve alıştırmalar aracılığı ile kavratmak önemli bir basamaktır. Seçilen temalar, dramatik durumlar orada ve o anda tasarlanırsa da aslında hayatın kendinden bir ödünç alma durumu yaratır. Gerçek ve yapıntı olan arasında oluşturulan bu durum bize bir laboratuvar ortamı yaratır. Gerçek değildir ama gerçek ile bağı çok güçlüdür. Öğrenciye tartışma, anlama ve analiz etme olanağı sunar.

Diyaloglar aracılığı ile ortaya konan meselenin adım adım analiz edilmesi öğrencinin gündelik yaşantısına da yansıyacaktır. Her bireyin bir büyük



dünya oluşturduğunu anlamak, iletişimde ön yargıların kırılması açısından önemli bir başlangıçtır.

Öğrenci diyalog oyun ve alıştırmaları sayesinde dinleme, konuşma, ana dilini etkili kullanma becerilerini geliştirir. Drama çalışmalarında yer alan diyalog oyun ve alıştırmaları öğrenciye,

farklı rol ve statülerdeki konuşmalarla ilgili gözlemlerini değerlendirme fırsatı sunar. Diyalog alıştırmaları önce kısa cümlelerle ve eş zamanlı başlar. Daha sonra cümle sayısı artırılarak kısa diyaloglarla devam ettirilir. Grup üyelerinin kendini rahat hissetmesi, özgür olabilmesi için alıştırmalar eş zamanlı yapılır.

2.2. Statü Alıştırmaları

Statü, başkasının bulunduğu yeri algılama ve ona göre hareket etmedir. Bireyin sosyal statüsünü içinde yaşadığı toplumsal sınıf, bireysel özellikleri, eğitim seviyesi, ekonomik durumu, mesleği, medeni durumu gibi faktörler belirler. Her birey birden fazla statüye sahiptir. Toplumda her statünün sahip olduğu rol farklıdır. Birey statüsünü duruş, ifade ve konuşma tarzı ile karşı tarafa yansıtır.

Statü alıştırmalarında, statü farkı olan kişiler (patron-işçi, öğretmen-öğrenci, anne-çocuk vb.) arasında geçen ikili diyaloglar yer alır. Bu diyaloglarda güçler karşı karşıya gelir yani çatışma olur. Öğrenciler diyalog ve statü alıştırmalarıyla düşünme, konuşma, dinleme ve doğaçlama yapma becerilerini geliştirir. Bu alıştırmalar dilin etkili kullanımını ve iki kişi arasındaki uyumu destekler.

Öğrenci, statü farkıyla gerçekleşen

çatışma unsurunu diyalog içerisinde fark edip çözümlemelidir. Statü alıştırmalarında öğrenci o kişinin davranışlarını ve yükümlülüklerini düşünür, göz-

lemlerini yaşama geçirme fırsatı bulur. Böylece öğrenci statü alıştırmalarıyla rol oyunlarına hazırlık yapmış olur.



Karşılıklı iletişim ve etkileşim hem birey hem de grup için son derece önemlidir. Sosyal etkileşim öncelikle karşılıklı olmayı gerektirir. Öğrenci diyalog oyun ve alıştırmaları sayesinde dinleme, konuşma, ana dilini etkili kullanma becerilerini geliştirir. Drama çalışmalarında yer alan diyalog oyun ve alıştırmaları öğrenciye, farklı rol ve statülerdeki konuşmalarla ilgili gözlemlerini değerlendirme fırsatı sunar. Öğrenciler kelimeleri doğru ve yerinde kullanarak kendi duygu ve düşüncelerini daha anlaşılır bir dille ifade etmeyi öğrenir.



1. Etkinlik

süre
40 dk.



Bu etkinlikte grubun eş zamanlı hareket etmesi, öğrencinin ikili diyalogda kendisini ifade etmesi ve role hazırlık yapması amaçlanmıştır. Grup üyelerinin kendini rahat hissetmesi, özgür olabilmesi için diyalog alıştırmalarına önce kısa cümlelerle ve eş zamanlı başlanmalı, daha sonra cümle sayısı artırılarak kısa diyaloglarla devam edilmelidir. Öğrencilerin bu diyaloglarda ne söylediği değil neyi, nasıl söylediği anlam taşır. Öğrencilerin duygularını, düşüncelerini, tutumlarını, ilgilerini, alışkanlıklarını, değer yargılarını sürece dâhil etmeleri, diğer arkadaşlarıyla paylaşmaları, paylaştıklarını bütünleştirmeleri sağlanmalıdır.

1. Çalışma

Çaydanlık

Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânın dışına çıkarınız. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Şimdi birden fazla anlamı olan bir kelime belirleyeceğiz. Seçtiğimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız. Ebe olan arkadaşınız içeri girdiğinde oluşturduğunuz cümlelerin içinde geçen seçtiğimiz kelimenin yerine ‘çaydanlık’ kelimesini kullanarak cümlelerinizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizin cümlelerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneğin; ‘yüz’ kelimesi seçilmiş olsun. Birinci öğrenci ‘Onun içinin güzelliği çaydanlığına yansımış.’, ikinci öğrenci ‘Son yazılıdan çaydanlık bekliyorum.’, üçüncü öğrenci ‘Bizimle havuza gel sen de çaydanlık.’ gibi cümleleri sırayla söyleyip oyunu

başlatırlar. Cümle kurarken kelimenin sizden önce hangi anlamda kullanıldığına dikkat edin ve kelimenin başka anlamlarını kullanmaya özen gösterin.” diye açıklayınız. Ebe olan öğrenci içeri alınır ve cümleleri dinler, tahminde bulunacağı zaman oyunu durdurur ve tahminini söyler. Ebe kelimeyi kimin cümlesinde doğru tahmin ederse o öğrenci yeni ebe olur. Kelimeyi doğru tahmin edemezse ebeye, grupça belirlenen (şarkı söyleme, fıkra anlatma, taklit yapma gibi) bir ceza verilir.

Temur KÖRAN , yağlı boya tekniği



2. Çalışma

Röportaj

Sevgili öğretmenim, süreniz yeterli ise etkinliğin sonunda "Çaydanlık" oyununu tekrar oynatabilirsiniz.

Öğrencilerinizi iki gruba ayırınız. Gruplardan iç içe iki çember oluşturmalarını isteyiniz. Oluşturulan grupların ters istikamette ve çemberi bozmadan yürümelerini söyleyiniz. Bu uyarıyı "İçteki grup sağa, dıştaki grup sola doğru yürüsün." diye de verebilirsiniz. Bu şekilde öğrencilerinize iki tur attırınız. Daha sonra öğrencilerinize "Durun!" komutu veriniz. İç çember ve dış çemberdeki öğrencilerinizin yüz yüze bakmalarını ve eşleşmelerini söyleyiniz. Eşleşmeler gerçekleştikten sonra yapacakları çalışmayı anlatınız. Bu çalışmanın iki aşamalı bir çalışma olduğunu ve ilk aşamasında eşlerden birinin spiker, diğerinin tanınmış bir kişi, ikinci aşamada da eşlerin yer değiştirerek spiker olan öğrencinin tanınmış kişi diğer arkadaşının da spiker olacağını söyleyiniz. Röportaj çalışmasında bütün eşlere diyaloga aynı anda başlamaları için "Başla!" komutunu veriniz. Bir süre sonra çalışmayı yeni bir komutla durdurup seçtiğiniz bir çiftte sadece onların röportaja devam etmelerini söyleyiniz. Bu sırada diğer öğrencilerinizden arkadaşlarının röportajını dinlemelerini isteyiniz. Sırayla bütün eşlerin röportajları dinlenerek çalışmanın ilk aşamasını tamamlayınız.

Birinci aşama tamamlanıp tüm diyaloglar dinlendikten sonra roller değiştirilerek ikinci aşamaya başlanır. Birinci aşamadaki uygulamalar tekrarlanarak çalışma tamamlanır.



İkili diyaloglarda kendini ifade edemeyen, grupta eş zamanlı çalışmalara uyum sağlayamayan öğrencileriniz olabilir. Öncelikle bu öğrencilerinizi gözlemleyerek kendisiyle ya da sınıfla ilgili bir sorunu olup olmadığını tespit etmeye çalışınız. Bu tarz sorunlarla karşılaştığınızda 1. Ünite'de yer alan ya da sizin belirlediğiniz grup dinamiği ve eş zamanlı oyunları tekrar oynatınız.

Isidor KAUFMANN, yağlı boya tekniği





2. Etkinlik

süre
40 dk.



Statü genel anlamıyla bize kişinin toplum içindeki sosyal yerinin neresi olduğunu anlatır. Sosyal rol ise bize kişinin ne yaptığını anlatan, bireyin oynadığı tüm rollerin toplamıdır. Farklı sosyal rolleri olan insanların kullandıkları dil, bu rollerle bağlı olarak edindikleri tavır bu insanların yerini ve ne yaptığını söyler. Dil ve tavır kişinin tüm özelliklerini bünyesinde barındırır. Diyalog ve statü alıştırmalarında farklı meslek grupları ve sosyal roller kullanılmalıdır.

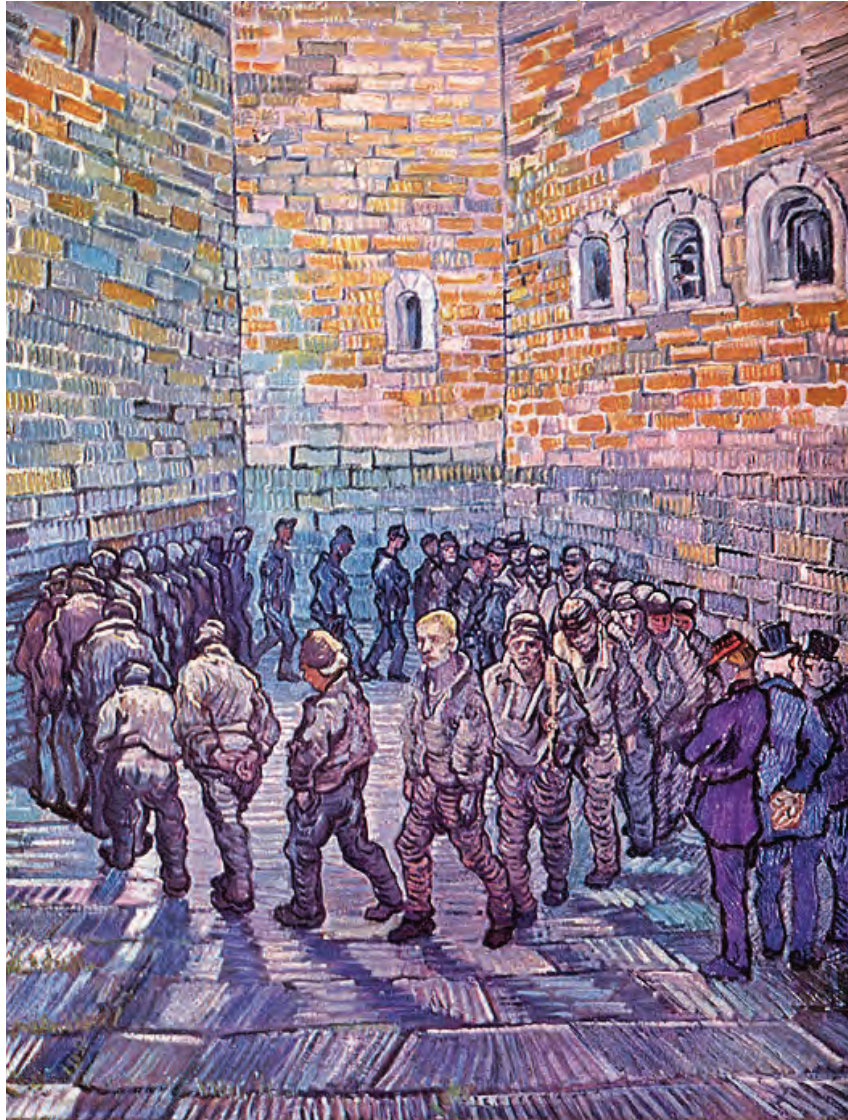
1. Çalışma

Statü Yürüyüşleri

Öğrencilerinizden mekânda serbest yürümelerini ve verilecek komutları dikkatle dinlemelerini isteyiniz. Kullanabileceğiniz komutlar aşağıda size verilmiştir.

- **Başınız vücudunuzun en önemli parçası, başınızı ön plana çıkartarak yürüyün.**
- **Burnunuz vücudunuzun en önemli parçası, burnunuzu ön plana çıkartarak yürüyün.**
- **Alnınız vücudunuzun en önemli parçası, alnınızı ön plana çıkartarak yürüyün.**
- **Gözleriniz vücudunuzun en önemli parçası, gözlerinizi ön plana çıkartarak yürüyün.**
- **Sağ omzunuz vücudunuzun en önemli parçası, sağ omzunuzu ön plana çıkartarak yürüyün.**

Vincent VAN GOGH, yağlı boya tekniği



- **Sol omzunuz vücudunuzun en önemli parçası, sol omzunuzu ön plana çıkartarak yürüyün.**
- **Göğüs kafesiniz vücudunuzun en önemli parçası, göğüs kafesinizi ön plana çıkartarak yürüyün.**
- **Tüm bedeniniz sizin için çok önemli, tüm bedeninizi ön plana çıkartarak yürüyün.**
- **Yeni seçilmiş bir milletvekilisiniz, ilk kez seçmenlerinizin karşısına çıktınız.**
- **Nobel Barış Ödülü'nü aldınız. Basın toplantısına katılıyorsunuz.**
- **Patron tarafından haksızlığa uğradınız ve işinize son verildi.**
- **Haksız yere işinize son veren patronunuzla bir gün yolda karşılaştınız. Konuşmaya başladınız.**

Statü yürüyüşleri eş zamanlı olarak yapılmalıdır. Son komutta tüm öğrenciler karşılarında eski patronu varmış gibi aynı anda konuşmalarını gerçekleştirmelidirler.



Öğrencilerin yürüyüşlerini iyi gözlemlemelisiniz. Komutlara uygun yürüyemeyen öğrencileriniz olabilir. Bu durumda farklı komutlarla yürüyüşleri tekrarlayınız. Yürüyüşler sonunda öğrencilerinize "Yürüyüşlerde kendinizi nasıl hissettiniz, hangi komut sizi daha fazla zorladı, hangi komutla yeniden yürümek istersiniz, neden?" sorularını sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlamalısınız.

2. Çalışma

Aramızdaki Sorun



Çatışma karşıt güçlerin ve duyguların karşı karşıya gelmesiyle oluşur. Her kurguda çözülmesi gereken bir sorun olmalıdır ve bu sorun iyi ya da kötü, olumlu ya da olumsuz çözüme ulaşmalıdır. Öğrencilerinizin diyalog içindeki çatışmayı fark etmeleri için diyalogu oluşturacak kişiler arasındaki çatışma unsurunun/ sorununa net olmasına dikkat etmelisiniz.

Öğrencilerinizden **U** şeklinde durmalarını isteyiniz. Sıra başlarında duran ilk iki öğrenciden başlamak üzere öğrencilerinizi eşleştiriniz. Önceden hazırladığınız içinde diyalog oluşturacak kişilerin ve çatışma unsurlarının yer aldığı çalışma kâğıtlarından her gruptan bir öğrenciye kura usulü çektiniz. Bu öğeleri kullanarak bir diyalog kurgusu oluşturmalarını söyleyiniz. Diyalogu kurgulamaları için gruplara yeterli süre veriniz. Grupların tamamı hazır olunca kurgularını diğer grupların karşısında sırayla doğaçlamalarını isteyiniz.



Çatışma unsurunu tam anlamıyla gerçekleştiremeyen gruplara çatışma unsurunu hatırlatabilirsiniz. Öğrencilerinizin rol oyunlarını “iyi-kötü”, “başarılı-başarısız”... yorumlar yaparak yargılamayınız. Kurgusunu yeniden doğaçlamak isteyen öğrencilerinize imkân tanıyınız.

I. OYUN KİŞİSİ	II. OYUN KİŞİSİ	ÇATIŞMA/ ENGEL
Hasta	Doktor	Yanlış teşhis
Sürücü	Trafik polisi	Hızlı araç kullanma
Öğretmen	Öğrenci	Derse geç kalma
İşçi	Patron	Maaşa zam yapılmaması
Müşteri	Veznedar	Eksik para ödenmesi
Anne	Çocuk	Bilgisayarda oyun oynama
Taksi şoförü	Yolcu	Yanlış adrese götürme
Ev sahibi	Kiracı	Evden çıkartılma
Apartman yöneticisi	Apartman sakini	Gürültü yapma
Kasiyer	Müşteri	Ürün iadesinin kabul edilmemesi
Eczacı	Eczacı kalfası	Yanlış ilaç verme
Kuaför	Müşteri	Beğenilmeyen saç kesimi
Hasta bakıcı	Doktor	Hijyen kurallarına uymama
Takım kaptanı	Oyuncu	Bireysel davranma
Garson	Müşteri	Yemeğin gelmemesi



Pablo PICASSO, yağlı boya tekniği



3. Etkinlik

süre
40 dk.



Bu etkinlikle öğrencileriniz grupta birlikte diyalog ve statü alıştırmaları yaparak farklı bakış açılarını öğrenme fırsatı elde edecektir. Çalışmalarda öğrencilerin birbirlerini dinlemelerini, farklılıklarını kabul edip saygı göstermelerini sağlayınız. Öğrencileriniz ancak bu yolla farklı bakış açılarını öğrenmekten zevk alacaktır.

1. Çalışma

Suçlu Kim?

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize oyunun kuralını “Biraz sonra sizden gözlerinizi kapatmanızı isteyeceğim. Aranızdan iki arkadaşınızı ebe olarak seçeceğim. Ebelerden biri

‘Suçlu’ diğeri ‘Polis’ geriye kalan sizler de ‘Kurban’ olacaksınız. Suçlunun görevi, hiç kimseye belli etmeden tek gözünü kırparak, adam yakalamak, Polisin görevi de suçluyu bulmaktır. Göz kırılan kurban 4-5 saniye sonra ‘Ben yakalandım!’ diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlunun kim olduğunu anladığı zaman ‘Suçluyu buldum!’ der ve tahmini söyler. Tahmin doğruysa polis oyunu kazanır, yanlışsa kaybeder. Suçlu, kurbanların tamamını polise belli etmeden yakalarsa oyunu kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise göz kırparsa oyunu kaybeder.” diyerek anlatınız.

Öğrencilerinize gözlerini kapatmalarını söyleyip “Suçlu” ve “Polis”i kimsenin fark etmeyeceği şekilde belirleyiniz. Çemberin dışında dolaşırken bir öğrencinizin omzuna dokunup onun yanından uzaklaştıktan sonra “Suçlu aranızda...” diye ebelerden birinin seçildiğini öğrencilerinize duyurunuz.

Daha sonra aynı şekilde “Polis”i seçip “Polis de aramızda...” deyip öğrencilerinizden gözlerini açmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Mekânda bir arada yürümeye başlayın. Gözlerinizi birbirinizden kaçırmayın.” uyarısını yapıp oyunu başlatınız. Oyunu birkaç kez tekrarlayabilirsiniz.

Manfredi BARTOLOMEO, yağlı boya tekniği



Oyun tamamlandıktan sonra öğrencilerinize “Suçlu rolünde olanlar ne/neler hissetti?, Polis rolünde olanlar ne/neler hissetti?, Kurban rolünde olanlar ne/neler hissetti?” sorularını sorabilirsiniz. Böylece öğrencilerinizin bu rollerde ne ya da neler hissettiklerini ifade etmelerini sağlamış olursunuz.

2. Çalışma

Sevgili öğretmenim, süreniz yeterli ise etkinliğin sonunda “Suçlu Kim?” oyununu tekrar oynatabilirsiniz.

Sığınak

Öğrencilerinizden beşer kişilik altı grup oluşturunuz. Grup üyelerinden birer meslek seçmelerini isteyiniz. Gruplardaki meslek seçimlerinin farklı olması konusunda öğrencilerinizi uyarınız.

Öğrencilerinize “Dünyada bir kimyasal savaş çıktı. Sizin bulunduğunuz yerde altı tane sığınak var. Ama bu sığınakların her birinde iki kişiye yetecek kadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır. İçeride kalacak olan kişilere siz karar vereceksiniz. Her grup üyesi neden o sığınağa girmesi gerektiğine dair diğer üyeleri ikna edecektir. Evet, sizin sığınağa girecek iki şanslı üye kim?” açıklamasını yapınız. Bu açıklamadan sonra her grup kendi içinde görüşme aşamasına geçer. Sizin uygun gördüğünüz bir zamanda görüşme aşaması tamamlanır. Daha sonra gruplar sonuçlarını bildirirler. Sonuç bildirirken neden bu arkadaşlarını seçtikleri konusunda gruplardan bir açıklama istenir. Tüm grupların açıklaması dinlendikten sonra çalışma tamamlanır.



Pieter BRUEGHEL, gravür baskı



4. Etkinlik

süre
40 dk.

1. Çalışma

Tutsak Oyunu

“Tutsak Oyunu” için sınıf mevcudunun yarısı kadar sandalyeye ihtiyaç vardır.

Öğrenci sayısının yarısı kadar sandalyeyi mekânda aralıklı ve çember oluşturacak şekilde diziniz. Öğrencilerinize vereceğiniz komutla mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyiniz. İkinci bir komutla sandalye kapmalarını isteyiniz. Sandalyelere oturamayan öğrencilerden her birinin bir sandalyenin arkasına geçip durmalarını söyleyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi sandalyede oturanlarınız ‘tutsak’ sandalyelerin arkasında duran arkadaşlarınız da ‘gardiyan’dır. Gardiyanlar tutsaklardan sorumludur. Tutsaklar da bulundukları ortamdan kaçma çabası içindedirler. Tutsaklar kendi aranızda gözlemlerinizle iletişim kurarak gardiyanlara belli etmeden yer değiştirmeye çalışacaksınız. Bu

Vincent VAN GOGH, yağlı boya tekniği



arada gardiyanlar da sizin yer deęiřtirmenize izin vermeyecekler. Bunun için gardiyanlar ellerini sizin omuzlarınıza deędirmeden ama her an kaçacakmış gibi sizi kollayarak tedbir alacaklar. Kaçmaya çalıştığınız hissettikleri an ellerini omuzlarınıza bastırarak kaçmanıza engel olacaklar. Bu tutma aşaması yalnızca kaçmaya çalıştığınız anda yapılacaktır. Diğer anlarda gardiyanların eli tutsakların omzuna temas etmeyecektir. Kaçtığınız anda yakalanırsanız rolleri deęiřtireceksiniz.” diyerek oyunu anlatınız. Öğrencileriniz hazır olunca “Oyun başladı!” komutuyla oyunu başlatınız.

2. Çalışma

Açık Oturum



“Açık Oturum” çalışmasında öğrencilere seçtikleri rolleri düşünmeleri, kendi gruplarıyla birlikte diyalog çalışmaları yapmaları ve kendi aralarında konuşup karar vermeleri için yeterli süre vermelisiniz. Role hazırlık çalışmalarında öğrencilerinizi gözlem yapması, yaptığı gözlemleri çalışmalarda kullanması için cesaretlendirmelisiniz.

Öğrencilerinizden altışar kişilik beş grup oluşturunuz. Her grubun kendi içinde bir konu belirlemesini söyleyiniz. Konuların güncel ve toplumsal olaylardan seçilmesi noktasında öğrencilerinizi uyarınız. Bu çalışmanın üç aşamadan oluşacağını söyleyiniz. İlk aşamada gruplardan bir açık oturum ortamı düzenlemelerini isteyiniz. Öğrencilerinize grupların oturum başkanı, iki uzman konuk, iki ünlü konuk ve halktan bir kişiden oluşacağını söyleyiniz. Grup içindeki rol dağılımını kendi aralarında konuşarak belirlemelerini isteyiniz. Diğer öğrencilerin de açık oturumun izleyicisi olacaklarını ve telefon bağlantısı ya da doğrudan sorularla açık oturuma katılabileceklerini söyleyiniz. İkinci aşamada açık oturuma “Cıbrıca” diliyle devam edeceklerini belirtiniz. Cıbrıca dili; havlama, cikleme gibi hayvan seslerinden, anlamsız hece tekrarlarından oluşan bir dildir. Çalışmanın üçüncü aşamasında ise grup üyelerinin Cıbrıca diliyle anlattıklarını gönüllü öğrenciler diğer izleyicilere tercüme ederler.

Bu çalışma tüm gruplar tarafından aynı sistematikle devam ettirilecektir.

Gerard TERBORCH, yağlı boya teknięi



Öğretmen İçin Kontrol Listesi

Ünitenin işlenişi sırasında yapmış olduğunuz çalışmalara ilişkin aşağıda bir kontrol listesi sunulmuştur. Ünitenin işlenişi sonrasında bu çalışmalardan hangilerini gerçekleştirip gerçekleştirmediğinizi “evet” ya da “hayır” kutucuklarından birini işaretleyerek belirtiniz.

Ders işlenişi sırasında yapılması beklenen çalışmalar

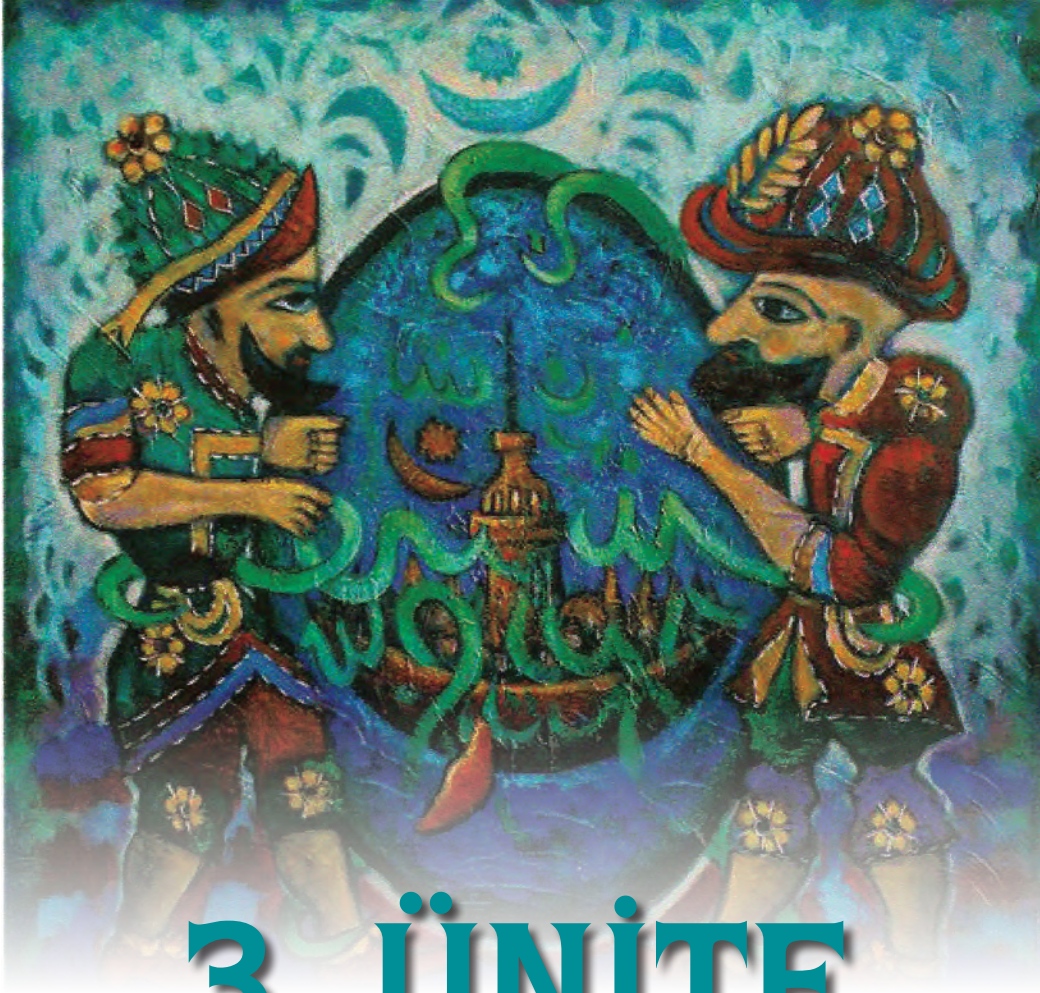
- 1 Etkinliklerde öğrencileri kendilerini rahatlıkla ifade etmeleri için cesaretlendirdim.
- 2 Diyalog alıştırmalarında öğrencileri grup arkadaşlarıyla eş zamanlı hareket etmeleri konusunda teşvik ettim.
- 3 Eş zamanlı hareket etmeyi gerektiren etkinliklerde uyum sağlayamayan öğrenciler için gerekli önlemleri aldım.
- 4 Etkinliklerde öğrencileri özgün ve yaratıcı olmaları için teşvik ettim.
- 5 Öğrencilerin diyalog içindeki çatışmayı bulmalarını ve çatışmaların çözümüne aktif olarak katılmalarını sağladım.
- 6 Etkinlik yönergelerini açık ve net bir şekilde verdim.
- 7 Etkinliklerin uygulanışı sırasında öğrencilere ilişkin gözlem notları aldım.
- 8 Yapmış olduğum gözlemlere dayanarak öğrencilere performansları hakkında gerekli uyarılarda bulundum.
- 9 Gruplara etkinlikler öncesinde çalışmalarını planlamaları için yeterli süre verdim.
- 10 Öğrencileri günlük hayata ilişkin gözlemlerini çalışmalarına yansıtmaları için teşvik ettim.

2. ÜNİTE

Evet

Hayır

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐



3. ÜNİTE

ROL OYUNLARI

Оyun insanoğlunun ilk bilincidir.

John Paul

ROL OYUNLARI

KAZANIMLAR

1. Zamana dayalı öykü kurgular ve doğaçlar.
2. Zaman ve mekâna dayalı öykü kurgular ve doğaçlar.
3. Zaman, mekân ve konuya dayalı öykü kurgular ve doğaçlar.
4. Kendisini başkasının yerine koyar.



Salvador DALÍ, yağlı boya tekniği

ÖĞRETMENİN HEDEFLERİ

Sevgili öğretmenim, bu ünitenin işleniş sırasında sizlere yardımcı olabilecek öneriler ve ulaşmanız gereken hedefler aşağıda sunulmuştur.

1. Bu üniteye ilk hedefiniz öğrencilerinizin zamana dayalı bir öykü kurgulayıp doğaçlamalarını sağlamak olmalıdır. Doğaçlama bir hazırlık ya da senaryoya dayanmaksızın, o anda var olan, tekrarlanamayan, doğal bir biçimde kendiliğinden oluşarak akan davranışlar dizgesidir. O hâlde doğaçlama çalışmalarının, öğrencilerin yaratıcılıklarını, tam ve doğru konuşma becerilerini geliştirdiği söylenebilir. Rol oyunları doğaçlamanın temelini oluşturur.

Dramada ele alınan zaman kavramı olayın başladığı ve bittiği zaman dilimidir. Kısaca, olayın başlaması ve bitmesi arasındaki sürece zaman denir. Dramada zaman genel olarak gerçekte olmayan bir zamanı yaratma işlemidir. Burada birkaç farklı zamanla karşılaşabiliriz. Kurguya dayalı zamanlar olduğu gibi gerçek hayatta karşılığını bulan (an) zamanlar da vardır. Kurgu doğaçlamayı yaratan olaylar zinciridir. Olaylar rastgele sıralanmaz, olayların belli bir zaman diliminde gelişimi söz konusudur. Bu zaman dilimi geçmiş, şimdi ve gelecek olabilir ama şunu unutmayınız ki doğaçlamada zaman kurguya dayalı bir zamandır.

Zamana bağlı doğaçlamalarda öğrencilerinize vereceğiniz zaman yaşama iç içe olmalı, bir yaşam durumuna tanıklık etmelidir. Öğrenciyi yaşamın içine itmesi, sürecin yaşamsal hâle getirilmesi açısından bu durum önemlidir. Öğrencileriniz bu noktada kırılmalar yaşayabilir, farklı olaylar aktarır anlatabilir. Bu durumda öğrencilerinize engel olmayınız.

2. Buradaki hedefiniz öğrencilerinizin zaman ve mekâna dayalı bir öykü kurgulayıp doğaçlamalarını sağlamak olmalıdır. Dramada doğaçlanan olaylar belli bir yerde geçer. Bu, olayın daha iyi anlaşılması için gereklidir. Olayların gerçekleştiği ortama mekân denir. Mekân da zaman gibi kurgusal yapının vazgeçilmezlerindendir. Mekân seçimi, olay ve canlandırılacak karakter üzerinde etkilidir. Rastgele seçilmemelidir. Bir olay ve durumu yansıtacak doğaçlamada mutlaka yer ve zaman belirtilmelidir. Mekân doğaçlaması soyut ve somut mekânlardan yola çıkılarak

yapılan doğaçlamalardır. Doğaçlama sırasında öğrenci mekânı algılar, o mekânın sesini ve kokusunu duyar, dokusunu, ısını hissederek, mekânın içindeki kendi varlığının kimliğini keşfeder. Mekânın kapalı mı, açık mı olduğu, bilinen bir yer olup olmadığı önemlidir. Orada kalmak ya da çıkmak isteği, bu isteklerin nedeni doğaçlamanın devamı için belirleyicidir. Öğrencilerinize doğaçlamalarının hangi zaman diliminde ve nasıl bir yerde geçtiğine dair sorular sorunuz. Bu soracağınız soruları çeşitlendirerek sorabilirsiniz. Sonuçta öğrencileriniz neyi görmek ve göstermek istiyorsa onu ön plana çıkaracaktır.

3. Buradaki hedefiniz öğrencilerinizin zaman, mekân ve konuya dayalı bir öykü kurgulayıp doğaçlamalarını sağlamak olmalıdır. Zaman, mekân ve konudan hareketle oynanan rol oyunlarında öğrencinin imgelem dünyasının harekete geçirilmesi ve kurgulanan öykünün somut olarak oynanması önemlidir. Doğaçlama hayatın doğallığına yakın olmak durumundadır. Bunun için zaman, mekân ve konu kavramları çok geniş alınmamalıdır. Zaman, mekân ve konu yönergeleri açık ve net olmalıdır. Öğrencilerinizi role hazırlık çalışmalarında gözlemlerini kullanmaları, özgün ve yaratıcı olmaları için cesaretlendirin. Öğrencilerinizi tavır, davranış, jest ve mimikleri ile bizzat kendi karakterlerini yaratmaları için imkân tanıyınız.

4. Buradaki hedefiniz öğrencilerinizin doğaçlama ve rol oyunlarında kendisini başkasının yerine koymasını sağlamak olmalıdır. Drama alanında belirlenen beceriler, öğrencilerin yaşamlarında ve mesleklerinde kullanabilecekleri nitelikte belirlenmiştir. Bu beceriler empati kurma, bağımsız düşünebilme, beden dilini kullanma, drama tekniklerini kullanabilme, grup ile çalışma, imgelem (hayal) geliştirme ve ifade etme becerisidir. Rol oyunları ve doğaçlama becerisi ile birey empati kurar, gözlem yapar ve gözlemlerini yansıtır.

Bu ünite de öğrenciler zaman, mekân ve konudan hareketle öykü kurgular ve oynarlar. Rol oyunları doğaçlamanın bir alt basamağıdır. Rol oyunları ile öğrenciler kendilerini başkalarının yerine koyar.

ÖĞRENCİYE YÖNELİK HEDEFLERİNİZ

Sevgili öğretmenimiz, öğrencilerinizde ulaşmanız gereken hedefler şunlardır:

1. Öğrencileriniz verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. Öğrenciler bize gördüğü, duyduğu ve bildiği olayları aktarır.

Doğaçlama ve rol oyunları, öğrencilerinize yaşadıkları anı anlatma ya da nakletme fırsatını sunar. Zaman yönergese göre kurgulama yaparken öğrencileriniz oynayacağı rolü düşünür, planlar ve oynar. Öğrenciler, içinde bulundukları durumda nasıl davranacaklarını kavrar. Bu doğaçlamalar öğrencilerin daha fazla gözlem yaparak yaşadıkları dünyayı tanımalarına, soyut bir kavramı somutlaştırmalarına yardım eder.

2. Öğrencileriniz verilen zaman ve mekân yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. Doğaçlama bir yaratıcılık sürecidir. Yaratıcılık ise kişinin biyolojik, coğrafik, sosyolojik, kültürel, psikolojik vs. pek çok konudaki yaşam birikimlerin-

den oluşan bir bütünün içinden, zamana ve yere göre, ihtiyaca göre yapılanan bir bütündür. Kişinin ihtiyaçları algıda seçiciliği ve bakış açısını etkiler.

3. Öğrenciler bu kazanımda zaman, mekân ve konuya göre kurgu yapar ve doğaçlar. Olay örgüsünün başlayıp gelişmesi ve şekillenmesi için öğrencilere birinci dereceden görev düşmektedir. Konunun gerçekleşmesi veya vurgulanmasında yükümlü onlardır. Öğrenciler çatışma unsurunu, olayı, olayın geçtiği zaman ve mekânı, rolünü düşünerek kurgulama yapar ve doğaçlar.

4. Öğrencileriniz bu kazanımda rol oynayarak kendilerini başkalarının yerine koyar. Öğrenciler doğaçlama sayesinde başkalarının kimliğine bürünerek onların nasıl hissettiğini, düşündüğünü, tavrını vb. yaşama fırsatı elde eder. Öğrenciler; değişik karakterler sergilerken

farklı durumlarla yüz yüze gelme, çatışma yaşama, kızgınlık duyma, problem çözme gibi deneyimlerle duygusal kontrolü de öğrenirler.

Hayata dair olasılıkları deneme imkânı bulan bireyler farklı rollerle başka insanların duygularını fark eder, empati kurar. Bireyler canlandırdığı karakterler sayesinde kendini daha rahat ifade edebilir.

Bireylerin farklı rolleri oynaması onların gerçek yaşama sınıf ortamında hazırlanmaları için fırsat yaratır. Empati kurma bireyde anlayış ve duyarlılığı geliştirir. Birey drama etkinliklerinde doğaçlamalar ve rol oyunları ile farklı

karakterlerle empati kurma becerisini geliştirir. Bu da sosyal duyarlılığın artmasını sağlar.



Marc CHAGALL, yağlı boya tekniği



Ferdinand HODLER, yağlı boya tekniği

3.1. Rol Oyunlarına Giriş

Rol oyunları “doğaçlamanın” bir alt basamağıdır. Doğaçlama terimindeki açılımı ile “daha önceden görülmemiş/yapılmamış olan” yani o an görülecek/yapılacak olan anlamına gelir. Rol oyunları, doğaçlama yapma becerisinin kazanılmasına katkıda bulunan en önemli basamaktır. Doğaçla-

ma didaktik bir yapı içermez, oysa rol oyunlarında didaktik olan önemlidir. Genel olarak rol oyunları doğaçlamanın bütün koşullarına sahiptir. Öğrenciyi doğaçlama yapabilir hâle getirmek ve geliştirmek açısından rol oyunlarının dikkate alınması gereken bir basamak olduğunu vurgulamak gerekir.

Rol oyunlarının gerçekleşebilmesi için zamana, mekâna, konuya ve oyuncuya ihtiyacımız vardır. Zaman, mekân ve konu ayrılmaz bir bütündür. Rol oyunlarının sistematüğinde doğru ilerleyebilmek için zaman, mekân ve konu üzerinde ayrı ayrı çalışılmalıdır.

3.2. Doğaçlama

Dramanın temel tekniklerinden olan doğaçlama rol oyunlarının daha gelişmiş biçimidir. Doğaçlama herhangi bir konu, karakter veya nesneden yola çıkılarak farklı anlatım teknikleriyle durumların o anda yeniden kurgulanıp oynanmasıdır. Rol oyunlarında olduğu gibi doğaçlamada da gerçek veya hayali olaylardaki karakterlerin oynanması için fırsatlar verilir. Doğaçlama, bireylerin duygu ve düşüncelerini özgürce ifade edebilmelerine yardımcı olan bir tekniktir.

Doğaçlama esas olarak iki temel tekniğe dayanır:

1. Sınırlandırılmış Doğaçlama Tekniği: Önceden tasarlanan bir yapıya sahiptir. Her şey konuşulmuş ve tek tek figürlerin kim oldukları, kurgulanan öykünün nasıl gelişim göstereceği kabaca belirlenmiştir.

2. Özgür Doğaçlama Tekniği: Tamamen orada ve o anda yapılanın ortaya konmasına dayanır. Önceden hiçbir hazırlık yapmadan tamamen yaratıcılığa dayanan bir süreçtir.

Her iki teknikte de önemli olan bireylerin kurguda dramatik ögeyi yani

çatışmayı kavramış olmasıdır. Kurguda dramatik olanı oluşturabilmek doğaçlamanın izlenebilir, inandırıcı ve ikna edici olmasına bağlıdır. Yapılan doğaçlamalarda konu seçimine özen gösterilmelidir. Konular grubun yaş seviyesine, ilgi

risinde fikirler paylaşılır, ortak bir kurgu için planlama yapılır. Oluşum sürecinde öğrencilerin kendilerini grup içerisinde ifade etmeleri, fikirleri konuşup tartışabilmeleri, prova yapabilmeleri için yeterince zaman verilmesi önemlidir.



Marie Gabrielle CAPET, yağlı boya tekniği

alanına uygun olmalıdır. Rol dağılımını öğrencilerin kendi aralarında yapmaları sağlanmalıdır. Doğaçlama tekniği yaratıcılığı, hayal gücünü, dili kullanma becerisini ve hızlı düşünebilme yeteneğini geliştirir. Doğaçlama sürecinde grup içe-

Doğaçlamalarda söz, beden, ses, materyal ve her türlü araç-gerecin kullanılması öğrencilerin yaratıcılıklarının ve hayal güçlerinin gelişmesine katkı sağlar.

Dramada oynanan doğaçlamalar grup içinde sergilenir. Seyirci drama grubundan oluşur. Dramada yapılan doğaçlamaların sadece grup üyeleri tarafından izlenmesi teatral bir durumdur ancak tiyatro değildir. Doğaçlamaların grup üyeleri dışında izleyicilere sunulmasıyla çalışma drama özelliğini kaybeder, tiyatroya dönüşür.

Yapılan çalışmanın diğer sınıflara gösterilebilmesi gruba, grubu yöneten öğretmene bağlıdır. Böyle bir uygulamaya gidilecekse öğrencilerin onayları alınmalıdır.

Sevgili öğretmenim, sınıf ortamında yararlanmanız için burada size çeşitli etkinlik örnekleri sunmaya çalıştık. Bu çalışmaları sınıfınızın grup dinamiğine göre benzeri alıştırmalarla değiştirmeniz ve geliştirmeniz mümkündür. Drama dersinde oyun yöneticisi ve kurucusu olarak sizlerden beklentimiz budur. Drama dersi yapı itibarı ile içinde yaratıcılık barındırır. Bu yaratıcılık yalnızca öğrencilerle sınırlı değildir. Sizi de içine alır. Bu alanda olması gereken de aslında budur. Aynı alıştırmalar/oyunlar oyun yöneticisi olarak hem sizin hem de öğrencilerinizin yaratıcılığını sınırlayabilir.



1. Etkinlik

süre
80 dk.

1. Çalışma

Tilki Tilki Saat Kaç?

Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize oyunu “Ebe olan arkadaşınız ‘Tilki’ sizler de ‘Tilki’nin arkadaşları’sınız. Tilki sınıfa sırtı dönük bir şekilde duvarın önünde duracak. Bu arada siz duvardan uzak bir yerde, duvara paralel bir çizgi üzerinde sıra olacaksınız. Daha sonra siz, sesinizi değiştirerek Tilki’ye ‘Tilki Tilki saatin kaç?’ diye sorduğunuz zaman Tilki saatin kaç olduğunu söyleyecek. Siz söylenen rakam kadar adım atarak Tilki’ye doğru ilerleyeceksiniz. Adım atılırken hep bir ağızdan her adım yüksek sesle söylenecek. Tilki’nin yanına yaklaşıncaya kadar birkaç kez ‘Tilki Tilki saatin kaç?’ sorusu Tilki’ye sorulacak. Tilki’nin yanına ilk gelenler Tilki’nin sırtına dokunup ona yakalanmadan çizginin öbür tarafına geçmeye çalışacaklar. Bu arada Tilki sınıra kadar birini ebelerse Tilki’nin ebelediği kişi yeni ebe olacak.” diye açıklayınız. Bu oyunu farklı ebelerle birkaç kez oynatabilirsiniz.

Marek BRZOZOWSKI, akrilik tekniği



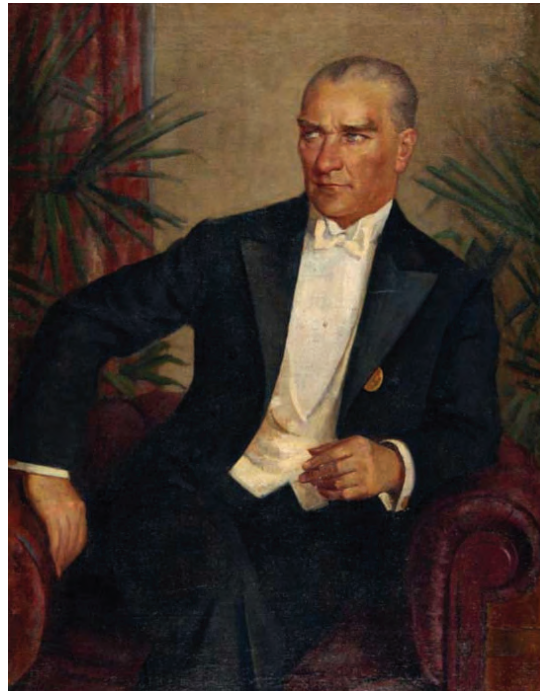
2. Çalışma

Ben Kimim?

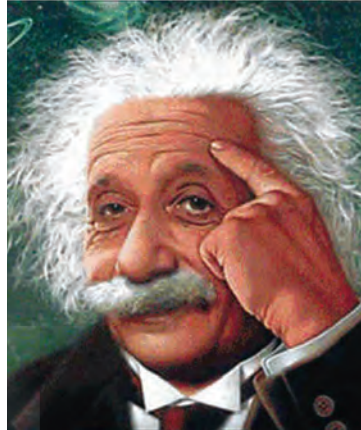


Bu çalışmayı gerçekleştirmeden önce küçük kâğıtlara tanınmış kişilerin isimlerini yazmalı ya da fotoğraflarını hazırlamalısınız. Burada seçeceğiniz kişiler belli bir dönemin tanınmış (sanatçı, bilim adamı, politikacı...) kişileri olmalıdır.

Öğrencilerinizden yüzleri dışa dönük bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Çemberin içine geçip daha önceden hazırlamış olduğunuz kâğıtları ya da fotoğrafları sırayla öğrencilerinizin sırtına yapıştırınız ya da iğneleyiniz. Daha sonra öğrencilerinizden çemberin içine doğru dönmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize oyunun kuralını “Şu anda hepinizin sırtında belirli bir döneme damgasını vurmuş insanların isimleri/fotoğrafları yer almaktadır. Sizler arkadaşlarınıza öyle sorular soracaksınız ki aldığınız cevaplarla bu kişilerin kim olduğunu bulmaya çalışacaksınız. Soracağınız soruların cevapları evet ya da hayır niteliğinde olmalıdır. Her sorunuzu farklı bir arkadaşınıza sorunuz. Aldığınız cevaplarla kim olduğunuzu bulmaya çalışınız. Hepinizin istediği kadar soru sorma, kim olduğunu söylemek için ise yalnızca bir tahmin hakkınız var. Tahmin hakkını kullanıp kim olduğunu ilk bulanlar oyunu kazanır. Tahmini yanlış olan öğrenciler oyunu kaybeder. Tüm tahminler açıklandıktan sonra kazanan öğrenciler kaybeden öğrencilere onları rencide etmeyecek şekilde cezalar verir.” diye açıklayınız. Öğrencilerinize mekânda serbest yürümelerini söyleyerek oyunu başlatınız.



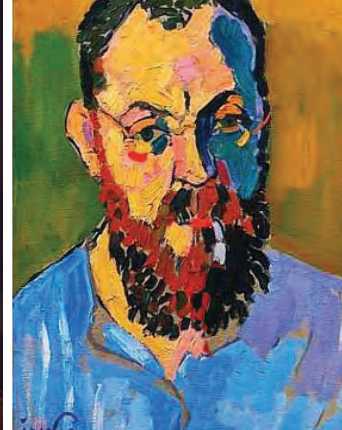
Mustafa Kemal ATATÜRK



Alberet EINSTEIN



Fatih Sultan Mehmet



Henri MATISSE

3. Çalışma

Bir Zamanlar



Dramada esas olan oyunculuk; iyi oyun sergilemek değil, öğrencinin kendisini özgürce ifade etmesine, yaratıcılığını sergilemesine, klişelerden kurtulmasına fırsat vermektir. Grupların çalışmalarını iyi/kötü, doğru/yanlış gibi yorumlarla değerlendirmeden yapıcı bir şekilde yönlendirmelisiniz. Doğaçlamada doğru/yanlış yoktur; etkili, ikna edici, inandırıcı olan ya da olmayan vardır. Doğaçlamada dramatik olanı yaratabilmek, çatışma unsurunu sağlayabilmek önemlidir.

Öğrencilerinizi beşer kişilik altı gruba ayırınız. Her gruba tarihten belli başlı çağları veriniz. Örneğin; Taş Devri, Maden Devri, İlk Çağ, Orta Çağ, Yeni Çağ, Yakın Çağ gibi zaman dilimlerini verebilirsiniz. Bu çağların genel özelliklerini, o zaman diliminde yaşanan önemli gelişmelere ait genel bilgilerin yer aldığı kâğıtları gruplara kura usulüyle çektiniz. Öğrencilerinize

kendilerine verilen zamanda geçen bir öykü kurgulamalarını ve doğaçlamalarını söyleyiniz. Öyküde yer alacak olan kahraman ve kişileri grupta yer alan öğrenciler kendi aralarında konuşarak belirlemelidir. Her öyküde o dönemde yaptığı bir şeyle ünlü olan bir kahraman, ona destek olan ve karşı olan fikirler, kişiler olmalıdır. Bu kahramanlar tarihte ünlü olmuş sanatçı, bilim adamı, komutan, ülke lideri vb. olabileceği gibi hayali bir kahraman da olabilir. Öyküde kahramanın bir sorunu olmalı ve bu sorun (iyi/kötü, olumlu/olumsuz) çözüme ulaşmalıdır. Öğrencilere öyküyü kurgularken o dönemin özelliklerinin, koşullarının dışına çıkılamayacağı açıklamasını yapınız.



Bu çalışma diğer çalışmalara oranla daha kapsamlı olduğu için etkinliğe iki ders saati zaman ayırınız. Birinci hafta gruplar öykülerini kurgular, ikinci hafta kurgulanan öyküler doğaçlanır. Kurgusunu tamamlayan, hazır olan grup varsa doğaçlamalara birinci hafta başlanabilir.

Öğrenciler doğaçlamalarda kostüm, aksesuar ve dekor kullanabilirler. Bu malzemeler öğrencilerinizin role daha kolay girmesine katkı sağlar. Burada öğrencilerin birebir kostüm kullanmaları amaçlanmamalıdır. Önemli olan öğrencilerinizin yaratıcılığını yansıtabilmesi, ortaya çıkarabilmesidir. Kostüm, aksesuar ve dekor olarak kullanılabilecek her türlü malzemeyi çalışma ortamında hazır bulundurarak öğrencilerinizin yaratıcılığına ve çalışmalarına katkı sağlayabilirsiniz.

Çatışma, doğaçlamanın itici gücüdür. Öğrencilerinizi kurgu çalışmasına başlamadan önce çatışma unsurunu saptamaları noktasında uyarın. Seçtikleri rollerin özelliklerini (yaş, cinsiyet, eğitim durumu, karakter yapısı, tavrı, yaşadığı dönem vb.) iyi düşünmeleri gerektiğini öğrencilerinize hatırlatın. Kurgu ve role hazırlık çalışmalarında öğrencilerin kendi aralarında konuşup planlama yapmaları için yeterli süre vermeniz gerekmektedir. Hızlı ve hazırlıksız yapılan çalışmalardan iyi sonuçlar alınamaz.



Halide Edip ADIVAR



Nakkas Osman, Minyatür

“Bir Zamanlar” çalışması için hazırlanmıştır.

Yontma Taş Devri (MÖ 10.000 – MÖ 8000)

- Bu dönem;
- İnsanlar doğa şartlarından korunmak için mağara ve ağaç kovuklarında yaşamışlar.
- Beslenmelerini doğada hazır bulunan meyve ve sebzeleri toplayarak sağlamışlar.
- Doğaya bağlı yani tüketici bir özelliğe sahiptirler.
- Sanatın ilk ürünleri kabul edilen mağara resimleri yapılmıştır.
- Kendi aralarında seslerle ve beden hareketleriyle iletişime geçmişler.
- Silahları genellikle taş ve kemikten yapmışlar, kadın heykelticikleri ve mağara resimleri yaparak fildişi işlemeciliğine de önem vermişlerdir.
- Mamut, bizon, ayı vb. vahşi hayvanlar yaşamıştır.
- Ateş, bu devrin sonlarında bulunmuştur.

Cıvalı Taş Devri (MÖ 8.000 – MÖ 5.000)

- Bu dönem;
- İnsanlar yerleşik hayata geçmiş ve küçük köyler kurmuşlardır.
- İlk toplumsal iş bölümünü ortaya çıkarmışlardır.
- At, sığır, koyun, keçi vb. hayvanlar evcilleştirilmiştir.
- Tarımsal faaliyetleri başlatarak, topraktan çanak, çömlek (seramik, porselen) yapmışlardır.
- Toprağı işledikleri için özel mülkiyet fikri ortaya çıkmış ve bu durumun doğal sonucu olarak da sınır çatışmaları başlamıştır.
- İhtiyaç fazlası ürünleri takas yoluyla pazarlamış ve ticaret hayatını başlatmışlardır.
- Menhir, Dolmen ve Tümülüs de denilen anıt mezarlar yapılmış ve bitki liflerinden elbiseler dokunmuştur.
- Yontma Taş devrinde etkili olan klan aile birliği “kabile”ye dönüşmüştür.
- Dil kavramı yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlamıştır.

Maden Devri (MÖ 5.000 – MÖ 4.000/3.000)

- Bu dönem;
- Kullanılan madenlerin yumuşaklık derecelerine göre sırasıyla; Bakır Devri, Tunç Devri ve Demir Devri diye bölümlere ayrılmıştır.
- İnsanlar büyük şehirler kurarak madenleri işlemişler, ticari faaliyetleri hızlandırmışlardır.
- Tunç Devri’nde tekerleğin bulunmasıyla ulaşım kolaylaşmış, bu da göçlere ve toplumlar arası etkileşimin hızlanmasına yol açmıştır.
- Devlet düşüncesi ortaya çıkmıştır.
- Arabalar yapılmıştır.
- Toplumların birbirleriyle olan ilişkileri artmıştır.
- Demirden eşyalar ve silahlar insanlara hem ekonomide hem de askerî alanda büyük ölçüde güç katmıştır.
- Üretim, silah teknolojisi ve ticaret gelişmiştir.

Bu dönem;

- Yazının icadından, Kavimler Göçü (375) veya Batı Roma'nın yıkılmasına (476) kadar geçen süredir.
- Tarih çağlarının en uzun olanıdır.
- Devletler, genellikle krallıkla yönetilmişlerdir.
- Genel olarak çok tanrılı dinlere inanılmıştır. Tek tanrılı dinlerden, önce Musevilik sonra Hristiyanlık bu dönemde ortaya çıkmışsa da İlkçağ'da bu dinler fazla yayılamamıştır.
- Halk, toplumsal sınıflara ayrılmıştır ve kölelik yaygındır.
- Yazı, alfabe ve takvimin bulunmasıyla, sanat ve edebiyatın temelleri atılmıştır.
- Tarım, ticaret ve hayvancılık yaygındır.

İlk Çağ
(MÖ 350 - MS 476)

Bu dönem;

- Kavimler Göçü veya Batı Roma'nın yıkılmasından İstanbul'un fethine kadar geçen süredir.
- Devletlerin yönetiminde din adamlarının etkisi vardır.
- İslamiyet ve Hristiyanlığın tek tanrılı dinler olarak yayılmasıyla, din savaşları yaygınlaşmıştır.
- Sınıf ayrımı ve kölelik devam etmiştir.
- Bilim, sanat ve edebiyatta Müslümanlar; Hristiyanları geçmiştir.
- Avrupa'nın siyasi yapısında derebeylik (feodalite) yönetimi hâkimdir.

Orta Çağ
(MS 476 - MS 1453)

Bu dönem;

- İstanbul'un fethinden Fransız İhtilali'ne kadar geçen süredir.
- Merkezî krallıklar güçlenmeye başlamıştır.
- Sömürgecilik yaygınlaşmıştır.
- İmparatorluklar ve güçlü devletler ortaya çıkmıştır.
- Coğrafi keşiflerle yeni yerler, yeni hayvan ve bitki türleri bulunmuştur.
- Sanayi İnkılabı gerçekleşmiştir.

Yeni Çağ
(MS 1453 - MS 1789)

Bu dönem;

- Fransız İhtilali'nden günümüze kadar süren dönemdir.
- Krallık yönetimleri devam etmekle beraber, demokrasi anlayışı güçlenmiştir.
- İnsan hakları kavramı ortaya çıkmıştır.
- Sınıf ayrımı azalmış kölelik yasaklanmıştır.
- Sömürgecilik artmıştır.
- Dünya Savaşları çıkmıştır.

Yakın Çağ
(MS 1876- MS ...)



2. Etkinlik

süre
80 dk.

1. Çalışma

Eski Minder

Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Aralarından bir gönüllü öğrenciyi ebe olarak seçiniz. Daha sonra öğrencilerinize oyunun kuralını anlatınız. “Ebe olan arkadaşınız çemberin ortasında yere çömelip yüzünü elleriyle kapatacaktır. Sizler ebenin etrafında dönüp oyunun tekerlemesini söyleyeceksiniz.

**Eski minder,
Eski minder.
Yüzünü göster.
Yüzünü göstermezsen,
Bana bir poz ver.**

**Güzellik mi?
Çirkinlik mi?
Havuz başında,
Heykellik mi?
Mankenlik mi?**

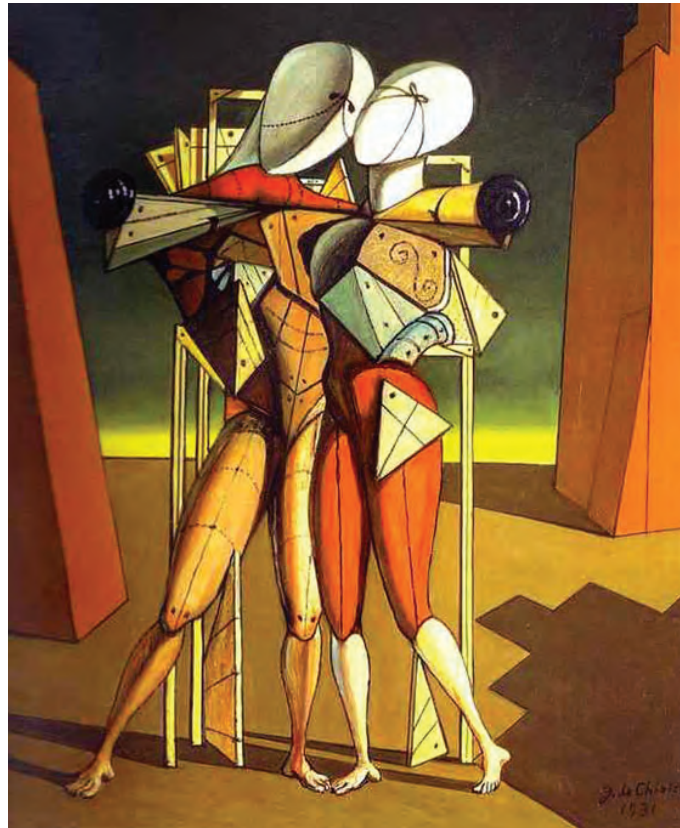
Tekerleme bittikten sonra ebe olan arkadaşınız başını kaldırmadan söylenen durumlardan bir tanesini (güzellik, çirkinlik, havuz başında heykellik veya mankenlik) seçer. Sizler ebenin söylediği durumu en iyi pozda donarak canlandırmaya çalışacaksınız. Verilen duruma uygun canlandırma yapmayan, donmayan, gülen, kırırdayanlar... oyun dışı bırakılacaktır. Ebe gözlerini açıp ayağa kalkar, verdiği durumu en güzel canlandırmanı seçer. Seçilen arkadaşınız yeni ebe olur.” diyerek oyunu başlatınız.

2. Çalışma

Yeni Dünya

Öğrencilerinize “‘Bir Zamanlar’ çalışmasında oluşturulan gruplardan, her gruptan bir kişi olacak şekilde altı yeni grup meydana getiriniz.” diyerek grupların belirlenmesini sağlayınız. Oluşturulan yeni gruplara “Sizler MS 3000 yılında ‘Yeni Dünya’ adlı yeni bir gezegende hiçbirinizin görmediği ileri bir uygarlıkta yaşamınızı bir arada devam ettireceksiniz.” diyerek zaman ve mekân yönergenizi veriniz. Öğrencilerinize “Size verilen zaman ve mekân yönergelerini kullanarak oradaki yaşantınıza dair bir öykü kurgulayınız. Kurgulayacağınız öykünün serim (giriş) bölümünü dikkatli oluşturunuz. Çünkü çatışma unsuru kendini serim bölümünde belli eder. Bu unsur sizin kurgunuzun ne denli başarılı olacağını gösterir. Hepiniz daha önce oynadığınız dönemlerin ve üstlendiğiniz rollerin özelliklerini yeni kurguladığınız öyküye aynen yansıtacaksınız.” diye gerekli yönlendirmeleri ve uyarıları yaptıktan sonra gruplara hazırlanmaları ve prova yapmaları için zaman veriniz. Grup öyküsünü oynamadan önce diğer öğrenciler, grubun oyununu çok dikkatle izlemeleri ve öyküdeki çatışma unsurunu doğru tespit etmeye çalışmaları için uyarılmalıdır.

Giorgio de CHIRICO, yağlı boya tekniği





Bu çalışmada tüm öğrencilerinizin rol oyunlarına katılımı sağlanmalı ve her oyunun sonunda çatışma unsuru çözülüp bir final oluşturulabilmelidir. Zaman ve mekândan yola çıkılarak yapılan alıştırma sonrası her planlı rol oyununda (Doğaçlamada da bu önemlidir.) öğrenciler düşünülen kurgunun (Başlangıçta öykü demiştik yavaş yavaş kurguya geçiyoruz.) içerisinde “Öykü hangi zaman diliminde gerçekleşiyor, nerede olunmalı, kahramanın engeli (çatışma) nedir?...” sorularını cevaplayarak hazırlanmalıdırlar. Oyun yöneticisi olarak siz öğretmenlerin görevi de bunların hayata geçirilip geçirilmediğini yani anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol etmek olmalı ve uygun bir dille olmayı bir daha düşünebilecekleri konusunda öğrencilere tekrar fırsat verip yardımcı olmalısınız. Bu çalışma diğer çalışmalara oranla daha kapsamlı olduğu için etkinliğe iki ders saati zaman ayırınız. Birinci hafta gruplar öykülerini kurgular, ikinci hafta kurgulanan öyküler doğaçlanır. Kurgusunu tamamlayan, hazır olan grup varsa doğaçlamalara birinci hafta başlanabilir.



3. Etkinlik

süre
80 dk.

1. Çalışma

Basın Toplantısı

Gruptan gönüllü bir öğrencinizi dışarı çıkarın. Diğer öğrencilerinize yapılacak çalışmayı “Dışarı çıkan arkadaşınız ünlü bir kişi. Gazeteciler olarak siz onun kim olduğunu aranızda belirleyeceksiniz. ‘Basın Toplantısı’na katılacak olan kişinin kimliğini belirleyip bir dosya kâğıdına bu ünlü kişinin adını ve hangi olay sebebiyle basın toplantısı yapılacağını yazacaksınız. Arkadaşınız içeri girdiğinde kendi kimliğinden habersiz olacak. Gazeteciler olarak siz ünlü kişinin kimliğini net bir şekilde ortaya koymadan kişi ve konu ile ilgili sorular soracaksınız. Arkadaşınızın kim olduğunu ve neden burada olduğunu bulmasına yardım edeceksiniz.” diye açıklayınız. Daha sonra dışarıdaki öğrencinizi içeri alınız ve aynı açıklamayı ona da yapınız. Öğrencinizi “Tüm soruları dikkatle dinle, sorulara kaçmadan cevap ver, kim olduğunu ve neden burada olduğunu en kısa zamanda bulmaya çalış.” diye uyarınız. Öğrencinizi bütün öğrencilerinizin görebileceği bir yere oturtunuz. Sorulan sorular doğrudan olmasa da öğrencinin kimliğini, kim olduğunu ve neden orada olduğunu bulmasına yardım edici nitelikte olmalıdır. Uygun sorular sorulmadığı zaman öğrencilerinizi uyarınız.

2. Çalışma

Sayı Oyunu

Meryem ÜNSEL, tasarım



Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleri için komut veriniz. Sonra “Sizlere şimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangi sayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek. Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grup oluşturacaksınız. Oluşturulan ikili grupların dışında kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır.” diye öğrencilerinize açıklama yapınız ve oyunu başlatınız.

Burada oyun yöneticisi olarak size düşen görev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyip onları şaşırtmak olmalıdır. Bir sonraki çalışmaya hazırlık için dışarıda kalan öğrencileri de oyuna dâhil edip tüm sınıfın beşli gruplar oluşturmasını sağlayacak komutu veriniz.

3. Çalışma

Komşunun Hikâyesi

Öğrencilerinize “Bu çalışmayı ‘Sayı Oyunu’nda oluşturduğunuz beşerli gruplarla gerçekleştireceksiniz. Öncelikle grubunuzla birlikte zamanı,

Antonio MENEGAZZO, yağlı boya tekniği

mekânı olan ve içinde çatışma unsuru olabilecek bir konu belirleyiniz. Belirlediğiniz öykü unsurlarını kâğıtlara yazıp bana veriniz. Her grubun oluşturduğu öykü unsurları bir diğer gruba çalışma yönergesi olarak verilecektir. Sizlerin belirlediği bu unsurlarla diğer arkadaşlarınız öykülerini kurgulayıp bizlere doğaçlayacaklardır. Bakalım bir grubun hazırladığı kurgu unsurlarından diğer grup nasıl bir çalışma çıkaracak?” diyerek çalışmayı başlatınız.

Yönergeleri okuyunuz, eksik ögesi olan ya da çatışma unsurunun tam verilmediği yönergeleri gruplara yeniden oluşturmaları için iade ediniz. Öğrencilerinizden aldığınız bu yönergelerde istenen unsurlar tamsa aynı gruba denk gelmeyecek şekilde gruplara dağıtınız.

Öyküler o anda kurgulanacağı için grup elemanlarının birbirlerini dikkatle dinlemelerini ve her gruptaki bir öğrencinin söz almasına olanak sağlamalısınız. Bunun için grup üyelerini önceden uyarmalısınız. Ayrıca öğrencilerinizin öykü kurgusunda çatışma unsuru oluşturmalarına ve öykü sonunda bu sorunu iyi ya da kötü çözüme ulaştırmalarına özen göstermelerini söylemelisiniz.

Grup çalışmalarında bir araya gelmek, sorunlar üzerinde çalışmak, değiştirmek, dönüştürmekle grubun olumlu yönde gelişimi sağlanır. Bütün bunlar doğaçlamalarla gerçekleşebilir. Öğrenci çalışmalarda kazandıklarını günlük yaşamına da taşımalıdır. Doğaçlamalarla kişisel dünyası ve bakış açısı genişleyen öğrencilerin dış dünya ile de ilişkileri gelişir.

Bu çalışma diğer çalışmalara oranla daha kapsamlı olduğu için etkinliğe iki ders saati zaman ayırınız. Birinci hafta gruplar öykülerini kurgular, ikinci hafta kurgulanan öyküler doğaçlanır. Kurgusunu tamamlayan, hazır olan grup varsa doğaçlamalara birinci hafta başlanabilir.



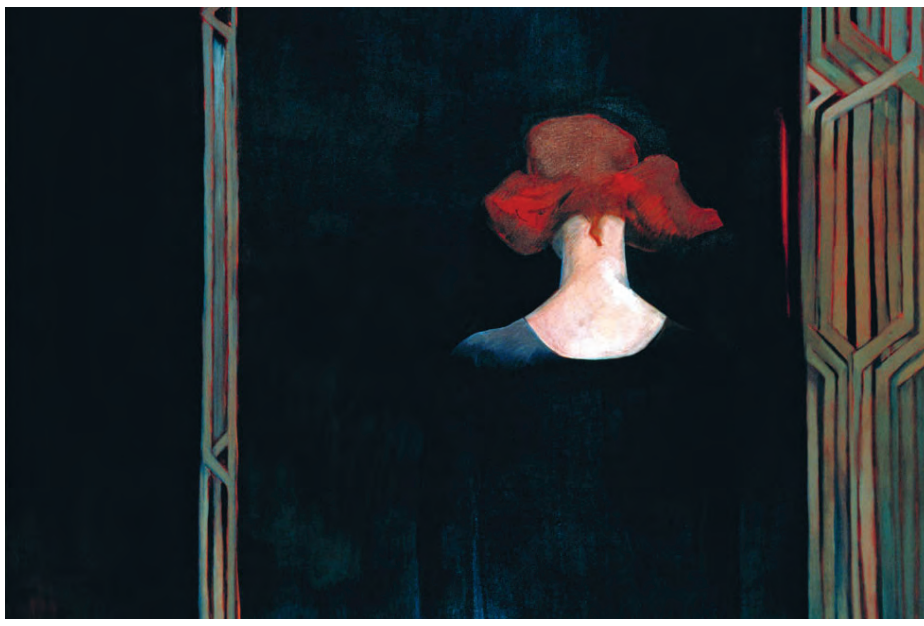
4. Etkinlik

süre
40 dk.

1. Çalışma

Hareketi Kim Başlattı?

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Bu oyunda ebe olan arkadaşınız bir süre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşınızı lider olarak seçeceksiniz. Liderin görevi, ebe olan arkadaşınız içeri girince ona belli et-



Neşe ERDOK, yağlı boya tekniği

meden bir hareket başlatmak daha sonra da yeni hareketlerle oyuna devam etmektir. Sizler de liderin yaptığı hareketi, liderin kim olduğunu ebe anlamayacak şekilde göz ucuyla takip ederek yapacaksınız.

Ebe, lideri tahmin edince oyunu durdurarak tahminini söyler. Tahmini doğruysa alkışla ödüllendirilir. Tahmini yanlış ise hep beraber ebeye bir ceza verilir.” diyerek açıklayınız.

Oyunu ebeyi dışarı çıkartıp öğrencilerinizle bir lider seçerek başlatınız.

2. Çalışma

Burası Neresi?



Bu çalışmaya başlamadan önce, altı farklı mekân belirleyerek bunları ayrı ayrı kâğıtlara yazıp oluşturacağınız gruplara veriniz.

Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyiniz. “Dur!” komutuyla onların durmasını sağlayınız. Duran öğrencilerinizden altışar

kişilik gruplar oluşturunuz. Her gruba önceden hazırlamış olduğunuz mekân bildiren kâğıtları veriniz. Mekânlarını diğer gruplara belli etmemeleri için grupları uyarınız. Öğrencilere çalışmayı “Sizlere bildirilen mekanları sadece bedeninizi kullanarak, konuşma, ses ve efekt olmadan doğaçlayacaksınız. Doğaçlama öncesi size verilen sürede ‘Mekânda hangi nesneler var?, Bunlar hangi amaçla, nasıl kullanılıyor?, Mekânda başka neler var?’ gibi sorularla mekânınızı daha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız bütün hareketler (beden, jest, mimik) mekânı anlatmaya yönelik olmalıdır. Mekânda bulunan nesneleri, gerçekleşen olayları bedeninizle doğaçlayarak bize anlatacaksınız. Diğer gruplar da tahminde bulunarak bu mekânı bulmaya çalışacak.” diyerek açıklayınız. Öğrencilerinize planlama yapmaları, konuşup tartışmaları için yeterli süre veriniz. Hazır olan ilk gruba doğaçlamaları başlatınız.

Öğrencilerinizden aynı çalışmayı farklı mekânlarla sadece ses ve efektlerle, konuşma olmadan, beden dilini kullanmadan kurgulayıp doğaçlamalarını da isteyebilirsiniz.



Eser AFACAN, litografi tekniği



Mekâna dayalı alıştırılarda seslerle ve bedenle mekânın anlatılması öğrencilerin yaratıcılıklarını, hayal güçlerini geliştirir. Seslerle mekânı anlatmak seslerle öykü kurgulama ve oynamaya kadar geliştirilebilir.

Öğretmen İçin Kontrol Listesi

Ünitenin işlenişi sırasında yapmış olduğunuz çalışmalara ilişkin aşağıda bir kontrol listesi sunulmuştur. Ünitenin işlenişi sonrasında bu çalışmalardan hangilerini gerçekleştirip gerçekleştirmediğinizi “evet” ya da “hayır” kutucuklarından birini işaretleyerek belirtiniz.

Ders işlenişi sırasında yapılması beklenen çalışmalar

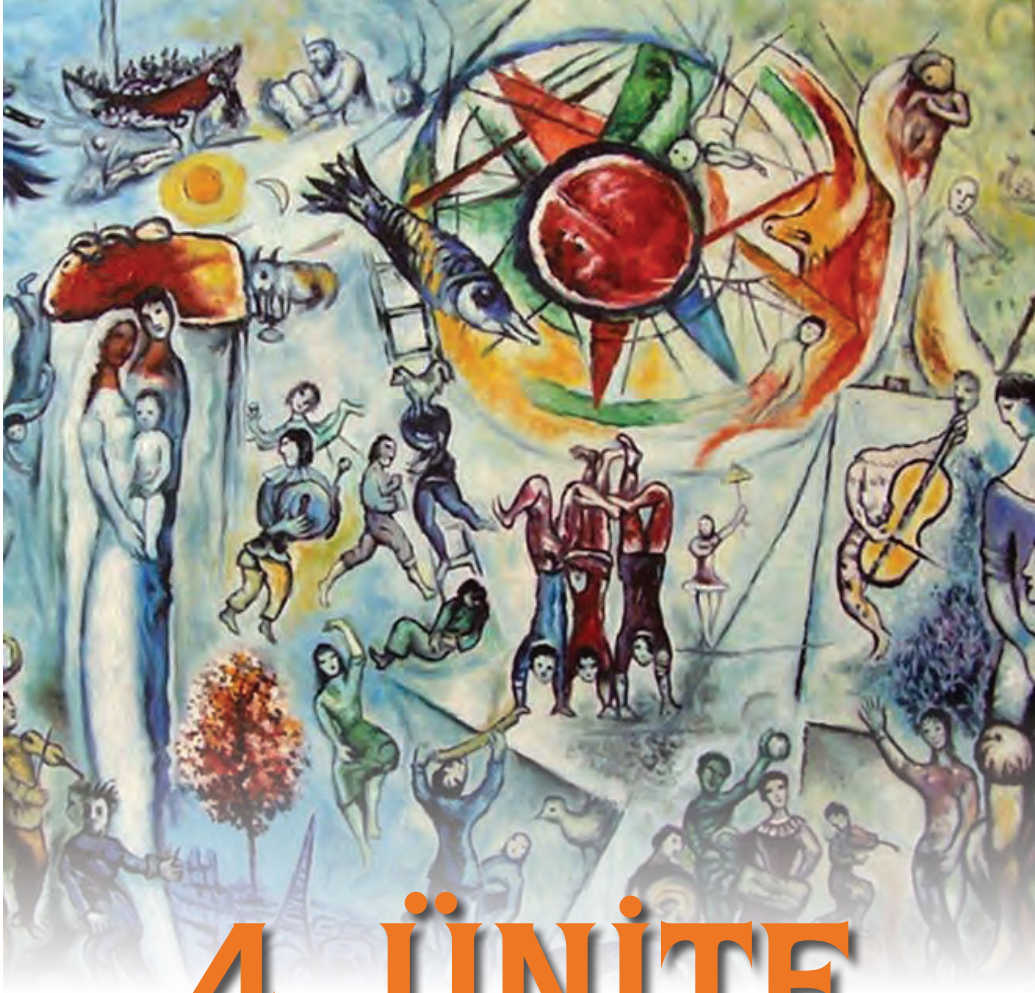
- 1 Ders öncesinde kapsamlı etkinlik planlaması yaptım.
- 2 Ders öncesinde etkinliklerde kullanılacak gerekli malzemeleri hazırladım.
- 3 Tüm öğrencileri kendilerini sözlü olarak özgürce ifade etmeleri için cesaretlendirdim.
- 4 Öğrencileri daha yaratıcı karakterler ve durumlar kurgulamaları konusunda teşvik ettim.
- 5 Öğrencilere daha iyi performans sergilemelerinde yardımcı olmak amacıyla yapıcı geri bildirimler verdim.
- 6 Kurgu çalışmaları öncesinde öğrencilere hazırlık yapabilmeleri için yeterli süre verdim.
- 7 Öğrencileri rol çalışmalarına katılmaları konusunda teşvik ettim.
- 8 Öğrencileri eksiksiz bir kurgu planı yapmaları için yönlendirdim.
- 9 Öğrencilere doğaçlamalarında kurguladıkları olaylar hakkında sorular sorarak gözlemlerini paylaşmaları için olanak sağladım.
- 10 Öğrencileri grup çalışmalarına aktif olarak katılmaları için teşvik ettim.

3. ÜNİTE

Evet

Hayır

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



4. ÜNİTE

BEDENE DAYALI OYUN VE ALIŞTIRMALARI

Bütün öğretim, oyun ve eğlenceye
dayanmalıdır.

Fenelon

BEDENE DAYALI OYUN VE ALIŞTIRMALARI

KAZANIMLAR

1. Bedenini kullanarak yeni formlar oluşturur.
2. Duygularını bedenini kullanarak ifade eder.
3. Farklı bedensel formları yorumlar ve oynar.
4. Bedeniyle yapabileceklerini keşfeder.
5. Bir durumu, bir konuyu bedeniyle anlatır.

Francisco José de Goya, yağlıboya tekniği

ÖĞRETMENİN HEDEFLERİ

Sevgili öğretmenim, bu ünitenin işlenişi sırasında sizlere yardımcı olabilecek öneriler ve ulaşmanız gereken hedefler aşağıda sunulmuştur.

1. Bu ünitedeki ilk hedefiniz öğrencilerinizin bedenini kullanarak yeni formlar oluşturması, oluşturduğu bu formlarla bedeninin tüm olanaklarını (ses, hareket, imgeleme, duygu) kullanabilmesidir. Öğrenci bedene dayalı oyun ve alıştırmalar aracılığıyla vücuduyla düşünmeyi öğrenir. Bedene dayalı alıştırmalarla kişinin bedensel farkındalığı gelişecektir. Öğrencinin bedeniyle olan bağlantısı; bedeninin verdiği mesajları algılaması ve bedeninin tamamını kullanarak eylemini gerçekleştirmesi, alışılmış jest ve mimiklerin dışına çıkması, kendisini sınırlandırmaması demektir. Bedene dayalı alıştırmalar beden bilincinin gelişmesini ve iletişimde bedenin amacına uygun kullanımını sağlar.

Bedene dayalı alıştırmalarla kişinin bedensel farkındalığı gelişecektir. Öğrencilerin bedensel yetilerini fark etmeleri, günlük hayatlarında bu farkındalığı kullanmalarını sağlayacaktır. Kendi bedenini tanıyan öğrenci yeni bulgulardan zevk alacak, enerjisini doğru kullanacak, görme algısını artıracak, denge hâkimiyeti kuracak, karşıt hareketleri kullanarak bedeninin hareket olanaklarını daha çok geliştirecektir. Buradaki amaç öğrencinin bedenini tanımasına olanak sağlamaktır. Unutulmaması gereken en önemli şey beden her öğrencide farklılık gösterdiğidir. Bedene dayalı oyun ve alıştırmalarda sağlık ve fiziksel sorunu olan öğrencilerinize özen göstermeli, onları zorlamamalısınız. Bu öğrencileri çalışmalara katılmaları için teşvik edebilirsiniz.

2. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerinizin duygularını, bedenini kullanarak ifade edebilmesidir. İnsanlar duygu, düşünce, istek, ihtiyaç ve ruhsal durumlarını başka insanlarla beden dili aracılığıyla da paylaşırlar. Konuşurken söylediğimiz şeyler kadar söylemediğimiz şeyler de vardır. Duyguların bedeni kullanarak aktarılması kişiden kişiye farklılık gösterir. Bir öğrenciniz beden dilini çok az

kullanırken diğer öğrenciniz bu dili çok abartılı biçimde kullanabilir. Beden dili iletişimde olduğu kadar eğitimde de önemlidir.

3. Öğrenciler bedene dayalı alıştırmalarla beden hareketlerinin anlamlarını somutlaştırırlar. Duygular en etkili ve en denetimli şekilde yorumlanır. Burada öğrenci belli bir noktaya odaklanır ve beden duruşunu o andaki anlamını farklı boyutlarda ve derinliklerde algılar. Belli bir 'an'ın anlamını çıkarır. Olaylara yeni açılımlar sağlar, geniş düşünmeyi öğrenir. Bedeni denetleme açısından önemli bir çalışmadır. Beden dilinin ve göz göze iletişimin önemini kavrar. Yalnızca kendini kavramakla kalmaz farklı bedensel formları da kavrar ve yorumlar. Öğrencilerinizin bu kazanımda farklı bedensel formları kavrayıp yorumlamalarını hedeflemelisiniz.

4. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerinizin bedeniyle yapabileceklerini keşfetmelerini sağlamak olmalıdır. Öğrencilerin kendi bedenlerinin olanaklarını ve sınırlarını bilmeleri, alıştıkları davranışlarının önüne geçilmesine ve var olan kalıplarının bozulup atılmasına sebep olur. Öğrenciler bedensel olanakları bilinçli bir biçimde tam kapasite kullanılmaya yöneltilir. Bedenini kullanmayı öğrenen öğrenciler her şeyi sözle ifade etmek yerine bedeninin anlatımsal olanaklarını kullanma yoluyla kendini ifade eder.

5. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerinizin bir durumu, bir konuyu bedeniyle anlatabilmelerini sağlamak olmalıdır. Bedenle bir tema üzerinde çalışmak öğrencinin algısını geliştirecek, başkalarının bedenlerini ve bedensel ifade biçimlerini algılamasını ve yorumlamasını kolaylaştıracaktır.

Bu ünite de öğrencilerle bedenini algılaması, beden bilincinin gelişmesi ve beden duruşunu yorumlaması için bedene dayalı alıştırmalar yapılır. Formdan geçiş alıştırmalarında beden formundan yola çıkarak imgelem geliştirilir.

ÖĞRENCİYE YÖNELİK HEDEFLERİNİZ

Sevgili öğretmenimiz, öğrencilerinizde ulaşmanız gereken hedefler şunlardır:

1. Öğrenciler öncelikle bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. Bu, öğrenciye bedenini koordineli bir şekilde istediği amaca uygun olarak kullanma fırsatı verir. Öğrencinin hareket gelişimi sayesinde kazandığı fiziksel güven daha sonra psikolojik güvene dönüşür, bu da öğrencinin daha avantajlı bir duruma geçmesini sağlar. Burada öğrenciden beklenen kendi bedeninin tek ve ona özgü olduğunu bilmesi, bedenini tanıması, bedenini uygun zamanda ve doğru bir şekilde kullanmasıdır.

2. Öğrenciler gözlemledikleri ve yaşadıkları olayları değişik rollerle oynarken sıkıntılarını, tedirginliklerini, korkularını, özlendlerini, sevinçlerini çeşitli vücut hareketleriyle anlatırlar. Öğrencide burada kendi bedeninde ve diğerlerinde olan bedensel farklılıkları tanımlama, anlatımda bedenini

ayırt edebilme, bireysel olarak ya da grup olarak tepki verebilme gibi yetilerin kazanılması hedeflenir. Drama etkinliklerinde öğrenci kendi bedeni ile iletişim kurar, kendini keşfeder, bedeninin farkına varır, kendisini bedenini kullanarak ifade eder.

3. Öğrenciler bir durumu, bir olayı veya 'an'ı bedenlerine uygun formu verip donarak (hareketsiz kalarak) anlatmaya çalışırlar. Burada öğrenciden beklenen, öğrencilerin kendi bedenlerini kullanarak üç boyutlu durağan görüntüler (fotoğraf) ortaya çıkarmalarıdır. Diğer öğrencilerin fotoğraf karesiyle yapılan formu yorumlamaları da onların farklı bakış açılarının ortaya çıkmasını sağlar.

4. Bu dersin amacı öğrencide beden bilincini uyandırmaktır. Öğrenci, bedeniyle yapabileceklerini keşfeder. Günlük yaşamda sıradan diye düşünülen beden formlarıyla, beden ve zihin dengesini düşünerek, öğrencinin hareket deneyimini açık hâle getirip yaratıcı olanaklarını keşfedeceği bir ortam oluşturmak amaçlanır.

5. Bedeniyle iletişim kurmayı başaran bir öğrenci kendisini söz ya da yazıyla ifade etme aşamasına daha kolay geçiş yapar. Bunun yapılabilmesi için de öğrencilerin yaratıcılıklarının ve

gözlem yeteneklerinin gelişmesi, kendi sınırlarının farkına varmaları, ortak çalışma yapabilmeleri, kendilerini tanımları, grup çalışmalarına hazırlanmaları hedeflenir. Burada öğrencilerden bir durumu, bir konuyu kendi bedenleriyle anlatmaları beklenir.



Alvar Sunol Munoz RAMOS, litografi tekniği

4.1. Bedene Dayalı Oyunlar ve Çocuk Oyunları

Canlıların en değerli deneyimlerinden biri olan oyun, yaşamın bir parçasıdır. İnsanlık tarihi kadar eski olduğu bilinen oyun, çocuğun toplumda sosyal olarak kabul görmesi ile farklı kültürlerde farklı şekillerde gelişmiştir.

Ritüel, taklit, rol oynama gibi öğelerin asıl kaynağını araştırdığımızda karşımıza oyun kavramı çıkmaktadır. İlkel toplumlarda doğayı taklitte başlamış olan ritüellerin bir kısmı günümüzde çocuklar tarafından hâlen oynanmaktadır. Ritüellerde doğal olaylar, duygu ve düşünceler bedenle anlatılır, bedene ses eşlik eder. Zamanla gelişen uygarlıklarda güç, statü, başarı kazanmak kavramlarının öne çıkmasıyla yarışmaya dayalı oyunlar önem kazanmıştır. Oyunun yaşamın bir parçası olduğu düşüncesi ile günümüzde daha organize oyunlar geliştirilmiştir.

Çocuklar oyun aracılığıyla kendi bakış açılarına göre hayatı daha anlamlı hâle getirmeye çalışırlar. Bu çaba çocuğun zihinsel, bedensel ve duygusal gelişiminde önemli bir rol oynar. Çocuklar oynadıkları oyunlarla

iç dünyalarındaki duygu ve düşüncelerini tanıır, kendini başkalarından ayıran özelliklerini fark eder. Oyun oynarken yapılan hareketler bireyin bedenini tanımasına, bedenini kullanarak çevresiyle iletişim kurmasına imkân tanıır. Bedene dayalı oyunlar; çocuğun bedeninde biriken enerjiyi boşaltmasında, beden-zihin koordinasyonunu geliştirmesinde önemli bir araçtır. Çocuk oyunlarını bedene dayalı oyunlar, dikkat oyunları, grup oyunları, dil kullanımını geliştiren oyunlar vb. gruplara ayırabiliriz.

Drama; oyuna dayalı canlandırma, hareket etme, oynama ve ifade etme süreçlerini kullanarak bireyin kendisini ve çevresini keşfetmesini sağlar. Oyunun çekiciliği ve büyüleyici gücü her yaştaki bireyi etkiler. Oyunun içinde barındırdığı özgürlük, yaratıcılık, etkileşim, eğlenerek öğrenme, yaparak ve yaşayarak öğrenme, öykünme (taklit), rol oynama gibi özellikleri drama ile örtüşmektedir. Bu nedenle dramanın temeli oyuna ve teatral olana dayanır.

Oyun oynama güdüsü, çocuklukta başlar ve sonraki yaşlarda da devam eder. Çocuk oyunları, bedenin ve duyu organlarının aktif kullanılmasını sağlar. Bu nedenle drama çalışmalarında ana çalışmaya başlamadan önce çocuk oyunları kullanılmaktadır. İlk etkinliklerde eş zamanlı hareketi sağlayan oyunlar tercih edilmelidir. Daha sonra etkinliğin içeriğine, çalışma temposuna göre oyunlar seçilmelidir. Drama etkinliklerinde oynanan oyun öğrencilere enerji verir, derse istekli başlamalarını sağlar. Drama çalışmalarında özellikle yöresel çocuk oyunları ve köy seyirlik oyunları tercih edilirse daha etkileyici olacaktır. Çocuk oyunlarının çoğu hem çocuklar hem de yetişkinler tarafından oynanan oyunlardır. Dramada bilindik çocuk oyunlarının yanı sıra teatral anlamda alıştırma niteliği taşıyan oyunlar da yer alır.

Çocuk oyunları dramada hem grup dinamiğini sağlamak hem de yapılacak drama etkinliğine zemin hazırlamak açısından bir araç olarak kullanılır.

Laurence Stephen LOWRY, yağlı boya tekniği





Neşe ERDOK, yağlı boya tekniği

4.2. Bedene Dayalı Alıştırmalar

İletişim kurarken bedenin olanaklarını kullanarak sözün ifade edebildiğinden daha fazlasını anlatırız. Bireyin beden bilincinin gelişmiş olması kendisi ve çevresiyle iletişim kurmasını, kendini doğru ifade edebilmesini sağlar. Yapmak, eylemek anlamını taşıyan dramının en önemli aracı bedendir. Dramada beden; fiziksel, zihinsel ve duygusal yönden bir bütündür. Bedene dayalı alıştırmalarda amaç, bedende zaten var olan beden-zihin işleyişini bireyin fark etmesini sağlamaktır.

Birey, bedene dayalı alıştırmalarla kaslarının sonsuz çeşitlilikte hareketler yapabileceğinin farkına varır ve bedeninin olanaklarını öğrenir. Bedeninin olanaklarını fark eden birey, duygu ve düşüncelerini samimi bir şekilde bedeniyle karşındakilere aktarabilir. Bedenin olanakları hareket, ses, duygu, duruş, düşünce, imgelem, nefes ve duylardan oluşur. Alıştırmalar bireyin duylarının farkına varması, duyların imgelem ve hayal gücüyle bedenin olanaklarını kullanarak forma dönüştürül-

mesi niteliğinde gelişir.

Bedene dayalı alıştırmalarda amaç taklit etmek değil, her hareketi kendi içinden bakarak anlamaya çalışmaktır. Bunu kavrayınca birey bedenine dışarıdan bakabilme yetisi kazanır ve klişeleşmiş hareketlere takılmaz. Böylece bireyin hareketi hem kendi içinde düşünmesini hem de harekete dışarıdan bakmasını sağlar.

Bedene dayalı alıştırmalar basitten karmaşığa doğru gider. Her hareket konu, denge ve uygulama olmak üzere üç an'dan oluşur. Çalışmanın bir konusunun olması gerekir. Konu, çalışmanın her parçasına büyük bir dikkatle yaklaşmayı ve bilinçli eylemlerde bulunmayı gerektirir. Bedenle bir konu üzerinde çalışmak çocuğun algısını geliştirecek ve başkalarının bedenlerini, bedensel ifade biçimlerini algılamasını kolaylaştıracaktır. Bedenle yapılan oyun ve alıştırmalarda dengeyi sağlamak, bedeni kontrollü kullanmak gerekir. Alıştırmalar normal, hızlı ve yavaş tempoda yapılır. Donuk imge ve duygu alıştırmaların-

da başlangıçta sözsüz iletişim kullanılır. Donuk imgeyle fotoğraf alıştırmasında öğrenciler bir durumu, bir olayı veya an'ı bedenlerine uygun formu verip donarak (hareketsiz kalarak) anlatmaya çalışırlar. Diğer öğrencilerin donuk imgeyle yapılan formu yorumlamaları farklı bakış açılarının ortaya çıkmasını sağlar. Bu alıştırmalar bedeni denetleyebilmek, konuya odaklanmak, olaylara yeni açılımlar getirebilmek, donuk imgeden öykü oluşturmak için kullanılabilir.

Formdan geçiş alıştırmalarında algılananlar yorumlanır ve beden formundan konuşmaya geçilir. Alıştırmalarda konu birliği oluşturulması önemlidir. Bedeni kullanarak ifade olanaklarını geliştirmek öğrencinin resimsel olanı bedeniyle ifade etmesine ve bu bağlamda gözlem gücünü geliştirmesine katkıda bulunacaktır. Beden ve ifade aynı zamanda öğrencinin imgelem gücünü somutlaştıracak bir alandır. Öğretmen bedene dayalı alıştırmaları, anlam yükleme, öykü oluşturma ve oynamaya kadar ilerletebilir.

Beden bütün deneyimlerimizi içerir ve yansıtır. Bedenin alışlagelenden farklı olarak belirli bir hedef doğrultusunda kullanılması öğrencide beden bilincini geliştirecektir. Bedenle yapılan oyun ve alıştırmalarda dengeyi sağlamak ve bedeni kontrollü kullanmak önemlidir. Becerilerin gelişmesinde öğrenciyi kendi bedeninin özelliklerini tanıması için yardım etmek gerekir.



1. Etkinlik

süre
40 dk.



Bedene dayalı oyun ve alıştırmalar basitten karmaşığa doğru gider. Başlangıçta alıştırmalar eş zamanlı düşünülmeli ve bireylerin kendilerini rahat ifade etmelerine yardımcı olunmalıdır.

1. Çalışma

Flamingolar ve Penguenler

Ebe olmak isteyen bir öğrencinizi seçiniz. Öğrencilerinize “Ebe olan arkadaşınız şu andan itibaren bir ‘Flamingo’dur. Sizler de bu Flamingo’nun yakalamaya çalışacağı ‘Penguen’lersiniz. Flamingo çabuk hareket edemez, zarif ve yavaş adımlar atar, her bir adımında kanatlarını aşağıya-yukarıya doğru hareket ettirir, uzun bacaklı olduğu için adımları da bu ölçüde büyüktür. Penguenler ise bacakları kısa olduğu için küçük adım atarlar fakat çabuk hareket ederler. Siz penguen yürüyüşüyle flamingodan kaçmaya çalışacaksınız. Flamingo bir pengueni yakalarsa o penguen artık bir flamingodur. Oyunun bu aşamasından sonra flamingolar penguenleri beraber yakalamaya çalışırlar. Oyun tek bir penguen kalana kadar bu şekilde devam eder. Penguen tek başına kaldığında artık o bir ebedir ve flamingoları yakalamaya çalışır. Tüm flamingolar pengüene dönüştüğü zaman oyun sona erer.” diye oyunun kurallarını anlatınız. Flamingo ve penguen yürüyüşünü bozmadan oynamaları için öğrencilerinizi uyarınız.

Bu oyun sınırları belirlenmiş bir alanda oynanmalıdır.

2. Çalışma

Fotoğraf Çalışması



Bu çalışma, bireysel ve grup olarak duruş bulmayı gerektirir. Sözlü doğaçlamalara eğilimi az olan öğrenciler için etkili bir yoldur. Doğal düşünmeye yönlendirir. Öğrenciler duygu ya da bedenlerini nasıl kullanabileceklerini düşünürler. Bu çalışmalar kolay tekrar edilebilecek özellikte olmaları sebebiyle sınıf ortamı için avantajlı çalışmalardır.

Öğrencilerinizden mekânda önce serbest yürümelerini daha sonra bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Belirlediğiniz bir öğrenciden başlayarak sırayla birden altıya kadar saymalarını söyleyiniz. Altıya kadar sayan öğ-

rencilerinizden bir grup oluřturunuz. Bu řekilde dięer ğrencilerinizi de gruplara ayırınız. Her grup için bir mekân belirleyiniz. Bu mekânlar ğrencilerin hayal gücünü geliřtirici nitelikte olmalıdır (hayvanat bahçesi, çarşı, seramik/heykel atölyesi, lokanta, lunapark, pazar yeri, plaj, perili köřk vb.). Mekânlar grup dinamięi de göz önünde bulundurularak çeřitlendirilebilir. Buradaki çalıřma mekândan yola çıkılarak fotoęraf oluřturma çalıřmasıdır. ğrenciler çalıřma alanında istedikleri bir köřeyi kullanabilirler. Oluřturdukları fotoęraf karesinde ğrenciler insan, hayvan ya da nesne olabilir. Bu çalıřmada öncelikle ğrencilerin bedenlerini kullanmaları esastır; konuřma, ses, efekt vb. unsurlar çalıřmanın ilk ařamasında kullanılmayacaktır. Bu konuda ğrencilerinizi uyarınız. Gönüllü olan ilk grup çalıřmasını doęaçlar. Dięer gruplar sırayla bu fotoęrafı yorumlar. Yorumlar tamamlandıktan sonra fotoęrafı oluřturan grubun bir üyesinden bařlayarak tüm üyelerinden kendi formlarını yansıtan bir cümle kurmalarını isteyiniz. Bu uygulamayı sırayla tüm gruplarla gerçekteřtiriniz.



Bedene dayalı alıřtırmalar; bedeni denetleyebilmek, konuya odaklanmak, olaylara yeni açılımlar getirebilmek ve öykü oluřturmak için kullanılabilir. Burada ğrencilerin bedenlerinin yaratıcı fiziksel anlatıma hazır hâle getirilmesi amaçlanır. Bedenin çalıřmaya hazır hâle getirilmesinden kasıt bedene dayalı alıřtırmaların yapılması, mekân-beden algısının geliřmesi, ortak harekete yönelik oyun ve alıřtırmaların yapılması, konu-beden buluřmasının saęlanmasıdır.



Nedim GÜNSUR, yaęlı boya teknięi



2. Etkinlik

süre
80 dk.

1. Çalıřma

Tırtıl Kuyruęunu Kap

ğrencilerinizden bir çember oluřtırmalarını isteyiniz. Bir ğrencinizin omzuna dokununuz ve “Bu arkadaşınız ‘Tırtıl’ sizler de onun kuyruęusunuz. Tırtıl olan arkadaşınız sıranın bařında siz de onun arkasında birbirinizden kopmayacak řekilde önünüzdeki arkadaşınızın belinden tutarak bir kuyruk oluřturunuz. Tırtıl en arkadaki arkadaşınıza ulařarak onu yakalamaya çalıřacak sizler de buna engel olmaya çalıřacaksınız. Tırtıl kuyruęun sonunda ki arkadaşınızı yakalarsa ebe olmaktan kurtulacak ve kuyruęun herhangi bir yerine eklenecektir. Yakalanan arkadaşınız yeni tırtıl olacaktır.

2. Çalışma

En Ben

Öğrencilerinizden üçer kişilik gruplar oluşturunuz. Bu gruplara “Şimdi sizlerle ‘En Ben’ çalışması yapacağız. Her grup kendine bir sıfat (ön ad) bulacak. Bunu diğer gruplarla paylaşmayacak. Grup içinde seçtiğiniz sıfatı en alt düzeyden başlayarak en üst düzeye kadar bedeninizle göstereceksiniz. Bu duruşları nasıl ve ne şekilde yapacağınıza kendi aranızda karar vereceksiniz. Örneğin kızgın sıfatını seçmişseniz bu sıfatı derecelendirerek bizlere sadece jest, mimik ve beden hareketinizle göstereceksiniz. Diğer gruplar sizin seçtiğiniz sıfatın ne olduğunu tahmin etmeye çalışacaklar.” diye yapacakları çalışmayı açıklayınız. Tüm gruplara çalışmaya hazırlanmaları için yeterli süre tanıyınız. Çalışma sonunda farklı sıfatlarla aynı çalışmayı tekrarlayacak öğrencilere fırsat veriniz.

Jacquet Fritz JUNIOR,
tuvalet kağıdı rulosu ile origami



3. Çalışma

Sesli Fotoğraf



Formdan geçiş alıştırmalarında beden formundan konuşmaya geçilir. Formdan algılananlar yorumlanır. Öğrenciler bu çalışmalarda konu birliği oluşturmalıdır.

Öğrencilerinize, planlama yapmadan bir fotoğraf oluşturacaklarını söyleyiniz. Onlara herhangi bir ipucu vermeyeceğinizi bu çalışmanın tamamıyla doğaçlama olacağını açıklayınız. “Şimdi gönüllü bir arkadaşınız buraya gelerek bir form oluşturacak. Sizler bu formu inceleyerek arkadaşınızın ne yaptığını, nerede olduğunu, kim olduğunu, nasıl bir duygu içinde bulunduğunu anlamaya çalışacaksınız. Anladığınızı düşündüğünüz noktada onun yanına gidip bu formu tamamlayacak nitelikte forma katılacaksınız ve bir fotoğraf oluşturacaksınız. Oluşturulacak her fotoğrafta altı kişi yer alacak. Altıncı arkadaşınız fotoğrafa katıldığında grup tamamlanmış olacak. Fotoğraf oluşturulurken; fotoğrafların oynanabilir olması, fotoğraflarda bir olayın, bir hareketin ve çatışma unsurunun yansıtılmasına özen göstermelisiniz. Fotoğrafınız tamamlandığında fotoğrafı oluşturanlar arasından belirlediğim iki arkadaşınız aralarındaki çatışma unsurunu yansıtan bir diyalog oluşturur. Bu diyaloglarla fotoğraftaki olayı ve o karedeki yerinizi bize anlatmış olacaksınız.” diyerek öğrencilerinize çalışmayı açıklayınız. Oluşturdukları fotoğrafta çatışma unsurunu en iyi şekilde yansıtan iki öğrencinizle diyaloglara başlamanız gerekmektedir. Temel diyalog bu iki öğrencinizle başladığı için diğer diyaloglar bu zemin üzerinde oluşacaktır.

Sevgili öğretmenim, bu çalışmada dikkat etmeniz gereken nokta fotoğraflarda bir çatışma unsurunun olması ve bunun olabildiğince net yansıtılmasıdır. Oluşturulan fotoğrafta öncelikle buna dikkat etmelisiniz. Çatışma unsurunun net olmadığı çalışmalarda ikili diyaloglara geçmek sizi çalışmada ulaşılması istenen hedeften uzaklaştıracaktır. Öğrencilerinizi çalışma başlamadan önce bu konuda özellikle uyarınız.



Paul Gauguin, yağlı boya tekniği



3. Etkinlik

süre
80 dk.

1. Çalışma

Bom Ateş

Sevgili öğretmenim, bu oyunu yeterli gördüğünüz sürede farklı ebelerle oynatabilirsiniz.

Komagene Krallığı döneminden tanrı ve tanrıçalar, Nemrut Dağı- Adıyaman



Öğrencilerinizin arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize “Ebe olan arkadaşınız sizi yakalamaya çalışacak. Ebeye yakalanmamak için ondan kaçacaksınız. Sizi yakalayacağını anladığınız an ‘Bom!’ diye bağırarak heykel formunda donacaksınız. Arkadaşlarınızdan biri ‘Ateş!’ diye bağırıp size dokununcaya kadar heykel formunuzu bozmayacaksınız. Siz heykel formundayken ebe sizi ebeleyemez. Eğer ‘Bom!’ diyemeden ebe size dokunursa yeni ebe siz olacaksınız.” diye oyunun kuralını açıklayınız.



Bu bölümdeki doğaçlamalar öğrencinin fiziksel olarak bedeninin her parçasının farkına varması ve bunları ayrı ayrı kullanabilmesini geliştirmeye yöneliktir.

1. Aşama

Öğrencilerinizden mekânın içinde serbest yürümelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi size bazı şekillerin isimlerini söyleyeceğim. Konuşmadan, işaretlenmeden bu yönergeler doğrultusunda sizler de hep birlikte bu şekilleri oluşturmaya çalışacaksınız. Ben ona kadar sayacağım. On dediğimde siz şekli tamamlamış olacaksınız.” diyerek çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize; daire, kare, üçgen, dikdörtgen gibi şekiller ya da K, T, S, P, Z, M gibi harfler söyleyebilirsiniz.

2. Aşama

Öğrencilerinizden ikili grup oluşturmalarını isteyiniz. Daha sonra “Birbirinizle konuşmadan veya işaretlenmeden size söylediğim şekilleri oluşturmaya çalışın. Şekli söylediğimde süreniz başlayacak, ‘Tamam!’ dediğimde tüm gruplar şekillerini tamamlamış hâlde kıpırdamadan duracak.” diyerek öğrencilerinize çalışmayı anlatınız.

Öğrencilerinize çalışma için verebileceğiniz şekiller: Kaşık ve çatal, sürahi ve bardak, bir çift terlik, bir çift çorap, vazoda bir çiçek, masa sandalye, protez dişler, gözlük, askıda fincan vb.

Dilerseniz bu çalışmayı dörtlü gruplarla ya da sınıfın tamamı bir figür oluşturacak şekilde devam ettirebilirsiniz.

Salvador DALI, yağlı boya tekniği



Eşli Hayvanlar

1. Aşama

Küçük kâğıtlara çeşitli hayvan isimleri yazınız ve bu isimler görülmeyecek şekilde kâğıtları katlayınız. Bir hayvanın adını beş ayrı kâğıda yazarak beş kişilik altı grup oluşturabilirsiniz. Kâğıtları bir torba içine koyarak öğrencilerinizin sırayla birer kâğıt çekmesini isteyiniz. Öğrencilerinize “Seçtiğiniz kâğıtlarda yazan hayvanın ismini kimseye söylemeyiniz. Sadece beden hareketlerinizle bu hayvanı canlandıracaksınız. Şu anda sınıf içerisinde aynı türden olan dört arkadaşınız daha var. Size verilen süre içerisinde bu dört kişiyi gözlemleyerek bulmanız gerekmektedir. Burada canlandırma noktasında net hareketler yapmalısınız ve grup arkadaşlarınızı bulabilmek için onları iyi gözlemlemelisiniz.” diye çalışmanın kuralını açıklayınız. Grup üyelerinin bir araya gelmesinden sonra ikinci aşamaya geçilir.

Levni, minyatür

2. Aşama

Birinci aşamada oluşan gruplara “Grup üyeleri olarak daha önce tek tek canlandırdığınız bu hayvanı şimdi tek bir vücut olarak canlandıracaksınız.” diye çalışmanın kuralını açıklayınız. Bu aşamada öğrencilere düşünmeleri ve uygulamaları için zaman verilmelidir. Her grubun yaptığı canlandırma diğer gruplar tarafından izlenir. Tüm grupların canlandırmalarını yapmalarıyla ikinci aşama tamamlanır.

3. Aşama

Bu aşamada her grup kendi hayvanından yola çıkarak bir öykü kurgular. Öykü bu hayvanların arasında geçen bir olayın, durumun ya da çatışmanın üzerine kurgulanmalıdır. Canlandırdıkları hayvanın beden formunu bozmadan diyaloglarla öykülerini doğaçlarlar.

Öğrencilerin beden ve ifadeleriyle yaptıkları doğaçlamalar onların imgelem gücünü geliştirir. Bedene dayalı alıştırma ile öğrencileriniz soyut kavramları somut hâle getirebilirler. Çalışmalarınızı soyut kavramlarla da gerçekleştirebilirsiniz.



Öğrencilerin beden ve ifadeleriyle yaptıkları doğaçlamalar onların imgelem gücünü geliştirir. Öğrencilerinizden “Tombala” oyunu için küçük ve orijinal bir eşya/nesne getirmelerini isteyiniz. Bu nesnenin okula getirilebilecek nitelikte olması, kesici, delici ve zarar verici olmaması için öğrencilerinize uyarıda bulununuz.

Öğretmen İçin Kontrol Listesi

Ünitenin işlenişi sırasında yapmış olduğunuz çalışmalara ilişkin aşağıda bir kontrol listesi sunulmuştur. Ünitenin işlenişi sonrasında bu çalışmalardan hangilerini gerçekleştirip gerçekleştirmediğinizi “evet” ya da “hayır” kutucuklarından birini işaretleyerek belirtiniz.

Ders işlenişi sırasında yapılması beklenen çalışmalar

- 1 Ders öncesinde kapsamlı bir planlama yaptım.
- 2 Öğrencileri bedenlerini tanımaya ve kullanmaya dayalı oyun ve alıştırmalara katılmaları konusunda teşvik ettim.
- 3 Amacına ulaşmadığını düşündüğüm çalışmalarını tekrar ettim.
- 4 Öğrencileri bedenlerini yaratıcı şekilde kullanmalarını konusunda teşvik ettim.
- 5 Donuk imge çalışmalarında öğrencileri yeni formlar oluşturmaları konusunda cesaretlendirdim.
- 6 Öğrencilere form oluşturma çalışmalarına hazırlanmaları için yeterli süre verdim.
- 7 Öğrencileri öykü doğaçlamalarında özgün olmaları konusunda teşvik ettim.
- 8 Bedensel rahatsızlıkları olan öğrencilerin çalışmalara zorlanmadan katılmaları için gerekli tedbirleri aldım.
- 9 Öğrencileri kendilerini özgürce ifade etmeleri konusunda teşvik ettim.
- 10 Formdan geçişte öğrencilerin çatışma unsurunu bedenlerini kullanarak ifade etmeleri konusunda gerekli açıklamalar yaptım.

4. ÜNİTE

Evet

Hayır

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



5. ÜNİTE

RİTİM, SES VE DEVİNİM

Her **çocuk** sanatçıdır. Asıl mesele
büyüyünce de sanatçı **kalabilmek**dir.

Pablo Picasso

RİTİM, SES VE DEVİNİM

KAZANIMLAR

1. Duyu organlarını kullanarak çevresindekileri tarif eder.
2. Ritim alıştırmalarında hayatın içerisinde fark ettiği sesleri taklit eder.
3. Bedenini kullanarak düzenli ritim vurur ve doğaçlar.
4. Vurmalı çalgı kullanarak düzenli ritim vurur ve doğaçlar.
5. Doğaçladığı ritme uygun herhangi bir ses ekler.
6. Ritme uygun devinir.
7. Ritimden hareketle öykü kurgular ve oynar.

Marcel DUCHAMP, yağlı boya tekniği

ÖĞRETMENİN HEDEFLERİ

Sevgili öğretmenim, bu ünitenin işleniş sırasında sizlere yardımcı olabilecek öneriler ve ulaşmanız gereken hedefler aşağıda sunulmuştur.

1. Bu ünitedeki ilk hedefiniz öğrencilerinizin duyu organlarını kullanarak çevrelerini fark etmelerini sağlamaktır. Eğitim ve öğretimde duyu organlarının kullanımını gerektiren çalışma ve etkinliklerin sayılarının artırılması öğrenmenin daha başarılı ve kalıcı olmasını sağlayacaktır.

Günlük yaşamımızda çoğunlukla görme duyumuzu kullanırız. Bilimsel olarak görme, işitme, koklama aynı zamanda gerçekleşir. Dokunma ve tat alma nesne ile karşılaşıldığında devreye girer. Diğerleri herhangi bir nesneye bilinçli olarak maruz kalmadan da gerçekleşebilir. Bir ortama girildiğinde aynı anda görülür, koklanır ve işitilir. Bir duyu organı işlevsiz kaldığında diğer duyu organları daha fazla kullanılmaktadır. Gözlerimizi daha fazla kullandığımız hâlde görme duyumuzu yeterince kullanmayız yani bakmakla görmek aynı şey değildir. Bireylerin çeşitli duyuları kullanmaları, öğrenme biçimleriyle ilgilidir. Bireyler farklı duyu organlarını ağırlıklı olarak kullanarak (kimileri işitsel, kimileri görsel, kimileri dokunsal yollarla) öğrenirler. Bireylerin öğrenme biçimlerini bilmek, öğrenenleri tanımak, öğrenmeyi yönlendiren biri olarak öğretmeni zenginleştirir. Öğrenciler duyu organlarını kullanarak deneyimlerler. Drama duyu organlarını hareketle geçirdiği için öğrenciyi aktifleştirir. Bakmak yerine görmek, duymak yerine dinlemek, onların görsel, işitsel ve dokunsal yaşantılarını geliştirir.

Algı, çevremizdeki dünyanın duyumsal deneyimidir. Çevresel uyaranların tanınmasını ve bu uyaranlara verilen tepkileri kapsar. Algı, sadece çevremizdeki dünyayı deneyimlememizi sağlamaz aynı zamanda bulunduğumuz çevrede eyleme geçmemizi de sağlar.

Duyum, duyular yoluyla edinilen basit deneyimlerdir: tat alma, zil sesi işitme gibi. Algı, basit öğelerden çağrışım yoluyla oluşturulan karmaşık bir deneyim sürecidir. Algı sisteminde biçimleri tanıma, birbirinden ayırma, bir araya getirerek bütünden anlam çıkarma gibi karmaşık işlevler yerine gelir. Çevredeki nesneleri, olayları, ilişkileri duyu organları yoluyla anlamak, anlamlandırmak sürecidir.

2. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerinizin ritim alıştırmalarında hayatın içerisinde fark ettiği sesleri taklit edebilmesini sağlamaktır. Burada öğrencilerin etkin dinleme becerilerini geliştirmeleri, dikkat ve konsantrasyon sürelerini artırmalarını sağlamak hedeflenmiştir.

3. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerin bedenlerini

kullanarak düzenli ritim vurmalarıdır. Ritim kavramı insan yaşantısında çok önemlidir. Ritim ve ritme dayalı hareketler kişinin kendi yeteneklerini ve bu yeteneklerinin sınırlarını keşfetmesine yardımcı olur. Yürüme, koşma ve sıçrama doğal ritimlerdir. Taklit edilen ritimler ise insanın hayal gücünü kullanarak yaptığı ritimlerdir. Vücudumuzun farklı kısımlarını kullanarak ritim tutabilirsiniz. El çırpma, ayağını yere vurma buna verilebilecek en güzel örnektir. Ritim alıştırmaları ile öğrenci duygularını hareket yoluyla ifade edebilme becerisini kazanır. Ritim alıştırmaları öğrencinin kendi yeteneklerini ve beden olanaklarını keşfetmesine yardımcı olur.

4. Bu kazanımla öğrencilerinizin vurmalı çalgı kullanarak düzenli ritim vurma (doğaçlaması) hedeflenir. Ritim aletlerinin ritmi algılamak ve öğrenmeye katkısı büyüktür. Vurulan her ritim, düzenli çıkarılan her ses öğrencinin motivasyonunu geliştirir. Ritim çalışmaları için en uygun araçlar "Orff Çalgıları" olarak bilinen vurmalı çalgılardır. Alıştırmalarda bu çalgıların yanı sıra öğrencilerin kendi yaptıkları çalgılar ve ses çıkarılabilecek nesneler (pet şişe, teneke kutu, masa, sıra, gazoz kapağı vb.) kullanılabilir.

5. Bu kazanımda hedeflenen öğrencilerin doğaçladığı ritme uygun herhangi bir ses (vokal, efekt vb.) ekleyebilmesidir. İnsan sesi en doğal müzik aracıdır. İnsan doğada duyduğu sesleri taklit edebilecek tüm ritimlere uygun ses yaratabilecek bir gırtlak yapısına sahiptir. Drama dersinde öğrencilerin ses ve ritim yoluyla kendini özgürce ifade etmesi, seslerle düşünerek doğaçlama yapması amaçlanır.

6. Bu kazanımda hedeflenen öğrencilerin ritme uygun devinmesidir. Hayatımıza şekil veren şey evrendeki ritmik hareket ve onun tutarlılığıdır. Ritim eşliğinde devinimlerde bulunmak; içten gelen yüz-el-kol hareketleri yapma, yaratıcı devinimler sunma, el-göz-beyin eş güdümüyle uyum sağlama ve özgürce bedensel anlatımı içinde barındırır. Ritim ve devinim alıştırmaları hem etkin katılımı sağlama hem de gözlemlerini değerlendirme açısından duyuşsal ve devinimsel davranışları birlikte geliştirmede öğrenci için kolaylık sağlar.

7. Bu kazanımda öğrencilerin ritme uygun öykü kurgulaması ve oynaması hedeflenir. Burada öğrenciler doğaçlanan ritme uygun devinimlerle bir öykü veya olay anlatırlar. Öğrenciler ritimle hissettikleri, içselleştirdikleri duygularını o anda oluşturdukları öykülerle dışa yansıtırlar.

Bu ünite de öğrencilerin; çevresini ve hayatının içindeki sesleri fark edip yansılaması için duyu oyun alıştırmaları ile duyma ve yansılama alıştırmaları yapılır. Öğrencilerin ritim vurabilmesi, ritme uygun devinim yapabilmesi için ritim, ses ve devinim alıştırmaları yapılır.

ÖĞRENCİYE YÖNELİK HEDEFLERİNİZ

Sevgili öğretmenimiz, öğrencilerinizde ulaşmanız gereken hedefler şunlardır:

1. Drama derslerinde öğrenciler; görsel, işitsel ve dokunsal yaşantıların içinde olurlar. Kendi öğrenme biçimlerinin ayrımında olan öğrenciler; drama dersinde yer alan etkinliklerle güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Bunun için öğrencinin çevresi ve kendisi hakkında gözlem yapması, gözlem sonuçlarına dayanarak çevresini anlamlandırması gerekir. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma, empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırma hedeflenmiştir.

2. Bir insanın ritim duygusunun eğitim yoluyla geliştirilmesi, onun doğa ile uyumunu desteklemek ve güçlendirmek demektir. Yaratıcılık hayatın içindeki ritmi keşfetmekle başlar. Ritim alıştırmaları da öğrencilerin bu farkındalıklarını geliştirerek onların yaratıcılıklarının artmasına katkı sağlar.

3. Beden bütün deneyimlerimizi içerir ve yansıtır. Bedenin alışlagelenden farklı olarak belirli bir hedef doğrultusunda kullanılması, öğrencide beden bilincini (öğrencinin bedensel farkındalığını) geliştirecektir. Bir başka olgu ise bedenle bir tema üzerinde çalışmaktır.

Bu da öğrencinin algılama biçimini geliştirecek ve başkalarının bedenlerini, bedensel ifade biçimlerini algılamasını kolaylaştıracaktır.

4. Ritim alıştırmalarıyla hedeflenen; öğrencilerin ritim çalgılarını ve araçlarını tanımalarına, bunlardan nasıl ses çıkarılabileceğini deneyerek bulmalarına ve ritim duygularının özgürce gelişmesine olanak sağlamaktır. Öğrencilerin ritim vurarak o an'ı yansıtmaya imkân tanınır.

5. Ritim eğitimi alan öğrenci öncelikle sesleri genel özellikleriyle tanır. Sesler arasındaki temel ilişkileri kavrar. O an'da vurulan ritme uygun ses ve efektler ekleyerek doğaçlama yapar. Ritim alıştırmalarında yapılan doğaçlamalarda öğrencilerin doğaçlanan ritmi dinleyerek uygun seslerle katılımı sağlanmalıdır. Öğrenci doğaçlamalarda çevresinde duyduğu sesleri yansılar, seslerle düştüklerini ifade eder.



Hakan ERASLAN, yağlı boya tekniği

6. Ritim-devinim alıştırmalarında öğrencilerin ritme uygun devinim yapması hedeflenmelidir. Ritim eşliğinde hareket etme öğrenciler için doğal bir süreçtir. Yürüme, koşma ve sıçrama doğal ritimlerdir. Taklit edilen ritimler ve ritme uygun devinimlerle öğrencilerin hayal gücünü, gözlemlerini kullanması hedeflenir. Ritimle devinim, ritmin bedenle bulunduğu estetik mükemmelliği sergiler. Burada anlatılmak istenen ritimle dans etmek değil ritme uygun devinimlerle bir şeyler anlatmaktır.

7. Ritimden hareketle öykü kurgulanmasındaki amaç öğrencilerin ritim yoluyla düşünce ve duygularının aktarılmasını sağlamaktır. Ritmi anlama, bireyin yaratıcılığına katkı sağlar. Ritim ve kurgu birbirlerini tamamlayan bir bütünlük içindedir. Ritim doğaçlamaları, kendini ifade etmenin farklı bir yoludur. Ritimden hareketle öykü kurgulayan öğrenci daha geniş düşünecek, bu da öğrencinin gelişimine katkı sağlayacaktır.



Mehmet YANGIR, yağlı boya tekniği

5.1. Duyu Alistirmaları

İletişim denilince akla ilk gelen konuşmak olsa da bireyin çevresiyle kurduğu iletişimde en önemli faktör duylarıdır.

Duyularımız çevremizde var olan canlı cansız varlıkları duyumsayıp algılamamızı sağlar. Çevremizde olup bitenleri anlamak, yorumlayarak yeni durumlara uyarlayabilmek için önce algılayabilmemiz gerekir. Duyu organlarımız algımızın en temel aracıdır. Dramada duyu alıştırma bireylerin kendilerine, kendi bedenlerine, grup arkadaşlarına, çevreye, nesnelere, mekâna, zamana dair algılarını, farkındalıklarını geliştirir.

Dramada duyu alıştırma, beş duyunun harekete geçirilmesini amaçlar. Birey görme, dokunma, işitme, koklama gibi duyu alıştırma ile, duyu organlarını etkili kullanarak yalnızca sözlü olarak değil bedeni aracılığıyla iletişim ve etkileşim kurmayı geliştirir.

Günlük yaşamda insanlar çoğunlukla görme duyu ile hareket eder. Bu duyu devreden çıkarıldığında diğer duylar daha çok kullanılmaya başlanır.

Dramada; bireyin yaratıcılığının gelişmesinde, çevresinde olan olayları, insanların farklı kişilik yapılarını ve

nesnelerin yaşama etkilerini gözlemleyerek farkındalık düzeyini artırmasında duyu alıştırma önemli yer tutmaktadır.

Eğitimde bütün duylara hitap eden öğrenme yöntemleriyle etkili öğrenme sağlandığı bilinmektedir.

Duyularını etkili kullanan bireyin algıları açık olur ve çevresinde olup bitenlere karşı kendine özgü tepkiler verir. Ayrıca bu alıştırma, bireyin farklı duylar yoluyla içinde bulunduğu çevrenin ve bu çevrenin kendinde bıraktığı etkilerin farkına varmasını da sağlamaktadır.

5.2. Ritim, Ses ve Devinim Alistirmaları

Bireyin doğduğu andan itibaren kendini ifade etmesine, iletişim kurmasına olanak sağlayan araçlar sesi ve bedendir. Ses beden en temel olanaklarıdır. Seslerin düzenli aralıklarla tekrar edilmesiyle ritim oluşur. Dramada çalışmalarında "ritim, ses ve devinim alıştırma" bedene dayalı oyun ve alıştırma, rol oyunları ve materyal oyunlarını da içinde barındıran bir yapıya sahiptir. Bireyin özgürce hareket etmesine, seslerle doğaçlama yapmasına olanak sağlar.

Ritim alıştırma bireyler kendi beden ritminden başlayarak çevresinde var olan ritimleri fark eder, algılar ve yorumlar. Ritimler basitten karmaşığa doğru verilir. Doğada var olan seslerden, konuşma ve hareketlerimizden yola çıkarak doğal ritimler çalışılır. Doğal ritimler beden en olanaklarıyla taklit edilir. Sözlere dayalı ritimler notalara karşılık gelen hecelerden oluşur.

Ritim; sesleri dinlemeye, hareketle ve sesle eşlik etmeye yönelir. Bedenimizi kullanarak ritim tutar, dans ederiz. Müziğin temeli olan ritimle beş duyumuz,



Kal GAJOURM, yağlı boya tekniği

bedenimiz aynı zamanda ve uyum içinde çalışır. Ritim-ses, ritim-ses-devinim doğaçlamalarında amaç imgelemi harekete geçirip var olandan yeni anlamlar üretmektir. Ritmi kullanmanın en önemli yanı ritmi, sesi ve hareketi kullanarak yeni anlamlar üretmektir. Ritmi içselleştirmiş bir öğrenci, bu doğaçlamalarda bedenini de kullanarak bir anlatma biçimi de öğrenmiş olacaktır. Çünkü müzik ve ritim başlı başına yaşama dair olanın anlatımında önemli bir biçimdir. Bu aynı zamanda ses, ritim ve hareket arasında bir ilişki kurularak imgelemi harekete geçiren bir çalışmadır. Bu doğaçlamayı gerçekleştirebilmek için, iyi bir grup dinamiğinin ve müziğe ilişkin bir birikimin sağlanmış olması gerekmektedir.

Ritim ve devinim alıştırma bireylerin hareketin ritim ile bağlantısını fark etmelerini, bedensel ifadelerini geliştirmelerini ve eş güdüm içinde hareket etmelerini amaçlar.

Ritim alıştırma bireyin dikkatini geliştirirken eşlik etme, birlikte hareket etme becerilerini de geliştirir.

Dramada "ritim, ses ve devinim alıştırmaları" aslında bedene dayalı oyun ve alıştırmalar, rol oyunları ve materyal oyunlarını da içinde barındıran bir yapıya sahiptir. Drama çalışmalarında kullanılan öğrenme türlerinden biri de hareket yoluyla öğrenmedir. Bedene dayalı alıştırmalar beden bilincinin gelişmesini ve iletişimde bedenin amacına uygun kullanımını sağlar. Bu çalışmalar yapılırken okulda ki "müzik öğretmeninden" görüş istenebilir.



1. Etkinlik

süre
40 dk.



Dramada beş duyuya dönük etkinlikler ve duyuların sınırlarını genişleten paylaşımlar yer alır. Duyular aracılığıyla çevresini ve kendini fark etme öğrenilen bir süreçtir. Göz duyarlılığını geliştirme, dinlemeyi öğrenme, dokunma duyusunu etkin olarak kullanma, değişik tatlar ve kokuları -ortamda bulunmadığında bile- duyumsamaya çalışma drama etkinlikleri arasındadır. Bu etkinliklerle farklı öğrenme biçimine sahip olan öğrenciler; öğrenme sürecini kolaylaştırmış, iyi öğrenmiş, öğrendiklerini uzun süre saklamış ve öğrenme biçimlerine ilişkin eksikliklerini gidermiş olur.

1. Çalışma

Vızzz Oyunu



Temur KÖRAN, yağlı boya tekniği

Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize oyunu "Ebe olan arkadaşınız sınıfa sırtı dönük bir şekilde duvarın önünde duracak ve sol eliyle kimseyi görmeyecek şekilde yüzünü kapatacak. Sağ elini, avuç içi açık kalacak şekilde sol kolunun altından uzatacak. Sizler de ebe olan arkadaşınızın arkasında duvara paralel bir çizgide duracaksınız. İşaret parmaklarınızı havaya kaldırıp parmaklarınızı dairesel şekilde çevirip 'vızzz... vızzz...' diyerek ses çıkaracaksınız. Aranızdan biri ebe olan arkadaşınızın yanına yavaşça giderek avuç içine işaret parmağıyla dokunacak ve hızla bulunduğu yere geri dönmeye çalışacaktır. Bu arada ebe olan arkadaşınız üçe kadar sayacak ve arkasını dönerek avucuna dokunan arkadaşını bulmaya çalışacaktır. Sizler ebe olan arkadaşınızın kendisine dokunanı bulmasına yardımcı olmak amacıyla; ebe o kişiye yaklaşıncaya sesinizi yükseltip ondan uzaklaşmaya başlayınca sesinizi alçaltacaksınız. Ebe olan arkadaşınızın kendine dokunan kişiyi bulmak için üç tahmin hakkı olacak, doğru tahmin onu ebelikten kurtarıp dokunan kişiyi yeni ebemiz yapacaktır. Eğer üç tahmin hakkını da yanlış kullanırsa arkadaşınız yeniden ebe olacaktır."

diyerek açıklayınız.

Bu oyunu farklı ebelerle birkaç kez oynatabilirsiniz.

2. Çalışma

Tombala

Öğrencilerinizin getirmiş oldukları nesneleri, dışarıdan nesnelerin görünmeyeceği ve tüm nesneleri içine alabilecek büyükçe bir torbaya koyunuz. Bu ağzı büzgülü bez bir torba ya da büyük siyah bir çöp poşeti olabilir. Öğrencilerinizi üç gruba ayırınız. Öğrencilere “Elimizdeki tombala torbasından hepiniz sırayla bir nesne seçeceksiniz. Bu nesneyi torbadan çıkartmadan tanımaya çalışacaksınız. Tahmininizi arkadaşlarınızla paylaştıktan sonra seçtiğiniz nesneyi çıkartıp göstereceksiniz ve tekrar torbaya atacaksınız. Tahmininiz doğruysa grubunuz bir puan alacaktır. Burada önemli olan hepinizin seçtiğiniz nesneyi en iyi şekilde kavramaya çalışmasıdır. Sizin yanlış tahmininiz grubunuzun puan kaybetmesine sebep olacaktır.” diyerek açıklama yapınız. Gruplara nesneleri torbadan sırayla çektiniz. Üçüncü grubun son öğrencisine kadar aynı işlemi tekrarlayınız. Tahminlerinin tamamı doğru olan grup oyunu kazanır. Eğer eşit tahminde bulunan grup varsa oyun eşitlik bozuluncaya kadar devam eder.



Duyu alıştırmalarında öğrencilerin çevresini algılamasına olanak sağlanmalıdır. Bu alıştırmalar için kullanılacak malzemeler önceden temin edilmeli, sınıf ortamında hazır bulundurulmalıdır.

3. Çalışma

Tıkır Tıkır

Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi birden altıya kadar sayacaksınız. Bütün grup bunu yapacak. Sonra bir rakamını söyleyenler bir grup oluşturacak şekilde bir araya gelecekler. İkiler, üçler, dörtler, beşler ve altılar da aynı şekilde birer grup oluşturacaklar. Her grup kendine günlük hayatta karşılaştığımız bir makineyi seçecek. Bu makineyi bize sesler, efektler ve hareketlerle doğaçlayacaksınız. Seçtiğiniz makinenin ne olduğunu diğer gruplarla paylaşmayacaksınız. Doğaçlama öncesi size verilen sürede ‘Makine ne amaçla ve hangi mekânda kullanılıyor?, Makinenin özellikleri nelerdir?, Makinenin çalışma sistemi, sesi nasıldır?, Makine hangi parçalardan oluşmuştur?’ gibi sorularla makineyi daha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız ses, hareket ve efektler seçtiğiniz makineyi anlatmaya yönelik olmalıdır. Seçtiğiniz makineyi bize doğaçlamayla anlatmaya çalışacaksınız. Diğer gruplar da bu makineyi tahmin edecek ve bulmaya çalışacak.” diyerek oyunu açıklayınız. Öğrencilerinize planlama yapmaları, konuşup tartışmaları için yeterli süre veriniz. Hazır olan ilk grupla doğaçlamaları başlatınız.

Öğrencilerinizden aynı çalışmayı sizin uygun gördüğünüz farklı makine-lerle (çamaşır makinesi, saat, saç kurutma makinesi, mutfak robotu, dikiş makinesi, elektrik süpürgesi, otomobil motoru vb.) sadece beden, ses ve efektlerle -konuşma olmadan- kurgulayıp doğaçlamalarını da isteyebilirsiniz.



Seslerle ve bedenle bir konunun anlatılması öğrencilerin yaratıcılıklarını, hayal güçlerini geliştirir. Seslerle mekânı, konuyu anlatmak seslerle öykü kurgulama ve oynamaya kadar geliştirilebilir.



2. Etkinlik

süre
80 dk.



Müzikte, seslerle zamanın düzenli aralıklara bölünmesine “ritim” denir. Başka bir deyişle ritim, zamanın düzenli bölünmesidir. Sesle birlikte müziğin yapısını oluşturan en önemli öğedir. Ritim, zamanda meydana gelen her şeyin temelidir.

1. Çalışma

Siz-Biz Oyunu

Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi sizlerle ortak ritim yakalayacağımız bir oyun oynayacağız. Ellerimizi iki kez dizimize vuracağız, sonra iki kez el çırpacağız, daha sonra da önce sağ sonra sol parmaklarımızı sırayla şıklatacağız. Sağ parmağınızı şıklatırken kendi isminizi, sol parmağınızı şıklatırken de seçtiğiniz bir arkadaşınızın ismini söyleyeceksiniz. Adı söylenen arkadaşınız da aynı şekilde bir başka arkadaşının adını söyleyerek oyunu devam ettirecek.

Judith LEYSTER, yağlı boya tekniği

Bu oyunun en önemli kuralı öncelikle grubun ortak bir ritim yakalaması ve her seferinde bu ritmin temposunu artırmasıdır. Ritmi şaşıran, aynı arkadaşının adını iki kez söyleyen, isim söylerken şaşıran yanar ve oyun dışı kalır. Oyun dışı kalan arkadaşlarınız gruptan ayrılmaz, yalnızca ritim vurmaya devam eder. Oyundan çıkanların adını yanlışlıkla söyleyen arkadaşlarınız da oyun dışı kalır. Oyun son iki kişi kalıncaya kadar devam eder. Bu arkadaşlarınızdan biri ‘siz’ diğeri ‘biz’ adını alır ve kendi adları yerine ‘siz-biz’ sözcükleri ile oyuna devam ederler. Bu arada sizler ritim tutmaya devam edip tempoyu en üst noktaya kadar artıracaksınız. Hata yapmayan arkadaşınız oyunu kazanır.” diyerek oyunu açıklayınız.

Öğrencilerin ortak bir ritim yakalayabilmesi için oyuna başlamadan önce alıştırtma niteliğinde yukarıda size verilen ritim çalışmasını yaptırınız. Gönüllü bir öğrencinizle oyunu başlatınız.





Ritim alıştırmalarında öncelikle her bedenin bir ritmi olduğu konusunda farkındalık yaratılmalıdır. Bedenin bir çalgı olarak düşünülmesi ve ritim aracı olarak kullanılması sonucu ritmik algı daha kolay, daha hızlı gelişecektir. Ritmi ve hareketi kullanarak eş güdüm içinde çalışılması ve ritmin bedende hissedilmesi bu alıştırmada önemlidir.



Hakan ESMER, yağlı boya tekniği

Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Sevgili öğrenciler, ritim hayatın içinde en basit biçimiyle kendini bize nabız atışıyla hissettirir. Şimdi herkes bileğinde nabız atış noktasını bulsun. Bir dakikalık bir süre belirleyelim ve bu sürede sizin beden ritminizi bulalım.

Şu anda duymakta olduğunuz bedeninizin ritmidir. Bu ritme, ayaklarınızı yere vurarak eşlik ediniz. Bu ritim duygulara, hareketlere, yaşananlara ve yaşa göre değişiklik gösterir. Herkesin kendine özgü bir beden ritmi vardır. Şimdi aranızdan gönüllü bir arkadaşınız çemberin ortasına gelsin. Arkadaşınız sabah uyandığı andan, okula geliş anına kadar geçirdiği süreci sadece bedeniyle bize anlatacak. Sizler de onun

bedeniyle yaptığı anlatımı ritimle doğaçlayıp ses ve efekt ekleyeceksiniz. Burada iki grup oluşturacaksınız. Gruplardan biri bedenini kullanarak yaptığı vuruşlarla arkadaşınızın bedeniyle anlatımını ritimle doğaçlayacak. Diğer grup da bu doğaçlamaya ses ve efektlerle katılacak.

Sabah kalktığınızda neler yaptığınızı düşünün. Çalar saatiniz size günün başladığını müjdeliyor. Bedeniniz yataktan kalkmak istemiyor. Kalbinizin ritmi uyku mahmurluğuyla ‘tıp tıp’ atarken, saatin sesiyle farklılaşıyor...Eklemeleriniz ve siz güne ‘merhaba’ diyeceksiniz. İşte yataktan ilk kalkış anı.” diyerek çalışmayı başlatınız.



Hareket ve ritim çalışmaları parçadan bütüne bir olgu yaratma sürecidir. Bu çalışmada amaçlanan; öğrencilerinizin her birinin yaşamsal ritminin farklı olabileceği, kendilerinde var olan bu yaşamsal ritmi fark edip yaratıcılıklarıyla birleştirerek zengin bir biçimde ortaya çıkarmasıdır. Öğrencilerinizi bu çalışmada eş zamanlı ritim oluşturmaları ve doğaçlanan ritme uygun ses ve efektlerle eşlik etmeleri konusunda önceden uyarınız.

Hasan GÜRSOY, sulu boya tekniği





Metronom; sabit bir ritim (tempo) elde etmek amacıyla belli aralıklarla vuruş sesleri çıkartan bir alettir. Metronom müzikte zamanı eşit parçalara bölmeye yarar. Örneğin metronom sayısı 60 ise saniyede 1 vuruş anlamına gelir.

Öğrencilerinize bir çember oluşturmalarını söyleyiniz. Öğrencilerinizden bir saniyelik zaman dilimini tahmin ederek elleriyle bir vuruş yapmalarını isteyiniz. Ardından içlerinden 1001, 1002, 1003, 1004, diye sayarak vuruşlar yapmalarını söyleyiniz.

Bu arada öğrencilerinizin tahminlerini saate bakarak kontrol ettiriniz. Tahmini bir saniyelik vuruşlar aynı anda yapılmaya başlayınca, bir saniyeden daha sık aralıklarla ve daha az aralıklarla vuruşlar yaptırınız. Bir saniye boyunca daha sık aralıklarla yapılan vuruşlar hızlı tempo, daha az aralıklarla yapılan vuruşlar da yavaş tempoya karşılık gelmektedir.

Daha sonra öğrencilerinize aynı anda "bir say - bir sus, iki say - iki sus ..." vuruşlarını yaptırınız. Bu alıştırmayla öğrencileriniz saniyeyle aynı anda vurmaya çalışıp düzenli bir ritim oluşturmaya başlarlar.



Abidin DİNO, yağlı boya tekniği



Bu çalışma ritmin içselleştirilmesi ve birlikte müzik yapmanın temel alıştırması olarak düşünülmelidir. Aynı anda durup aynı anda tekrar başlayabilmek birlikte müzik yapabilmenin en temel yapısıdır. Böylesi alıştırmalar, birlikte müzik yapabilme yetisini geliştirdiği gibi, uyum içerisinde, birbirini dinleyerek ve hatta birbirini tamamlayarak bir iş yapabilmenin yoludur.



Abidin DİNO, serbest çizim tekniği



Ritim alıştırmalarında amaç, öğrenciye belirli ritim kalıplarını öğretmek değil öğrencinin ritim duygusunu ve bedensel yeteneklerini geliştirmek olmalıdır. Ritim alıştırmalarıyla, öğrencinin ritim duygusu gelişeceği gibi denge, dikkat, tepki, güven vb. duyguları ve beden hareketleri arasında eş güdüm sağlanmasına yardımcı olunur.

Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Size ‘Başla!’ komutu verdiğimde ortak tempoda dörtlük vuruş yapacaksınız. Bu vuruşu ayaklarınızla da tempo tutarak tamamlayabilirsiniz. Hatta ritme uygun dans eder gibi sallanabilirsiniz. Dört dörtlük (tam vuruş) düşünülen bu alıştırmada şimdi üçüncü vuruşu dörtlük sus yaparak düşünüyoruz. Yani birinci arkadaşınız eliyle vurdu, ikinci arkadaşınız eliyle vurdu, üçüncü arkadaşınız vurmuyacak, dördüncü arkadaşınız eliyle vuracak. Daha sonra bu dörtlük vuruşu hepiniz tek başınıza gerçekleştireceksiniz yani vur-vur-sus-vur. Dörtlüğü vurmaya devam ederek mekânda farklı yönlerde doğru yürümeye başlayacaksınız. İkinci komutumla dört dörtlük vururken yürüyecek, dörtlük suslarda duracaksınız. Bu saymaları herkes kendi içinden yapacak.” diyerek çalışmayı açıklayınız. Komut vererek çalışmayı başlatınız.



Öğrencilerin hazır bulunuşlulukları doğrultusunda sekizlik ve onaltılık notalar, suslar ekleyerek bu çalışmayı çeşitlendirebilirsiniz. Bu çalışmada öğrencilerinin birbirlerini dinlemeleri, ritmi düşünmeleri ve eş zamanlı olarak ritim vurmaları için komutlarınızı net vermeniz, öğrencileri gözlemlemeniz gerekir. Öğrencilerinizden üçüncü etkinlikte kullanılmak üzere basit bir şekilde oluşturabilecekleri, farklı tınılar elde edebilecekleri müzik aleti (marakas, kastanyet, tef vb.) yapıp getirmelerini isteyiniz.

Pablo PICASSO, yağlı boya tekniği





3. Etkinlik

süre
80 dk.

1. Çalışma

Alkış Koridoru

Öğrencilerinizden **U** şeklinde durmalarını isteyiniz. Sıra başlarında duran ilk iki öğrenciden başlamak üzere öğrencilerinizi eşleştiriniz. Öğrencilerinize eşleriyle kollarını karşılıklı uzatarak bir kol mesafesi uzaklığında bir koridor oluşturmalarını söyleyiniz. Sonra öğrencilerinizden; ellerini aynı anda önce önde, sonra arkada çırparak bir ritim oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencileriniz ortak bir ritim oluşturdıklarında ana çalışmaya geçiniz. Öğrencilerinize “İlk çift, ellerini önce önde sonra arkada çırpacak. İkinci çift, ellerini önce arkada sonra önde çırpacak. Üçüncü çift ikinci çiftin tam tersi, ellerini önce önde sonra arkada çırpacak ve sistematik çiftler arasında böyle oluşturulacaktır. Her çift, bir önceki çiftin tam tersi hareket yapacaktır. Tüm çiftler uyum içerisinde çalışmayı gerçekleştirdiğinde ikinci aşamaya geçeceğiz. İkinci aşama oyunun en zor ve en eğlenceli kısmı. Birinci çift alkışlamayı bırakıp koridordan tek tek alkış düzenini dikkate alarak kimsenin eline çarpmadan hızlı bir şekilde geçmeye çalışır. Eğer çiftlerden biri yanarsa her ikisi de yanar. Koridoru başarıyla geçen çiftler sıranın sonuna eklenir. El çırpın çiftlerden şaşırın olursa bu çiftler de oyun dışı kalacak. Oyunun sonunda kalan üç çift oyunun galibi ilan edilecektir.” diyerek oyunu başlatınız.

Zerrin TEKİNDOR, sulu boya tekniği

2. Çalışma

Ritim-Ses



Ritmi ve sesi kullanarak doğaçlama yapmayı hedefleyen bu çalışma her öğrenciye müzik alanında farklı bir atmosfer sunacaktır.

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde yere oturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Yapacağınız çalışmada birinci arkadaşınız ritmik bir vuruş oluşturacak, ikinci arkadaşınız buna uygun yeni bir ritim vuracak. Sırasıyla son arkadaşınıza kadar herkes kendine ait yeni bir ritim oluşturacak. Vurduğunuz ritimleri değiştirmeden herkes kendi ritmini tekrar edecek. Vurma eylemini sadece ellerinizi birbirine vurarak yapmak zorunda değilsiniz. Bedeninizi de kullanarak farklı tınılar elde edebilirsiniz. Bu çalışmayla hep beraber bir orkestra oluşturmuş olacağız. Bu orkestrayı yönetmek için gönüllü bir arkadaşınızdan yardım isteyelim. Arkadaşınız orkestra şefi olacak. Yalnız, bu orkestra şefi, orkestrayı elleriyle değil bedeniyle yönetecek. Orkestra üyeleri olarak şefinizi iyi gözlemleyiniz. Çünkü bir sonraki şef siz olacaksınız. Daha sonra bu çalışma sizin hazırlamış olduğunuz vurmali çalışılarda aynı ritimlerle devam edecek.” diyerek çalışmayı açıklayınız.



Bu çalışmada öğrencilerin beden kullanımına izin verilmelidir. Öğrencileriniz olabildiğince özgün ve yaratıcı olmalıdır. Çalışmaya vurmali çalgılar kullanılarak devam edilir. Orff çalgılarının kullanımının yanı sıra kendi yaptıkları çalgılar da bunlara eklenirse ritim atölyesi daha heyecan verici olacaktır. Öğrencilerinizin yapmış olduğu çalgıları bir sonraki etkinlikte kullanmak üzere muhafaza ediniz.

Sevgili öğretmenim, bu alıştırma-
yı yeterli gördüğünüz sürede gönüllü
orkestra şefini değiştirerek tekrar yap-
tırabilirsiniz.



4. Etkinlik

süre
80 dk.



Sesimizi ve ritmi vurarak bedenimizi kullanırken, devinerek rol oyunlarına gireriz ve hatta rol oynamayı gerçekleştiririz. Bu süreçte öğrencinin ritim, ses ve bedenini kullanarak kendini ifade etmenin başka bir yolunu da bulduğunu görmesi önemlidir. Kendini az ya da çok, iyi ya da kötü olarak değerlendirmesi onun gelişimine ciddi katkı sağlayacaktır. Bu çalışmaları gerçekleştirebilmek için, iyi bir grup dinamiğinin ve müziğe ilişkin bir birikimin sağlanmış olması gerekmektedir.

Ritim alıştırmalarına daha sonra sesi ve en son devinimi eklediğimizde bir şey anlatmanın yeni bir yolunu yani yeni bir anlatma biçimi (formu) bulmuş oluruz. Bu yol ayrıca estetik, etkileyici, yaratıcı, her şeyden öte özgün ve eğlencelidir.

1. Çalışma

Çatlak-Patlak



Francisco GOYA, gravür tekniği

Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Ellerinizden birini sağdaki arkadaşınızın elinin üzerinde diğerini de soldaki arkadaşınızın elinin altında tutunuz. Oyun bir tekerlemeyle başlayacak. Tekerlemenin sözleri:

**‘Çatlak patlak yusuvarlak,
Kremalı börek, sütlü çörek
Çek dostum çek
Arabani yoldan çek ...’**

Tekerlemenin son sözünü söyleyen ani bir hareketle sağındaki arkadaşının eline vurmaya çalışır, eline vurulan öğrenci oyun dışı kalır. Arkadaşının eline geç kalan öğrenci de oyun dışında kalır. Bu oyunda tempo her seferinde giderek hızlanmalıdır. Oyun en son iki kişi kalıncaya kadar devam eder. İki kişi arasından kim kazanırsa oyunun galibi ilan edilir.” diyerek oyunun kurallarını açıklayınız.

2. Çalışma

Ritim-Ses-Devinim



Ritim, ses, devinim alıştırmalarında öğrenci ritmi dinler, ritim eşliğinde kendi bedeni ile iletişim kurar, bedeninin farkına varır ve kendisini devinimlerle ifade eder. Ritmi ve hareketi kullanarak eş güdüm içinde çalışılması ve ritmin bedende hissedilmesi bu alıştırmada önemlidir.

Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde yere oturmalarını isteyiniz. Bir önceki etkinlik için hazırlamış oldukları çalgıları öğrencilerinize dağıtınız. Öğrencilerinizden sırayla farklı ritimleri birleştirerek çok sesli bir ritim oluşturmalarını isteyiniz. Ardından vurdıkları ritme uygun ses ve



efekt bulmalarını söyleyiniz. Burada dikkat edilmesi gereken nokta melodi oluşturmada sadece ses ve efekt kullanılmasıdır. Ses ve ritimle uyum sağlandıktan sonra sırayla ortaya bir öğrenciniz gelir ve ritmin bütününün kendisinde çağrıştırdıklarından yola çıkarak devinir. Bu devinme ritme uygun bir devinim olabileceği gibi küçük bir öykü ya da olay da anlatabilir. Altı-yedi kişilik öğrenci grubuyla bu çalışmayı yaptıktan sonra yeni bir ritim ve ses bütünlüğü oluşturup aynı sistematikte çalışmaya devam ediniz. Çalışmanın birinci aşamasını bu şekilde tamamlayınız.



Buraya kadar izlenen yol basitten karmaşığa doğrudur. Unutulmamalıdır ki grupların hazır bulunuşlukları, yetenekleri ve ilgileri yapılacak çalışmaların estetik düzeyini belirler. Doğaçlamalarda öğrencilerin bireysel farklılıkları unutulmamalı, mükemmellik aranmamalı, öğrencilerin ritme uygun devinimler yapmaları ve kendilerini ifade etmelerine olanak sağlanmalıdır. Öğrencilerin kendi bedenine, duygularına, düşüncelerine ve çevresinde olup bitenlere karşı duyarlı ve bilinçli olmaları, özgün olmaları desteklenmelidir.

Çalışmanın ikinci aşamasında devinimden ritme doğru bir gidiş vardır. Bu çalışmayı gerçekleştirmek zahmetlidir ama öğrencilerinizin gelişimi adına denemelisiniz. Öğrencilerinize bir çember oluşturmalarını söyleyiniz. Gönüllü bir öğrencinizden çemberin içinde bedeniyle bir öykü anlatmasını isteyiniz. Çemberde çalgılarıyla bekleyen öğrenciler ortada devinen öğrenciye uyarak çalgılarına vurmaya başlayacaklar. Öğrencilerinizi, hem duygularını yansıtmaya aracı olmak hem de kendi içlerinde bir beraberlik sağlamaları noktasında uyarınız. Çalışmaya her öğrenci katılmalıdır; bu, drama çalışmalarının olmazsa olmazıdır.

Nakkaş Osman, minyatür



Ritmi, sesi ve devinimi kullanarak yeni anlamlar üretmek bu çalışmanın önemli bir yanıdır. Bu aynı zamanda ses, ritim ve hareket arasında bir ilişki kurularak imgelemi harekete geçiren bir çalışmadır.

Şapka oyununda kullanmak üzere hareketli bir şarkı seçiniz. Derse gelmeden önce müzik çalar (CD çalar, mp3 çalar vb.) ve şapka temin ediniz. Öğrencilerinizden 6. Ünite 1. Etkinlik için günlük hayatta kullandıkları bir eşya/ nesne getirmelerini isteyiniz. Bu nesnenin okula getirilebilecek nitelikte olması, kesici, delici ve zarar verici olmaması için öğrencilerinize uyarıda bulununuz. Siz de derste kullanmak için farklı eşya/nesneler getirebilir, oluşturacağınız malzeme sepetinde bunları muhafaza edebilirsiniz.

Öğretmen İçin Kontrol Listesi

Ünitenin işlenişi sırasında yapmış olduğunuz çalışmalara ilişkin aşağıda bir kontrol listesi sunulmuştur. Ünitenin işlenişi sonrasında bu çalışmalardan hangilerini gerçekleştirip gerçekleştirmediğinizi “evet” ya da “hayır” kutucuklarından birini işaretleyerek belirtiniz.

Ders işlenişi sırasında yapılması beklenen çalışmalar

1

Ders öncesinde etkinliklerde kullanılacak malzemeleri hazırladım.

2

Gerekli yerlerde açıklamalar yaparak öğrencilerin ritim ve zaman kavramlarını anlamalarına yardımcı oldum.

3

Öğrencilerin ritim alıştırmalarında eş güdüm içerisinde davranmaları için gerekli durumlarda uyarılarda bulundum.

4

Çalışmalar sırasında gerekli durumlarda uyarılarda bulunarak öğrencilerin eş zamanlı ritim oluşturmalarına yardımcı oldum.

5

Öğrencileri uygun ses ve efektlerle doğaçlanan ritme eşlik etmeleri için teşvik ettim.

6

Öğrencilerin birbirleriyle uyum içinde çalışmalarını için onları teşvik ettim.

7

Öğrencilere anlaşılır yönergeler verdim.

8

Öğrencilerin ritimle uygun devinimler yaparak kendilerini özgürce ifade etmelerine olanak sağladım.

9

Öğrencilere çalışmalar sırasında beklenen performansı uygun şekilde gerçekleştirmelerine yardımcı olmak amacıyla gerekli açıklamalarda bulundum.

10

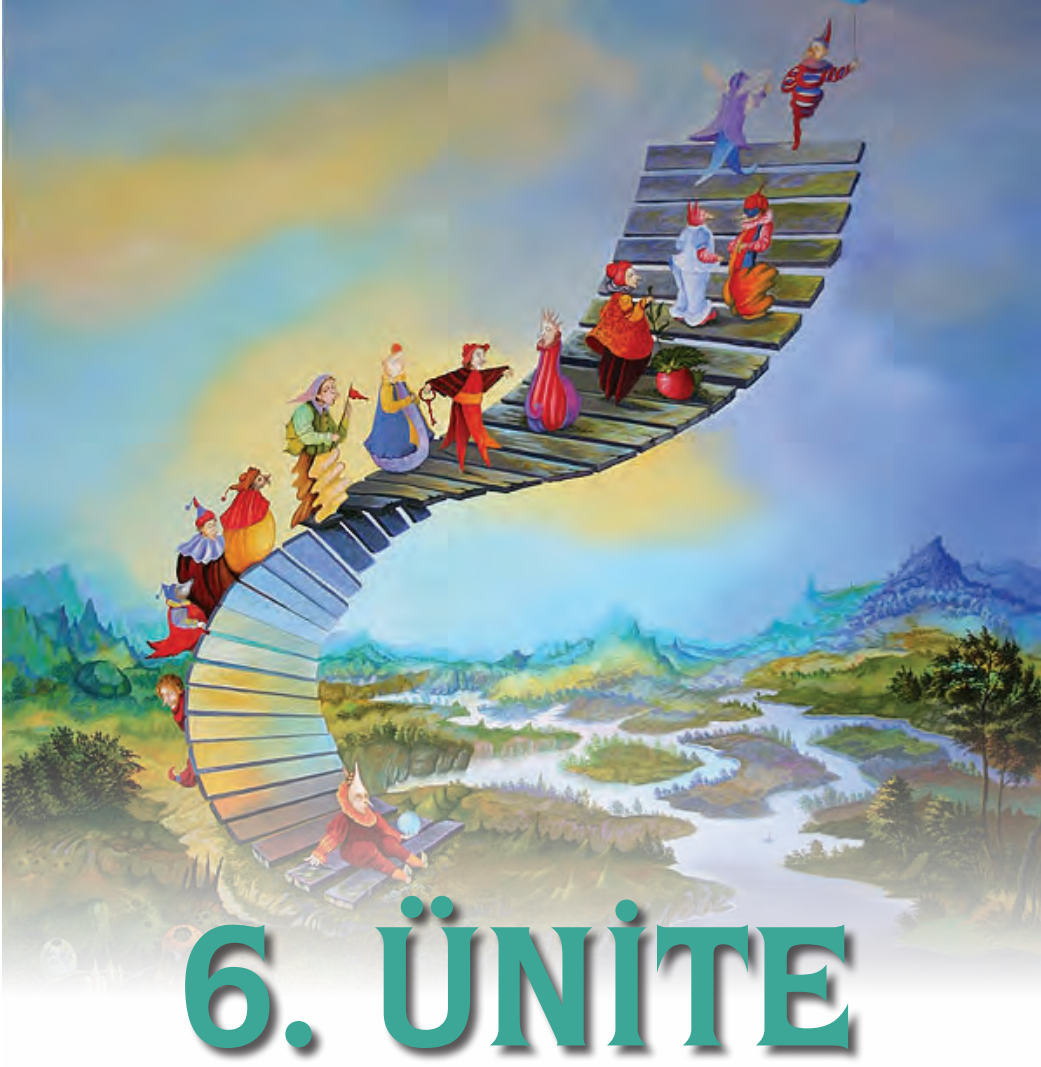
Öğrencileri çalışmalarda özgün, yaratıcı olmaları konusunda cesaretlendirdim.

5. ÜNİTE

Evet

Hayır

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



MATERYAL OYUN VE ALIŞTIRMALARI

Hayat = iş + oyun

Einstein

MATERYAL OYUN VE ALIŞTIRMALARI

KAZANIMLAR

1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.
2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.
3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.
4. Kurguladığı öyküde figürleri oynatır.
5. Kendi yaptığı resimden yola çıkarak öykü kurgular ve oynar.
6. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.
7. Edebî eserleri yorumlar ve oynar.

Isabelle PLANTE, yağlı boya tekniği

ÖĞRETMENİN HEDEFLERİ

Sevgili öğretmenim, bu ünitenin işlenişi sırasında sizlere yardımcı olabilecek öneriler ve ulaşmanız gereken hedefler aşağıda sunulmuştur.

1. Bu ünitedeki ilk hedefiniz öğrencilerinizin günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanıp nesnelere farklı anlamlar yükleyerek öykü kurgulayıp doğaçlamalarını sağlamak olmalıdır. Drama dersinde sadece olaylar ve durumlar değil nesnelerin, materyallerin ve çeşitli malzemelerin amacı dışında kullanılmasıyla nesneye yönelik doğaçlamalar ortaya çıkar. Bu çalışmalarla öğrenciler ve nesneler arasında bir köprü kurularak nesnelerin onların yaşantıları ile bütünleşmesi sağlanır.

2. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerinizin atık/artık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figürler yapmasını sağlamak olmalıdır. Öğrencilerin atık/artık malzemelerle üç boyutlu figürler yapmasındaki asıl amaç mevcut gerçekliği sorgulama, müdahale etme belki de yönünü değiştirme isteğidir. Bu nedenle öğrencilerin ürettiği üç boyutlu figürler yaratıcılıklarını kullanmalarına olanak sağlayan eserlerdir. Bu çalışmalar öğrencinin estetik algısının ve bilincinin gelişimine katkıda bulunur.

3. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerin yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgulamalarıdır. Öğrenciler oluşturdukları figürlerden yola çıkarak yaratıcılık ve hayal güçlerini ortaya koyarlar. Yaptıkları figürlerin onların dünyasındaki anlamları oluşturdukları öykülerle ortaya çıkar. Bu noktada figür her şeyle anlamlandırılabilir. Öğrencinin oluşturduğu figür onun kimi zaman anlatmak isteyip de anlatamadıklarının aracıdır olur. Kendinde olan izleri ve izlenimleri figür aracılığıyla dış dünyaya anlatır.

4. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerin kurguladıkları öykülerde hazırladıkları figürleri oynatmalarıdır. Burada temel unsur öğrencilerin oluşturduğu figürlerdir. Konuyu yaşayan, yaşatan ve gerçekleştiren bu figürlerdir. Dolayısıyla burada figürler olayın ana unsurudur. Bu nedenle öğrencilerin yaptığı figürleri nasıl oynattığı önemlidir.

5. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerin yaptıkları resimlerden öykü kurgulamaları ve oynamalarıdır. Sanatın ve sanat eserlerinin olmazsa olmazı hayal gücüdür. Drama

dersinde öğrencilerin hayal gücünü kullanarak hayallerini ifade etmesi sadece sözle ve bedenle sınırlı değildir. Drama dersinde öğrencilerin kendi duygu, düşünce ve hayallerini yansıttığı görsel çalışmalar yapılabilir.

6. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerinizin görsel (resim, heykel, fotoğraf vb.) eserleri yorumlayarak kurgu yapması ve doğaçlaması olmalıdır. Drama dersinin vazgeçilmez malzemelerinin arasında resim, fotoğraf, karakalem, grafik vb. eserler yer alır. Bir tek resim, heykel, fotoğraf vb. eser drama çalışmasının başlı başına konusu olabilir. Bir sanat yapıtından hareketle kurgulama yapılarak doğaçlamalar oluşturulabilir. Öğrencilere sanat eserleri (resim, fotoğraf, heykel gibi) gösterilerek ne gördükleri, ne hissettikleri, bu eserleri kimin, neden ve niye yaptığı sorulur. Eserin hikâyesini tahmin edip oynamaları, sözel ve bedensel olarak ifade etmeleri için öğrenciler yönlendirilirler.

7. Bu kazanımdaki hedefiniz öğrencilerinizin edebî eserleri yorumlayarak kurgu yapması ve doğaçlaması olmalıdır. Dramayı destekleyen ve dramının yararlandığı en önemli sanat dalı edebiyattır. Edebiyatın bütün çeşitleri (roman, öykü, masal, şiir, bulmacalar, bilmeceler vb.) drama sürecinde ya doğrudan ya da dolaylı olarak kullanılır. Var olan dil sanatlarından yararlanıldığı gibi süreç sonunda drama sürecine katılanlardan bir şiir, öykü, masal vb. yazması istenebilir.

Drama dersinin temelinde öğrencinin kendini özgürce ifade etmesi, yaratıcı ve özgün olması vardır. Öğrencilerin süreç sonundaki bakış açılarını, olumlu-olumsuz düşüncelerini, beğenilerini, değer yargılarını, deneyimlediklerini, edindikleri kazanımları size sözlü olarak ifade etmelerine olanak sağlayınız. Öğrencileriniz drama sürecindeki deneyimlerinin değerlendirmesini yaparken sizin de aynı değerlendirmeyi kendiniz ve öğrencileriniz için yapmanız gerekir. Bu güne kadar yaptığınız gözlemlerden elde ettiğiniz veriler bu aşamada size yardımcı olacaktır.

Bu ünite de öğrenciler; günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanabilmeleri, atık/artık malzemelerden üç boyutlu figürler yapıp oynatabilmeleri için materyal oyun ve alıştırmaları yapılır. Yaratıcılık ve imgelem becerisinin geliştirilebilmesi için sanat eserlerinden yola çıkılarak kurgu yapılır.

ÖĞRENCİYE YÖNELİK HEDEFLERİNİZ

Sevgili öğretmenimiz, öğrencilerinizde ulaşmanız gereken hedefler şunlardır:

1. Öğrenciler bu kazanımda günlük hayatta kullandığı basit nesneleri alışlagelmiş kullanım amacı dışında kullanırlar. Nesneye hayal güçlerini kullanarak yeni özellikler ve anlamlar yüklerler, böylece yaratıcılıklarını ve estetik duygularını geliştirirler. Nesneye anlam yükleyerek, farklı nesneler arasında ilişki kurarak öykü kurgular ve doğaçlarlar.

2. Öğrenciler atık/artık malzemelerden yeni fikirler geliştirerek çeşitli figürler oluştururlar ve bambaşka bir anlamda farklı bir şey yaparlar. Bu süreçte öğrenci hayal dünyasını ve bakış açısını yaptığı üç boyutlu figürle ifade ederken figürü tasarlamının, ortaya bir ürün çıkarmanın zevkini yaşar. Öğrencinin yaratıcı ve üretken olduğu bu süreç onun zihinsel becerilerinin gelişimine de katkı sağlar.

3. Öğrenciler yapmış oldukları figürlerin ana unsur olduğu öyküler kurgularlar. Bu figürler öğrencilerin duygularını, düşüncelerini yansıtmalarına aracılık eder. Farklı figürler arasında ilişki kurarak bir olay, bir durum planlarlar.

4. Burada anlatıcı figür öğrencinin ifade edemediği her şeyi aktarabilecek özelliğe sahiptir. Öğrenci oynattığı figürü bir duygu ve düşünce tercümanı olarak kullanabilir. Öyküyü doğaçlarken figürü nasıl ve ne şekilde oynatacağını tecrübe eder. Rol oyunları sürecinde edindiği deneyimleri oluşturduğu figürle ortaya koyar.

5. Öğrenci kendi yaptığı soyut resimden yola çıkarak somut bir kurgu oluşturur. Duygu ve düşüncelerini çizgilerle ve renklerle ifade eder. Bu çalışma öğrencinin estetik duygusunun ve bilincinin gelişmesine katkıda bulunur.

6. Bu çalışmada öğrencilerden görsel eserleri bütünlüklü bir bakış açısıyla değerlendirmeleri beklenir. Eserin anlatmak istediği iletille biçimsel nitelikleri arasında neden-sonuç ilişkisi kurarak yorumlamada bulunmaları istenir.

Öğrencilerin eserin öyküsünü düşünmeleri, eserde yer alan figürle empati kurmaları, eseri farklı açılardan yorumlamaları amaçlanır.

7. Sanat eserinin drama etkinlikleri aracılığıyla incelenmesi; öğrencilerin eseri daha iyi kavramalarına, doğaçlamalarla daha etkili bir öğrenme süreci yaşamalarına aracı olur. Bu süreçte öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmesine olanak sağlanır. Öğrenciler doğaçlamalar sırasında eserin duygusunu yaşarlar ve yaşadıklarını da kalıcı hâle getirirler.

Öğrenciler eserdeki unsurlar ve olayın koşullarını empati kurarak yorumlar ve doğaçlarlar. Drama sürecinde yapılan tüm etkinliklerde öğrencilerin kendini farklı yollarla ifade etmesine olanak sağlanır. Öğrencinin bu süreçteki yaşantılarla neler edindiğini sözle ifade etmesi istenir.



Nick GEORGIOU, kolaj tekniği

6.1. Materyal Oyunlarıyla Sınırlandırılmış Doğalama

“Zekâyla doğrudan ilgili olan algı, bellek ve imgelem yetilerinin üçüne birden sahip olan tek canlı insandır. Algı şu an yerinde duran bir nesnenin fark edilişidir. Bellek geçmişteki olguları, imgelem ise şu an yerinde bulunmayan nesneleri beynimizde canlandırır. İmgelem, yaşadığımız dünyayı aşma isteğidir. Dünyaya yukarıdan bakabilme, sınırları geçme, gerçek ile gerçeküstü, olağan ile olağan dışı arasında rahatça gezinebilme özgürlüğüdür. İmgelem, sanatçıların, şairlerin, müzisyenlerin, zaman zaman ufuk sahibi yöneticilerin kullandığı düşsel bir koridordur. Yaratıcı fikirlere, parlak buluşlara ve ölmez eserlere genellikle bu koridordan ulaşılır.” (E. Halıcı, 2000).

Materyal oyun ve alıştırmaları, bireyin imgelem dünyasını geliştiren önemli etkenlerden biridir. Yaşantıdaki deneyim ve algıların çoğu imgelere

dayanmaktadır. İmgeler, fikirleri çağırıştırır ve düşünceyi zihinde resimleştirir. Düşünme sürecinde imgelerden yararlanılır. Drama eğitimi, bireyin imgelem gücünü geliştirir.

Birey kendi yaşantısından çıkardığı sonuçları tekrar düzenleyerek bunları yeni kavramlar, yeni imgelerle birleştirir ve yeni düşünceler üretir. Çıkış noktası olarak burada nesneler, objeler, öyküler... kullanılabilir. Materyal oyun ve alıştırmalarında düşsel yolculuklar yapmak, düşsel ortamlarda kendi oyunlarını kurgulamak bireyin kendisini özgürce ifade etmesini sağlar.

Materyal alıştırmaları kendi içinde bir sisteme sahiptir. Bu sistem basitten karmaşığa doğru gider. Bu alıştırmalarda materyalin kendi kullanım amacı doğrultusunda ve materyalin kendi anlamının dışında kullanılması üzerine doğalamalar yapılır. Materyallerin kendi anlamları dışında kullanılması,

tamamen materyal ve imgelem arasında ilişki kurmayı amaçlar. Bireyin geçmişinden yola çıkarak bir nesneye bambaşka anlamlar yüklemesi; hayal gücünün, yaratıcılığının ve dil becerisinin gelişimine katkı sağlar.

Materyal oyunları alıştırmalarında; planlı rol oyunlarının kullanılması en son aşamadır. Bu aşamada materyallerden yapılan figürlerle doğalamalar yapılır. Artık/atık malzemelerden figürler oluşturulup bu figürlerden yola çıkılarak bir öykü kurgulaması yapılabileceği gibi, bunun tam tersi olarak bir öykü kurgulanıp kurguda yer alan kişilerin figürleri de yapılabilir.

Drama çalışmalarında, materyallerin kostüm, mekân, sahne ortamı ve atmosfer oluşturmada da kullanılması, bireyde yaratıcı düşüncenin gelişimine katkı sağlar ve rol oyunlarında da bireye özgünlük kazandırır.

Isabelle PLANTE, yağlı boya tekniği





Roland JEFF, yağlı boya tekniği

6.2. Sanat Eserlerine Dayalı Sınırlandırılmış Doğaçlama

Sanat; insanın doğa, toplumsal çevre ve kendisiyle kurmaya çalıştığı ilişki sürecinin bir sonucudur. Bu sonuç, bir üreten aracılığıyla edebiyat, resim, müzik, tiyatro, devinim-dans, mimari, heykel görünüşlerinde ortaya çıkar.

Sanat eserleri; sanatçının ürettiği, kendi iç dünyasını yansıttığı estetik yapıtlardır. Sanatın en önemli özelliklerinden biri insana sağladığı anlatım olanağıdır. Her sanat formunun varlık nedeni bir ileti olarak taşıdığı anlamı birilerine sunma arzusudur.

Drama çalışmalarında duyarlar ve ilgili sanatlar iç içe olmak durumundadır. Burada bütün sanatlar araç olarak kullanılırken bireylerin sanatla tanışması, sanatı anlaması ve sanatı tüketmesi de sağlanmış olur. Sanatı anlayan, tüketebilen insanlarda zamanla estetik duyarlılık gelişir. Estetik duyarlılığı gelişmiş bireylerden oluşan bir toplumun, içinde yaşadığı kültüre de katkısı olur. Bu nedenle hangi kesimden, hangi sınıftan olursa olsun

insanların sanat eserlerine karşı ilgi duymalarının sağlanması gereklidir.

Her sanat eserinden her birey farklı bir anlam çıkarabilir. Her bir resim, her bir öykü, her bir şiir her bireyde farklı farklı anlamlar yaratabilir. Sanat eseri yaşayan ve konuşan bir dil gibidir. Ne söylediği, neyi anlattığı ancak doğru bir yaklaşımla ortaya çıkarılabilir.

Drama; sanatı yaşamla ve bireyle buluşturan, bireyi kendisi ve çevresi ile etkileşime sokan ve bireyin yaratıcılığına dayanan bir yöntem olarak eğitim açısından önemlidir. Drama, sanat eğitiminin vazgeçilmez bir unsurudur. Drama çalışmalarında duyarların eğitilmesi sürecinde sanat dallarının her birine yer verilir. Bu çalışmalarda bireylerin hayal gücünü ve yaşam tecrübesini kullanarak sanat eserleri üzerinde tahminlerde bulunmaları, orijinal esere eklemeler yapmaları, dans etmeleri, resim yapmaları, taklit etmeleri, betimlemeleri farklı materyaller kullanarak yeniden oluşturmala-

rı, bedensel ya da sözlü olarak yorumlamaları istenir.

Drama çalışmalarında bütün sanatlar araç olarak kullanılırken bireylerin sanatla tanışması, sanatı anlaması ve yorumlaması sağlanmış olur. Sanat dallarında var olan duyarlarla durumu anlatma çabası dramının özünde de yer alır. Bu nedenle drama sürecinde bütün sanat dallarından yararlanılır. Edebiyat, müzik, resim, heykel, dans vb. dramının doğrudan ya da dolaylı yararlandığı sanat dalları arasında yer alır. Drama sürecinde bir sanat yapıtından yola çıkılarak kurgulama ve doğaçlama yapılması bireyi sanatla ilgili düşünmeye sevk eder ve onu sanata yakınlaştırır. Birey bu süreçte kendini sanatçı ve sanat eseri ile özdeşleştirir, kendi eserini yaratmaya ve düşünmeye başlar. Böylece drama eğitimi ile sanatı benimseyen, düşünen, eleştiren, yorumlayabilen, estetik duyarlılığa sahip bireyler yetişir.

Dramada temel araç öğrencinin kendisidir. Ancak etkinlikleri/çalışmaları daha zengin ve eğlenceli bir hâle getirmek, öğrencilerin konsantrasyonunu sağlamak, hayal güçlerini geliştirmek için materyallerden faydalanılır. Materyal oyun ve alıştırmalarıyla öğrencilerin kendilerinde var olan yaratıcı imgelem güçlerini keşfetmelerini sağlayarak, bu yetilerini kullanabilmeleri için zemin hazırlanması amaçlanır. Uygun olmayan, gereksiz ve fazla miktarda materyal kullanımı, yapılacak çalışmayı amacından uzaklaştırır.



1. Etkinlik

süre
40 dk.

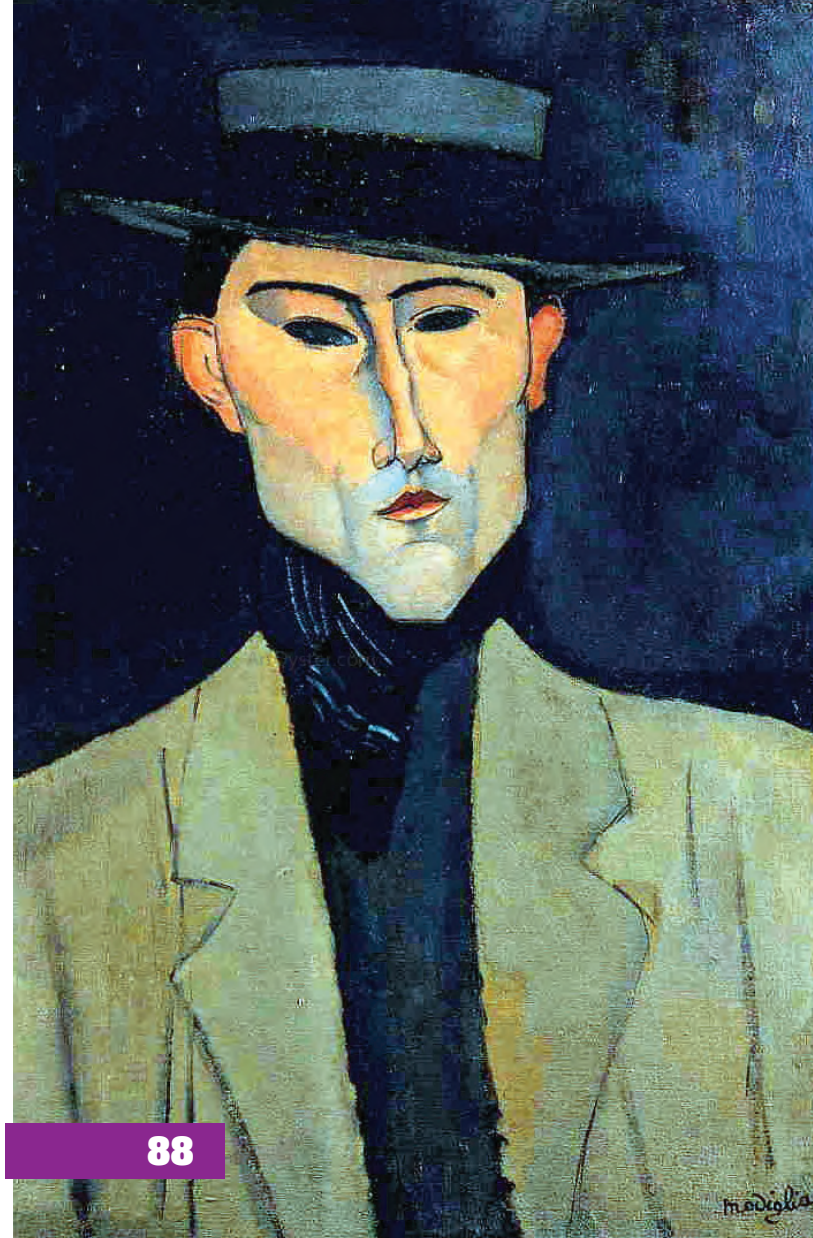
1. Çalışma

Şapka Oyunu

Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını, dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi aranızdan bir arkadaşınıza bu şapkayı takacağım. Şapkayı taktığım arkadaşınız oyunun ebesi olacak. Ebelikten kurtulmak için o da şapkasını bir başkasına takmaya çalışacak. Şapkanın sizde fazla kalmamasına dikkat ediniz. Müziği durdurduğumda şapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadan önce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalan arkadaşınız olacaktır.” diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz.

Amedeo Clemente MODIGLIANI,
yağlı boya tekniği

Amedeo Clemente MODIGLIANI, yağlı boya tekniği



2. Çalışma

0 Bir...



Drama çalışmalarında her nesne sahip olduğu işlevin dışında başka birçok işlev için de kullanılabilir. Nesneler drama çalışmalarının bazen ana konusu bazen de yardımcı ögesi olarak kullanılır.



Marek BROZOWSKI,
akrilik tekniği

Bu çalışma iki aşamada gerçekleştirilecektir.

Birinci aşamada nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır.

İkinci aşamada öğrenciler seçtikleri nesneleri günlük kullanım amacı dışında farklı anlamlar yükleyerek bambaşka bir nesne olarak anlatır.



Öğrencilerinizden bir nesneyi birden çok amaç için kullanmalarını isteyiniz. Bu nesne bir tarak, bir kalem, bir kaşık, bir şemsiye vb. olabilir. Örneğin bir kalem fener, ışın kılıcı, yaka mikrofonu, telefon... olarak anlatılabilir. Bunlar tamamen öğrencinin imgelemine, yaratıcılığına bağlıdır. Öğrencilerinizin yaratıcı fikirlerini dinleyin, kendilerini ifade etmelerine olanak sağlayın.

3. Çalışma

Konuşan Nesne

Öğrencilerinizden bir sonraki etkinlik için atık/artık materyalleri ve figür oluşturmak için gerekli malzemeleri (karton, mukavva, balon, plastik şişe, plastik bardak, çita, renkli yünler, fırça, sulu boya, ipler, kâğıtlar, kumaşlar, düğmeler, boncuklar, makas, yapıştırıcı vb.) getirmelerini isteyiniz.

Bu çalışmada her öğrenci bir nesne seçer. Öğrencilerden seçtikleri nesneler için “Bu nesnelerin sesi olsaydı nasıl olurdu?, Duyguları neler olurdu?, Nasıl yansıtırlardı? Ne yapmak isterlerdi?, Ne söylemek isterlerdi? ...” gibi soruların cevaplarını düşünmeleri istenir. Öğrenciler bu gibi sorulara verdikleri yanıtlar çerçevesinde seçtikleri nesne için kısa bir öykü kurgular ve oynarlar.

Betül DEMİR KARAKAYA, seramik tekniği





2. Etkinlik

süre
80 dk.



Bu oyunu sınırlı bir mekânda oynatırsanız daha eğlenceli olacaktır.

1. Çalışma

Balıkçılar

“Balıkçılar” oyunu için mukavadan küçük balıklar kesilir. Kesilen mukavva balıklar 1-1,5 m’lik iplerle öğrencilerin bellerine bağlanır. Balıkların arkaya ya da yanlara doğru gelmesi tamamıyla öğrencilerin isteğine bağlıdır. Buradaki tek şart hazırlanan balıkların yere düşmesidir.

Öğrencilerinize “Bu oyunun kuralı kendi balıklarınızı korurken diğer taraftan da başka arkadaşlarınızın balıklarına basarak onları almaya çalışacaksınız. Balıksız kalan yanar, ikinci oyuna kadar dışarıda bekler. En fazla balık toplayan arkadaşınız oyunu kazanır. Balık yakalarken elleri kullanmamak esastır. Ellerinizi yalnızca yakaladığınız balığı almak için kullanabilirsiniz. Balığı kaptırmayan ve en çok balık yakalayan arkadaşınız oyunu kazanır.” diyerek oyunu anlatınız.

James C. CHRISTENSEN, yağlı boya tekniği



2. Çalışma

Konuşan Figür

Bir sonraki etkinlikte oynatacağınız "Halat Çekme" oyununda kullanılmak üzere bir halat temin ediniz.

Öğrencileriniz sınıfa getirilen atık/artık materyaller ve malzemelerden figürler yaparlar.



Bu çalışma öğrencilerinizin algı, çağrışım, yaratıcılık ve belleklerini kullanacakları, yeni ve farklı imgeler oluşturacakları bir çalışmadır.



3. Etkinlik

süre
80 dk.



Öykü kurgulama aşamasında önemli olan olgu, öyküde bir çatışmanın olması ve bu çatışmanın öykü sonunda çözümlenir duruma gelmesidir. Figürlerin kurgulanan öyküye uyarlanabilmesi için bir mekân yaratılması gerekmektedir. Bu mekân tasarlanırken de yine artık malzemelerin kullanılmasına dikkat edilmesi, çalışmanın bütünlüğü açısından önemlidir. Öğrencilerin yaratıcılığına dayalı olarak onlara kendi mekânlarını yaratma fırsatı verilmelidir. Bu çalışmalar için öğrencilere geniş zaman tanınmalıdır. Ayrıca, oluşturdukları öyküleri izleyenlere oynamadan önce prova etmeleri, kendilerine güven duymaları açısından yararlı olacaktır.

1. Çalışma

Halat Çekme

Öğrencilerinizden gönüllü iki kişiyi lider olarak seçiniz. Seçtiğiniz öğrencilere "Sizler iki ayrı takım oluşturacaksınız. Takımınızı oluşturmak için takım liderleri olarak karşılıklı 2-3 metre mesafede duracaksınız. İlk ayağı benim belirlediğim lider atacak. Adımlarınızı atarken de 'Aldım verdim, ben seni yendim.' diyecek. Son adımında bulunduğu yerde duracak. Karşıda duran diğer lider ise "Alamazsın ve remezsin, sen beni yenemezsin." diye karşıdaki lidere doğru adım atacak. Hangi taraf ilk önce arkadaşına yaklaşıp ayağına basarsa ilk oyuncu seçim hakkı o takımın olacaktır. İki takım eşit sayıya gelene kadar seçme işlemi devam edecektir. Takımlar eşitlenince oyunumuz başlayacaktır." diyerek açıklama yapınız. Mekânın ortasına belirgin şekilde bir çizgi çekmelisiniz. Daha önceden temin etmiş olduğunuz halatı liderlere veriniz. Liderler iki ucundan karşılıklı tutarlar. Takım oyuncularını da liderlerinin arkasında birbirlerinin belinden tutarak sıra olurlar. Oyun sizin "Başla!" komutunuzla başlar. Çizgiyi geçen takım oyunu kaybeder.

Harry BROOKER, yağlı boya tekniği



2. Çalışma

Figürün Öyküsü

Öğrencilerinizden iki kişilik gruplar oluşturunuz. Her gruba yaptıkları figürlerden yola çıkarak birer öykü kurgulamalarını söyleyiniz.

3. Çalışma

Atölyeden Sahneye

Bir sonraki hafta yapılacak etkinlikte kullanmak için pastel boya ve resim kâğıdı vb. malzemeler gerekmektedir. Bu malzemeleri öğrencilerinizle birlikte bir hafta öncesinden temin ediniz.

Öğrencilerinizin figürlerini oynatarak öykülerini anlatabilmesi için bir sahne hazırlayınız. Bu sahneyi karton kutu, örtü, sıra, masa vb. malzemeler ve çevrenizde bulunan çeşitli eşyalarla oluşturabilirsiniz. Hazırlanan sahne öğrencilerin izleyiciler tarafından görülmeyeceği, figürlerin oynatılabileceği nitelikte olmalıdır.

Gruplar, hazırlamış olduğunuz sahnede, kurguladıkları öyküleri oluşturdukları figürleriyle oynarlar.



Oynanan öykünün inandırıcı olabilmesi, figürlerin nasıl oynatıldığına bağlıdır. Oynatılan figürün sahne hizasını kaybetmemesi, seslendirilmesi, olaylara karşı gösterdiği tepkilerin ve beden ifadesinin seyirciye net yansıtılması öyküyü inandırıcı ve izlenebilir yapar.

Çalışma, öğrencilerin onayı alınarak diğer sınıflara gösterilebilir. Dramada yapılan doğaçlamaların sadece grup üyeleri tarafından izlenmesi teatral bir durumdur ancak tiyatro değildir. Doğaçlamaların grup üyeleri dışında izleyicilere sunulmasıyla çalışma drama özelliğini kaybeder, tiyatroya dönüşür. Bu nedenle prova yapmaları için öğrencilere gerekli zaman tanınmalıdır. Prova yapmaları, öğrencilerin kendilerine güven duymaları açısından oldukça önemlidir.

Oleg TURCHIN, yağlı boya tekniği





4. Etkinlik

süre
40 dk.

1. Çalışma

Örümcek Ağı

Gönüllü iki öğrenci seçiniz. Öğrencilerinize “Bu arkadaşlarınız bir ‘örümcek ağı’ oluşturacaklar. Sizler de bu ağa yakalanmamak için onlardan kaçacaksınız. Örümcek ağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerinin ellerini bırakmadan sizi yakalamaya çalışacaklar. Örümcek ağına yakalananlar tıpkı diğer arkadaşları gibi ağın bir parçası olurlar, onlar gibi diğer arkadaşlarını yakalamaya çalışırlar. Örümcek ağı gittikçe uzar fakat sadece iki başta bulunan arkadaşlarınız diğer arkadaşlarını yakalayabilirler. Örümcek ağı koparsa örümcek yakalanamaz. Bu durumda hemen örümcek ağının kopan kısmı tekrar bir araya gelir ve oyun devam eder. Sizler örümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu kalıncaya kadar devam eder.” diyerek oyunu açıklayınız.



Örümcek ağı, düzenleme

2. Çalışma

Resim Galerisi

Bir hafta öncesinden temin ettiğiniz resim malzemelerini mekânda hazır bulundurunuz. Her öğrenci somut imgelerin olmadığı soyut bir resim yapar. Resimler bittikten sonra her öğrenci kendi resmini arkadaşlarının görebileceği bir yere asar ve bir resim galerisi hazırlanmış olur. Daha sonra her öğrenci kendi yaptığı resimden yola çıkarak bir öykü kurgular ve öyküsünü arkadaşlarına anlatır.



Vladimir TATLIN, yağlı boya tekniği

Bir sonraki etkinlikte oynatacağınız “Yılan Oyunu”nda kullanılmak üzere bir halat temin ediniz. Bir sonraki etkinlik için size önerilen yahut sizin tercih ettiğiniz resimlerden en az altısını sınıfta öğrencilerinize sergilemek için hazırlayınız.



Öğrencilerin yaptığı resimlerin sanat eseri olarak bir değer taşıması önemli değildir. Önemli olan öğrencilerin imgelerini çizgilerle soyut bir şekilde kâğıda aktarması, imgelemine öykü olarak anlatması ve yaşantısal bir hâle getirebilmesidir. Öğrencilerinizi sorgulamadan, eleştirmeden dinleyerek onların imgelemlerini özgürce ifade edebilmesine olanak sağlamış olursunuz.



1. Çalışma

Yılan Oyunu

Mekânda öğrencilerin sığabileceği büyüklükte bir daire çizilir. Öğrenciler bu dairenin üzerinde çember oluşturur. Bir ebe seçilir ve ebe dairenin ortasına geçer. Ebe, dairenin yarıçapı uzunluğundaki bir ipi ya da halatı yere paralel olarak çevirmeye başlar. Diğer öğrenciler ip yaklaştığında çizginin dışına çıkmadan ipin üzerinden atlarlar. Atlayamayan ya da ipe değen öğrenci oyundan çıkar. Daire içerisinde tek başına kalan oyuncu oyunu kazanır ve ebenin yerine geçer.

Fikret OTYAM, yağlı boya tekniği



Fikret OTYAM, yağlı boya tekniği

2. Çalışma

Yansımalar



İmgelem dünyasının zenginleşmesi bireyin rol oyunları ile özgün tavır sergilemesine ve kendini çok yönlü ifade edebilmesine olanak sağlar.

Önceden hazırladığınız resimleri mekânda öğrencilerin görebileceği şekilde duvarlara asınız. Öğrencilerinize mekânda serbest yürümelerini ve bu arada resimleri incelemelerini söyleyiniz. Öğrencilerden sevdikleri, hoşlandıkları, kendilerine yakın hissettikleri resmin etrafında toplanmalarını isteyiniz. Öğrenciler böylece kendi tercihlerine göre gruplara ayrılacaktır. Daha sonra her gruptan, tercih ettikleri resimlerle ilgili öyküler oluşturmalarını isteyiniz. Gruplar resimleri inceler, her grup kendi seçtiği resimden yola çıkarak bir öykü kurgular ve kurguladığı öyküyü oynar.



Öğrencilerinize “Bu resimde kimin yerinde olmak isterdiniz?, Neden?, Bu resmin içinde olsaydınız siz ne yapardınız?, Bu resimdeki çatışma unsuru nedir?, Bu resme hayat veren mekânda nasıl bir koku/ses vardır?, Bu resmi siz yapmış olsaydınız ne isim verirdiniz?” gibi sorular sorarak onların öykü kurgulamalarında yardımcı olabilirsiniz.

Okul düzeyinde yapılan sanat eseri incelemesinde öğrenciler ne kadar çok eserle karşılaşrsa, estetik beğeni ve yargılarında o kadar olumlu bir değişiklik ve gelişme olması beklenebilir. Bu nedenle dramayla yapılandırılmış başka sanatçıların hayatı ve eserleri çalışmalarının artırılması önerilebilir. Burada seçtiğiniz resimler tanınmış sanatçılara ait içerisinde bir konu, olay, çatışması olan bir öykünün yansıdığı eserler olmalıdır.



Marc CHAGALL, yağlı boya tekniği

Jean Baptiste MADOU, yağlı boya tekniği





Diego VELÁZQUEZ, yağlı boya tekniği

Michelangelo Merisi da CARAVAGGIO, yağlı boya tekniği





Zeugma Mozaik, mozaik

Michelangelo Merisi da CARAVAGGIO, yağlı boya tekniği



**1. Çalışma****Kedi-Fare Oyunu**

Öğrencilerinize mekânda serbest yürümelerini söyleyiniz. Daha sonra komutla ikili olmalarını isteyiniz. En son ikili olan grubu ebe olarak belirleyiniz. Öğrencilerinize “Son belirlediğim iki arkadaşınızdan biri ‘Kedi’ diğeri de ‘Fare’dir. Fare, kediye yakalanmamak için ondan kaçacak. Kediden kurtulmak için de el ele tutuşmuş gruplardan birinin yanına kediye yakalanmadan eklenmeye çalışacaktır. Farenin eklendiği grubun diğer ucundaki arkadaşınız yeni fare olacak ve aynı şekilde kediden kaçmaya başlayacaktır. Kedi, fareyi yakalarsa kedi ile fare yer değiştirir fare kedi, kedi de fare olur.” diyerek oyunu açıklayınız. Komutla oyunu başlatınız.



Franz MARC, yağlı boya tekniği

2. Çalışma**Nasıl Olmalı?**

Öğrencilerinizden beşer kişilik altı grup oluşturunuz. Kılavuzunuzda yer alan veya sizin belirlediğiniz en az üç öyküyü ya da olaya dayalı metni öğrencilerinize okumaları için dağıtınız. Burada dikkat etmeniz gereken nokta olaya dayalı metnin ‘düğüm’ bölümlerinin öğrencilere verilmesidir. Öğrenciler verilen metni okurlar, değerlendirirler ve öncesinin nasıl olduğunu, devamını nasıl getirebileceklerini düşünüp yeni bir öykü kurgulamaya hazırlanırlar. Düşünme sürecinden sonra metinde yer alan bilgilerden de yararlanarak yarım olan metni tamamlarlar. Tüm gruplar öyküleriyle ilgili doğaçlamalarını yaparlar. Sonra her gruptan öykünün en can alıcı sahnesini donuk imgeler üzerinde diğer gruplarla konuşulur. Tüm gruplar doğaçlamalarını tamamladıktan sonra öğrencilerinize öykünün ya da olaya dayalı metnin orijinalini okumalısınız. Öğrenciler oluşturdukları kurguyla metinlerin gerçek kurgularını karşılaştırır. Öğrencilerle birlikte genel bir değerlendirme yapılır.



Jacek Yerka, yağlı boya tekniği



Öğrencilerinize değerlendirme aşamasında “Öykülerinizi kurgularken neden-sonuç ya da amaç-sonuç ilişkisi kurdunuz mu?, Sizin çözüm bölümünüzle yazının çözüm bölümü arasında benzerlikler var mı?, Sizin hazırladığınız son yeterince etkili mi?...” sorularını sorabilirsiniz.



Nevin ÇOKAY, yağlı boya tekniği

...

Altı ay sonraydı, köye tahsildarlar geldi. Yol parası vereceklerin arasında muhtar beni de okudu. Yanlış olacak diye kulak asmadım. Birkaç kere gelip gittiler, aldırmadım. Yirmi senedir yol parasından muaftım.

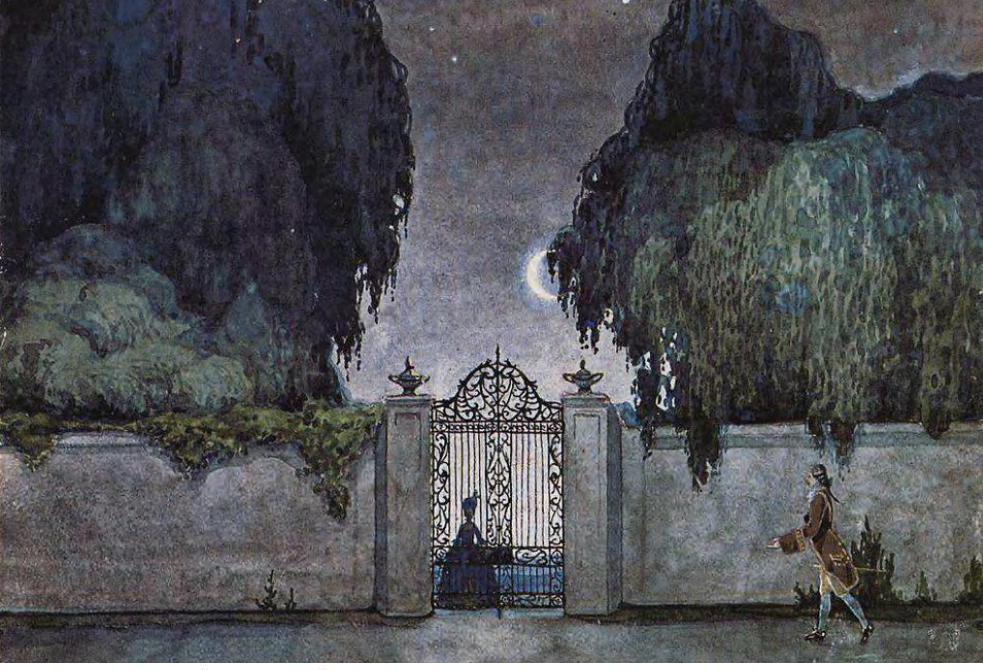
Bu sefer tahsildarlar candarmayla beraber geldiler. Yol parası vermeyenlerle beraber beni de aldılar; ben seksen yaşındayım, dedim ama dinleyen olmadı. Nüfusa geldik, defteri açıp baktılar. Daha yirmi dokuz yaşındasın, dediler. Amanın etmeyin, halime bakın, dedim; olmaz tevellüdün işte burada, adresin de belli, diye dayattılar. Cebimdeki nüfusu çıkarıp verdim, orada da 29 gösteriyormuş, o zaman aklım erdi ama neyleyim? Daha çok kurcalarsan başına iş açılır, dediler. Ben de sesimi çıkarmadım. Altı lirayı bir denkleştirebilsem verir kurtulurdum ama bu zamanda altı liranın yolu nerde? Kaderde yazılıymış dedik, geldik buraya...

Sabahattin ALİ-Bütün Öyküleri I/Kağı



Edvard MUNCH, yağlı boya tekniği

- ...
- Cleante** : Neye? Neye karar verdiniz?
- Harpagon** : Mariane'la evlenmeye.
- Cleante** : Kim? Siz mi? Siz mi?
- Harpagon** : Evet, ben, ben, ben. Ne oluyor sana yahu?
- Cleante** : Birden başım döndü, dışarı çıkmalıyım.
- Harpagon** : Bir şey değil, geçer. Hemen mutfağa git, büyük bir bardak temiz su iç. Şu gençler de pek çıtkırıldımlar, tavuk kadar canları yok. İşte kızım, kendim için aldığım karar bu. Kardeşine gelince bu sabah onun için de birini düşünüyorum: Dul bir kadın. Sana gelince seni de Senyör Anselme'e vereceğim.
- Elise** : Senyör Anselme mi?
- Harpagon** : Evet, olgun, akli başında, efendi bir adam. Yaşı elliden büyük değil, serveti dillere destan.
- Elise** : (Reverans yaparak) Babacığım, özür dilerim ama evlenmek istemiyorum.
- Harpagon** : (Kızı gibi reverans yaparak) Ben de özür dilerim, ama minik kızım, cicim, seni onunla evlendireceğim.
- Elise** : Affını rica ederim babacığım.
- Harpagon** : Ben de affını rica ederim kızım.
- Elise** : Senyör Anselme'e saygılarımı sunarım. Ama müsaade buyurursanız onunla evlenmeyeceğim.
- Harpagon** : Ben de sana saygılarımı sunarım. Ama müsaade buyurursan onunla evleneceksin, hem de bu akşam.
- Elise** : Bu akşam mı?
- Harpagon** : Bu akşam.
- ...



Konstantin SOMOV, yağlı boya tekniği

...

Sermet Bey döndü, arkasındaki bekçiye:

-İşte bir boş köşk daha..., dedi.

Küçük bir çam ormanının önünde beyaz, şık bir bina. Mermerdenmiş gibi göz kamaştıracak derecede parlıyordu. Tarhlarını yabani otlar bürümüş. Bahçesinin demir kapısında büyük bir “Kiralıktır” levhası asılıydı. Bekçi başını salladı:

-Geç, efendim geç... Orası size gelmez.

-Niçin canım?

-Demin gösterdiğim evi tutunuz. Küçük ama çok uğurludur. Kim oturursa senesinde erkek çocuğu dünyaya gelir.

-On iki kişi nasıl sığarız beş odaya? Buraya bakalım. Buraya... Tam bize göre...

Bekçi tekrar kati bir işaretle:

-Burada oturamazsınız efendim, dedi.

Sermet Bey, gözünü köşkten alamıyordu. Her tarafında geniş balkonları vardı. Temellerinin üzerine yaslanmış sanılacaktı. Kuluçka yatan beyaz bir Nemse tavuğu gibi yayvandı. Yirmi senedir çoluğa çocuğa kavuşalıdan beri, hep böyle bir yuva tahayyül ederdi. Asabi bir istical ile:

-Niçin oturamıyoruz, diye sordu.

-Efendim, bu köşkte peri vardır.

...

Öğretmen İçin Kontrol Listesi

Ünitenin işlenişi sırasında yapmış olduğunuz çalışmalara ilişkin aşağıda bir kontrol listesi sunulmuştur. Ünitenin işlenişi sonrasında bu çalışmalardan hangilerini gerçekleştirip gerçekleştirmediğinizi “evet” ya da “hayır” kutucuklarından birini işaretleyerek belirtiniz.

Ders işlenişi sırasında yapılması beklenen çalışmalar

- 1 Ders öncesinde etkinlikler için gerekli olan malzemeleri temin ettim.
- 2 Öğrencilere bir materyalin farklı amaçlar için kullanılabileceği konusunda uyarılarda bulundum.
- 3 Öğrencilere üç boyutlu figürleri hazırlamaları için yeterli süre verdim.
- 4 Öğrencileri üç boyutlu figür oluştururken yaratıcılıklarını kullanmaları için teşvik ettim.
- 5 Öğrencilerle beraber kurguladıkları öykülerde oluşturdukları figürleri rahatlıkla oynatabilmeleri için sahne hazırladım.
- 6 Prova öncesinde öğrencilere figürleri nasıl oynayacakları konusunda bilgi verdim.
- 7 Öğrencileri kendilerini özgürce ifade etmeleri konusunda teşvik ettim.
- 8 Bir eserden hareketle öykü kurgulama çalışmalarında öğrencileri uygun sorular sorarak yönlendirdim.
- 9 Çalışmalar sırasında olumlu geri bildirim vererek öğrencileri teşvik ettim.
- 10 Öğrencilerin drama süreci hakkındaki duyguları ve düşüncelerini ifade etmelerine olanak sağladım.

6. ÜNİTE

Evet

Hayır

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

1. DÖNEM PERFORMANS ÇALIŞMASI

● OYUN KURGULUYORUM



İÇERİK	Çocuk Oyunu Kurgulama
SÜRE	2 hafta
BECERİLER	Araştırma, kavrama, ifade etme
BEKLENEN PERFORMANS	Araştırma yapma, yönerge hazırlama, oyun kurgulama, kurgulanan oyunu oynatma
DEĞERLENDİRME	Puanlama Anahtarı



Puanlama Anahtarı

ÖLÇÜT KATEGORİLERİ	ÖLÇÜTLER	PUAN DEĞERLERİ
Araştırma	- Araştırmasında farklı türde kaynaklar kullandı. - Araştırmasında en az iki kaynaktan yararlandı. - Çalışma yönergesinde belirtilen niteliklere uygun oyun seçti.	 /30
Oyun kurgulama	- Oyun kurgusu orijinal oyundaki temel nitelikleri (çatışma unsurları vb.) kapsıyordu. - Oyun kurgusu akıcıydı. - Oyun kurgusu özgündü.	 /30
Yönerge hazırlama	- Oyunun kuralları yönergede anlaşılır şekilde yazılmıştı.	 /10
Uygulama	- Oyunun nasıl oynanacağını arkadaşlarına anlaşılır şekilde açıkladı. - Oyun oynanırken arkadaşlarını etkin şekilde yönlendirdi. - Oyunun oynanması sırasında ortaya çıkan çatışmaları başarılı şekilde çözdü.	 /30
TOPLAM		 /100

Sevgili Öğrenciler

Bu çalışmada sizlerden beklenen bedene dayalı (bedeni aktif şekilde kullanabileceğiniz) bir çocuk oyunu seçmeniz, seçtiğiniz oyunu farklı bir şekilde kurgulamanız ve kurguladığınız bu oyunu sınıfta arkadaşlarınıza oynatmanızdır.

Çalışmanızı gerçekleştirirken aşağıdaki adımları takip etmeniz size yardımcı olacaktır:

1. Bedene dayalı bir çocuk oyunu seçiniz. En az iki farklı türde (internet, oyun, drama kitapları vb.) kaynaktan yararlanarak seçtiğiniz oyunun farklı oynanış biçimleri olup olmadığını araştırınız.
2. Seçtiğiniz bu oyunu farklı şekilde yeniden kurgulayınız. Oyunu kurgularken oyunun oynanabilir nitelikte olmasına, orijinal oyunun içeriğini bozmamaya, orijinal oyunda vurgulanan temel niteliklerin kurguladığınız oyunda da bulunmasına dikkat ediniz.
3. Kurguladığınız oyunun nasıl oynanacağını ve oyunun kurallarını açıklayan bir yönerge hazırlayınız. Yönergenizde kullandığınız kaynakları belirtmeyi unutmayınız.
4. Hazırladığınız yönergeden yararlanarak belirlenen tarihte sınıf arkadaşlarınıza oyunu nasıl oynayacaklarını açıklayınız.
5. Arkadaşlarınızın kurguladığınız oyunu sınıf içerisinde oynamalarını sağlayınız.

Çalışmanız sırasında göstermiş olduğunuz performans sol tarafta yer alan puanlama anahtarı ve ölçütler kullanılarak öğretmenin tarafından değerlendirilecektir. Bu ölçütler çalışmanızı hazırlarken dikkat etmeniz gereken hususlar hakkında size bilgi verecektir. Bu ölçütlerden yararlanarak siz de kendi performansınızı değerlendirebilirsiniz.

Not: Bu performans çalışması öneri olarak sunulmuştur. İstenildiği takdirde farklı bir performans çalışması konusu belirlenebilir. Ancak, yeni bir konu belirlendiğinde değerlendirme ölçütlerinin belirlenen konuya göre değiştirilmesinin gerekli olduğu unutulmalıdır.

2. DÖNEM PERFORMANS ÇALIŞMASI

DOĞAÇLAMA

İÇERİK	Öykü Kurgulama ve Doğaçlama
SÜRE	2 hafta
BECERİLER	Kavrama, yaratıcı düşünme, iş birliği
BEKLENEN PERFORMANS	Öykü kurgulama, doğaçlama, grupta iş birliği içinde çalışma
DEĞERLENDİRME	Puanlama Anahtarı

Puanlama Anahtarı

ÖLÇÜT KATEGORİLERİ	ÖLÇÜTLER	PUAN DEĞERLERİ
Grup çalışması	- Grup arkadaşları ile uyumlu çalıştı. - Grup arkadaşları ile arasında oluşan çatışmaları olumlu şekilde çözdü. - Grup içinde kendisine düşen görevleri yerine getirdi.	/30
Öykü kurgulama	- Kurgulanan öykü seçilen sanat eseri ile uyumluydu. - Kurgulanan öyküde çatışma unsuru net bir şekilde belirtilmişti. - Kurgulanan öykünün finali netti. - Kurgulanan öykü özgündü. - Kurgulanan öykü akıcıydı.	/50
Doğaçlama	- Yapılan doğaçlama kurgulanan öykü ile uyumluydu. - Doğaçlama tekniğini etkili bir şekilde kullandı.	/20
TOPLAM		/100

Sevgili Öğrenciler

Bu çalışmada sizlerden beklenen bir sanat eserinden (fotoğraf, heykel, müzik eseri vb.) yararlanarak grup arkadaşlarınızla bir öykü kurgulamanız ve kurguladığınız öyküyü doğaçlamanızdır.

Çalışmanızı gerçekleştirirken aşağıdaki adımları takip etmeniz size kolaylık sağlayacaktır:

1. Dört kişilik bir grup oluşturunuz.
2. İçinde çatışma unsuru barındıran bir sanat eseri seçiniz. Bu eser bir fotoğraf, heykel ya da müzik eseri olabilir.
3. Seçtiğiniz eserden yararlanarak bir öykü kurgulayınız.
4. Kurguladığınız öyküyü grup arkadaşlarınızla birlikte belirtilen tarihte sınıfta doğaçlayınız.

Çalışmanız sırasında göstermiş olduğunuz performans sol tarafta yer alan puanlama anahtarı ve ölçütler kullanılarak öğretmeniniz tarafından değerlendirilecektir. Ölçütler çalışmanız sırasında hangi hususlara dikkat etmeniz gerektiği konusunda size rehberlik edecektir. Siz de bu ölçütleri kullanarak kendi performansınızı değerlendirebilirsiniz.

Not: Bu performans çalışması öneri olarak sunulmuştur. İstenildiği takdirde farklı bir performans çalışması konusu belirlenebilir. Ancak, yeni bir konu belirlendiğinde değerlendirme ölçütlerinin belirlenen konuya göre değiştirilmesinin gerekli olduğu unutulmamalıdır.

PROJE

YÖRESEL ÇOCUK OYUNU DERLEMESİ

İÇERİK	Yöresel Çocuk Oyunu Derlemesi
SÜRE	4 ay
BE CERİLER	Araştırma, yaratıcı düşünme, kavrama, analiz
BEKLENEN PERFORMANS	Araştırma yapma, derleme kitap- çığı hazırlama
DEĞERLENDİRME	Puanlama Anahtarı

Puanlama Anahtarı

ÖLÇÜT KATEGORİLERİ	ÖLÇÜTLER	PUAN DEĞERLERİ
Derleme Kitapçığı Hazırlama	Derleme kitapçığında; - Sorulması önerilen tüm sorula- rın cevaplarına yer verilmişti. - Yöresel oyunlar hakkındaki bil- giler anlaşılır şekilde aktarılmıştı. - Dilbilgisi kurallarına uyulmuştu. - Yazım kurallarına uyulmuştu. - Anlatım özgündü. - Tasarım yaratıcıydı. - Kullanılan görseller konu ile uyumluydu.	/70
Kurgulama	- Kurgu özgündü. - Kurgu orijinal oyunların temel niteliklerini yansıtıyordu. - Kurgulanan oyun oynanabilir nitelikteydi.	/30
TOPLAM		/100

Sevgili Öğrenciler

Bu çalışmada sizlerden beklenen aile bü-
yüklerinizden biri ile görüşme yaparak onla-
rın oynamış oldukları yöresel çocuk oyunları
hakkında bilgi toplamanız ve bu oyunları
günümüz için yeniden kurgulamanızdır.
Çalışmanız sırasında aşağıdaki adımları ta-
kip etmeniz sizlere kolaylık sağlayacaktır:

1. Aile büyüklerinizle görüşmeler yapı-
rak onların oynadıkları ya da hakkında
bilgi sahibi oldukları en az 2 yöresel
çocuk oyunu hakkında bilgi toplayınız.
Görüşme yaparken şu sorulardan ya-
rarlanabilirsiniz:
a) Oyunun adı nedir?
b) Oyunun oynandığı yöre hangisidir?
c) Oyun nasıl oynanmaktadır?
d) Oyun hakkındaki bilgiyi kimden
edindiniz? O kişi oyun hakkında
bilgiyi kimden edinmiş?
e) Görüşme yaptığınız kişi oyunu ken-
disi oynamış mı?
2. Hakkında bilgi topladığınız oyunları
günümüz için yeniden kurgulayınız.
3. Oyunlar hakkında edindiğiniz bilgile-
ri ve bu oyunlara ilişkin kurgularını-
zı derleme kitapçığı hâline getiriniz.
Hazırladığınız derleme kitapçığında
görsel öğelere (resim, fotoğraf, ken-
di çizimleriniz vb.) yer verebilirsiniz.
Kimlerle görüşme yaptığınızı derleme
kitapçığınızda belirtmeyi unutmayı-
nız.
4. Hazırladığınız derleme kitapçığını be-
lirlenen tarihte öğretmeninize teslim
ediniz.

Çalışmanız sırasında göstermiş olduğunuz
performans sol tarafta yer alan puanlama
anahtarı ve ölçütler kullanılarak öğretme-
ninizi tarafından değerlendirilecektir. Bu
ölçütler çalışmanızı hazırlarken dikkat et-
meniz gereken hususlar hakkında size bilgi
verecektir. Bu ölçütlerden yararlanarak siz
de kendi performansınızı değerlendirebilir-
siniz.

Not:Bu proje öneri olarak sunulmuştur. İste-
nildiği takdirde farklı bir proje konusu belir-
lenebilir. Ancak yeni bir konu belirlendiğinde
değerlendirme ölçütlerinin belirlenen konuya
göre değiştirilmesi gerektiği unutulmamalı-
dır.

ÖĞRENCİ PERFORMANSI DEĞERLENDİRME FORMU

Bu form öğrencilerinizin drama dersi ile kazanmaları hedeflenen tutum ve davranışları ne oranda edindiklerini değerlendirmek için hazırlanmıştır. Formu birinci ve ikinci dönemin sonunda olmak üzere iki kez kullanmanız öğrencilerinize yönelik kazandırılması hedeflenen beceri, tutum ve davranışlarda bir ilerleme kaydedip-kaydetmediklerini tespit etmenizde size yardımcı olacaktır. Öğrencilerin bireysel olarak gözlemlenmesi ve değerlendirilmesi önemlidir.

Formda yer alan ölçütlerde ifade edilen tutum ve davranışları öğrencilerinizin ne oranda edindiklerini ölçütlerin karşısındaki kutuya 50-100 arası puan vererek değerlendiriniz. Vermiş olduğunuz puan değerlerinin toplamını ölçüt sayısına (22) bölerek öğrencinin bu formdan aldığı puanı hesaplayabilirsiniz. Bu form not verme amacıyla değil, öğrencilerin performanslarını daha ileri düzeye taşımalarına yardımcı olabilecek yapıcı geri bildirim vermek için kullanılmalıdır.

Ölçütler	Puan Değerleri (50-100)
1. Sınıf içerisinde arkadaşlarının görüşlerini saygılı şekilde dinledi.	
2. Kendi görüşlerini uygun şekilde ifade etti.	
3. Sınıf içerisinde bireysel farklılıklara karşı saygılı davrandı.	
4. Davranışlarının sorumluluğunu üstlendi.	
5. Üretken karakter özellikleri (kararlılık, yaratıcılık gibi) sergiledi.	
6. Yeniliklere açık bir tutum sergiledi.	
7. Sınıf kurallarına uydu.	
8. Yönergeleri doğru şekilde uyguladı.	
9. Etkinliklere kendi isteği ile katıldı.	
10. Etkinliklere aktif olarak katıldı.	
11. Verilen görevleri zamanında yerine getirdi.	
12. Grup çalışmalarında uyumlu davranışlar sergiledi.	
13. Grup çalışmalarında iş birliği yaptı.	
14. Grup çalışmalarında aktif rol üstlendi.	
15. Grup çalışmalarında kendi üzerine düşen görevleri yerine getirdi.	
16. Grupla eş güdüm içinde hareket etti..	
17. Grup çalışmaları sırasında ortaya çıkan sorunların çözümünde olumlu bir tutum sergiledi.	
18. Diğer grupların doğaçlamalarını saygılı bir şekilde izledi.	
19. Doğaçlamalarda çatışma unsurlarını ayırt etti.	
20. Kurgu tekniklerini doğru kullandı.	
21. Bedene dayalı etkinliklerde uygun teknikleri kullandı.	
22. Bedene dayalı etkinliklerde kendini ifade ederken bedenini doğru şekilde kullandı.	

A

- aksesuar** : 1. Giysiyi bütünleyen çanta, kemer, şapka, eldiven, mücevher vb. eşya. 2. tiy. Konunun gerektirdiği ölçüde kulanılan, bir sahne içinde yer alan veya oyuncunun dekor gereği kullandığı çeşitli eşya.
- algı** : Bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak.
- analiz** : Çözümleme.

B

- bağlam** : Herhangi bir olguda olaylar, durumlar, ilişkiler örgüsü veya bağlantısı, kontekst.
- beden dili** : Organlarını değişik biçimlerde kullanarak istek ve düşüncelerini ifade etme biçimi, vücut dili.
- biçim** : Form.
- bilişsel** : Bilişle ilgili, zekânın işleyişiyle ilgili, kognitif.

C/Ç

- cıbrıca** : Anlamsız söz veya ses dizgesi.
- çatışma** : 1. Aynı anda ortaya çıkan birbirine karşıt ya da eşit derecede çekici dilek ve isteklerin bireyde yarattığı ruhsal durum. 2. Birbirleriyle uyuşmayan dilek, istek ya da ereklarin yarışmasından ortaya çıkan üzücü ya da kıvanç vermektan uzak bilinç durumu.
- çatırıldım** : Aşırı incelik, dayanıksızlık ve çekingenlik gösteren (kimse).
- çözümleme** : İnceleme.

D

- derebeylik** : 1. Derebeyi olma durumu. 2. tar. Orta Çağ'da özellikle Batı Avrupa'da toprağı ve üzerinde yaşayan köylüleri tek bir kimsenin malı sayan siyasal düzen, feodalite. 3. Derebeyi yönetimindeki bölge.
- devinim** : Devinme işi, hareket.
- didaktik** : 1. Öğretim yöntemlerini ele alan bilgi, öğretim bilgisi. 2. Öğretici.
- diyalog** : Oyun, roman, hikâye vb. eserlerde iki veya daha çok kimsenin konuşması.
- doğaçlama** : 1. Doğaçlamak işi, emprovizasyon. 2. zf. Birdenbire, düşünmeden, içine doğduğu gibi, doğaçtan, doğmaca, irticalen, emprovize. 3. tiy. Yazılı metni olmayan, kararlaştırılmış taslağı, yerine, zamanına göre oyuncular tarafından, sahnede yakıştırılan sözlerle tamamlanan oyun, tuluat.
- dörtlük** : müz. Birlik notanın dörtte biri uzunluğunda nota.
- dramatik** : 1. Sahne oyununa özgü olan. 2. İçinde gerilim, çatışma vb. olaylar bulunan, insan ilişkileri ile gelişen (eser, olay).

E

- eş güdüm** : Belli bir amaca ulaşmak için türlü işler arasında bağlantı, ilişki, düzen ve uyum sağlama, koordinasyon.
- eş zaman** : Aynı zaman içinde hareket eden, senkron.

F

- feodalite** : Derebeylik.
- figür** : 1. Resim ve heykel sanatlarında varlıkların biçimi. 2. Bir dansı veya oyunu oluşturan ölçülü adımlarla beliren zincirleme hareketlerden her biri.
- form** : 1. Biçim, şekil. 2. Bir şeyin istenilen ve olması gereken durumu. 3. İstenilen şeylerin yazılması, doldurulması için hazırlanmış basılı belge.

İ

- içsel** : İçle ilgili, içe ilişkin, dâhilî.
- imgelem** : 1. Geçmiş yaşantılara özgü öğelerle şimdiki yaşantılar arasında bağ kurma gücü. 2. Nesnelerin biçimlerini zihinde tasarımıyabilme yetisi.
- istical** : İvedilik, acele etme, müstaceliyet.

J

- jest** : Herhangi bir şeyi açıklamak için genellikle el, kol ve baş ile yapılan içgüdüsel veya iradeli hareket.

K

- kahraman** : 1. Bir olayda önemli yeri olan kimse. 2. Anlatı ya da oyunlarda önde gelen kişiler.
- karakter** : 1. Ayırt edici nitelik. 2. Bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen, üstün ana özellik, öz yapı, ıra, seciye. 3. Bir kimsenin veya bir insan grubunun tutumu, duygulanma ve davranış biçimi. 4. Basımda harf türü. 5. ed. Bir eserde duygu, tutku ve düşünce yönlerinden ele alınan kimse. 6. fel. Bireyin kendi kendine egemen olmasını, kendi kendisiyle uyum içinde bulunmasını, düşünüş ve hareketlerinde tutarlı, sağlam kalabilmesini sağlayan özellikler bütünü.
- kastan yet** : müz. Parmaklara takılarak çalınan bir tür zil.
- kati** : Kesin.
- klan** : Boy.
- klişe** : Basmakalıp (söz, görüş vb.).
- kostüm** : Sinema ve tiyatrodaki rol gereği giyilen kıyafetlerin genel adı.

- koordinasyon** : Eş güdüm.
- kukla** : Hareketli yerleri iplikle sanatçının parmaklarına bağlanarak veya eldiven gibi bir kesiti kullanarak bir perdenin üzerinden oynatılan, bez, karton vb. hafif nesnelerden yapılmış insan ve hayvan figürleri.
- kurgu** : 1. Bir bütün oluşturmak için parçaları takip birleştirme işi, montaj. 2. Gerçek olmayan olay ve kahramanlardan oluşan eser.

M

- marakas** : İçi oyuk olan gövdesinde bulunan parçalar sayesinde sallayınca ses çıkaran bir müzik aletidir.

materyal	: 1. Gereç. 2. Yazılı, sözlü, görüntülü, kaydedilmiş her türlü belge.
melankoli	: 1. Kara sevdâ. 2. mec. Hüzün.
mimik	: Duyguları, düşünceleri belirtecek biçimde yüzde beliren kıvrımları, hareketler.
motivasyon	: 1. İsteklendirme. 2. Güdüleme.
mülkiyet	: Sahiplik.

N

Nemse	: Avusturya'ya ve halkına verilen ad. Nemçe.
norm	: 1. Yargılama ve değerlendirmenin kendisine göre yapıldığı ölçüt, uyulması gereken kural, düzgü. 2. Önceden belirlenmiş kalıp, düzgü.

o/ö

onaltılık	: müz. Birlik notanın on altıda biri uzunluğunda nota.
öykünme	: Öykünmek işi, taklit.
özgün	: 1. Yalnız kendine özgü bir nitelik taşıyan, orijinal, ibdai. 2. Bir buluş sonucu olan, nitelikleri bakımından benzerlerinden ayrı ve üstün olan.

P

paravan	: Menteşelerle birbirine bağlı birkaç parçadan oluşan ve yapılarda bazı bölümleri ayırmakta kullanılan, katlanır, taşınır çerçeveli perde.
pedagoji	: 1. Öğretim yöntemlerini ele alan bilgi, öğretim bilgisi. 2. Öğretici.
prova	: Bir şeyin amacına uygun, istenilen düzeyde olup olmadığını anlamak için yapılan deneme.

R

reverans	: Selam veya teşekkür için eğilerek veya dizleri kırarak yapılan hareket.
ritim	: Dizem.
ritüel	: 1. Ayin. 2. Âdet hâline gelmiş.
rol	: Bir kişiliği canlandıran oyuncunun söylemesi ve yapması gereken hareketlerin genel adı.

S

sanat	: Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık.
sekizlik	: müz. Birlik notanın sekizde biri.
senkron	: Eş zaman.
senyör	: 1. Orta Çağ'da Avrupa'da toprağı olan derebeyi. 2. Fransa'da bir soyluluk ünvanı.
sistematik	: Sistemli.
statü	: Bir kimsenin, bir kurum veya bir toplum içindeki durumu.
sus	: Notada duraklama zamanı ve bunu gösteren işaretin adı.

T

tahayyül	: Hayalde canlandırma.
tahsildar	: 1. Bir kimse veya bir kuruluş adına para toplamakla görevli kimse, alımcı. 2. Vergi toplayan görevli, alımcı, vergici.
tarh	: Bahçelerde çiçek dikmeye ayrılmış yer.
tasarım	: 1. Zihinde canlandırılan biçim. 2. Bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, desen, tasar çizim, dizayn.
tavır	: 1. Durum, davranış, vaziyet, hâl. 2. Oyunculukta bir karakterin ya da tipin yetişmesini, özelliklerini, kültürel çevresini ve konumunu belirleyen görünüş. Tavır yalnızca hareketlerle değil, konuşmayla da ortaya çıkar.
teatral	: Tiyatro özelliğı taşıyan.
tef	: Zilli bir kasnağı geçirilmiş kursak zarından oluşan çalgı.
tekabül	: Karşılık olma, karşılama.
tema	: 1. Asıl konu, temel motif, ana konu. 2. ed. Öğretici veya edebî bir eserde işlenen konu, düşünce, görüş, tem, ana konu. 3. müz. Bir besteyi oluşturan temel motif, ana konu.
terminoloji	: Terimler dizgesi.
teşvik	: 1. İsteklendirme, özendirme. 2. mec. Bir kimseyi kötü bir iş yapması için kışkırtma.
tevellüt	: İnsanın doğumu, doğduğu zaman.
tını	: 1. Yüksekliği ve şiddeti aynı olan sesleri birbirinden ayıran nitelik. 2. Bir cismin titreşiminden çıkan sesi, başka nitelikteki bir cismin aynı yükseklikte çıkan sesinden ayırt ettiren özellik, tınnat.
tip	: 1. İlgi çekici, değişik (kimse). 2. Kendine özgü kişiliğı olmayan, genellikle bilinen kalıplardaki insanları gösteren oyun kişisi.

V

vesile	: Elverişli durum, fırsat.
vizyon	: Sinema ve TV gösterimi

Y

yansıma	: Öznel bir yaşantıyı dış dünyaya bağlama; örneğin bireyin bir nesne, kişi ya da toplumsal kümede tasarladığı nitelikleri, duyguları ya da tutumları gerçekten varmış gibi düşünmesi.
yapıntı	: 1. Gerçekle çeliştığını, gerçekliğe uymadığını bile bile tasarlanan şey, hayal gücüyle yaratılmış olan şey. 2. Bilgi kuramında ve ontolojide gerçeğe uymayan ancak belirli bir kuramsal veya pratik amaç için kullanılması sakıncasız olan tasarım, tasni.
yeti	: 1. İnsanda bulunan, bir şey yapabilme yeteneğı, meleke. 2. Bellek, usa vurma, algılama veya imgeleme gibi insanın doğuştan gelen zihin güçlerinden herhangi biri, meleke.

- Âli, Sabahattin, **Bütün Öyküleri I**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1997.
- Altınay, Deniz, **Psikodrama 400 Isınma Oyunu ve Yardımcı Teknik**, Sistem Yayıncılık, İstanbul, 2003.
- Başal, Handan Asude, **Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları**, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul, 2011.
- Boal, Augusto, **Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar**, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, çev. Berk Ataman, Özgürol Öztürk, Kerem Rızvanoğlu, İstanbul, 2003.
- Burçoğlu Baran, Ebru, Murtaza Aykaç, **Sanat Eserlerini İncelemede Yaratıcı Drama Yönteminin Kullanımına İlişkin Katılımcı Görüşleri**, Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 9, No.2, Ağustos 2013.
- Çevik, Hayati, **Çocuklara Yabancı Dil Öğretiminde Drama Tekniğinin Kullanımı**, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Fransız Dili Eğitimi Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adana, 2006.
- Çevik, Kadir, **Oluşum Drama Enstitüsü Drama Liderliği Programı Atölye Notları**, Ankara, 2004.
- Çevik, Kadir, Sevdâ Çevik, **Yeni Öğretim Programları; Öğretmenlere Yönelik Eğitimde Drama Model Çalışması**, (Toplam 3 VCD), Başarı ve Mutlu Yayıncılık, İstanbul, 2005.
- Çevik, Kadir, **Okulda Oyun ve Tiyatro**, (Oluşum Drama Enstitüsü “Türkiye 7. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Semineri”nde bildiri olarak sunulmuştur.), Dramada Arayışlar, Oluşum Yayınları, Ankara, 2006.
- Çevik, Sevdâ, **Müzik- Oyun- Tiyatro İlişkisi: Disiplinler Arası Bir Yaklaşım Denemesi**, (Sevdâ-Cenap And Müzik Vakfı “Müzik Sanatımız ve AB Süreci Sempozyumu”nda bildiri olarak sunulmuştur.), Ankara, 2006.
- Çevik, Sevdâ, **Ritim, Müzik ve Devinim Doğaçlamaları**, (Oluşum Drama Enstitüsü “Türkiye 7. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Semineri” Atölye Çalışmaları), Dramada Arayışlar, Oluşum Yayınları, Ankara, 2006.
- Dökmen, Üstün, **İletişim Çatışmaları ve Empati**, Sistem Yayıncılık, İstanbul, 2003.
- Ebert, Gerhart, **Oyunculuk Sanatında Doğaçlama**, Mitos- Boyut Yayınları, çev. Turhan Yılmaz, İstanbul, 2004.
- Güneş, Hasan, **Çocuk Oyunları**, Anı Yayıncılık, Ankara, 2003.
- Güneş, Hasan, **Oyun Zamanı**, Kök Yayıncılık, Ankara, 2012.
- Güneş, Hasan, Mehmet Güneş, **Öğretmen ve Öğrenci İçin Yaşayan Çocuk Oyunları**, Anı Yayıncılık, Ankara, 2011.
- Halıcı, Emrehan, **Yaratıcı Zekâ ve Eğitim Sempozyumu Açılış Konuşması**, TÜBİTAK, Ankara, 2000.
- Huizinga, Johan, **Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Ayrıntı Yayınları, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, 2006.
- Kara, Ömer Tuğrul, **Dramayla Oluşturulmuş Öykülerin Türkçe Eğitiminde Kullanılması**, Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı, Yıl: 6, Sayı: 11, Ocak 2013.
- Karadağ, Nurhan, **Köy Seyirlik Oyunları**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1978.
- Krathwohl, Bloom, **Masia Taxonomy of Educational Objectives Book 2/Affective Domain**, 2. ed. Longman Pub Group, London, 1999.
- Mc Millan, James. H, **Basic Assessment Concepts For Teachers And Administrators**, Thousand Oaks, Corwin Press, California, 2000.
- Molière, **Cimri**, çev. Leman Yılmaz, Remzi Kitabevi, Ankara, 2006.
- Nickel, Hans-Wolfgang, **Theorie - Werkstatt Ankara, Auf Der Suche Nach Einer Eigenen Theorie**, Ankara, 1990.
- Nickel, Hans-Wolfgang, In: **Theaterlexikon, Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles**, Reinbek bei Hamburg, 1992.
- Nickel, Hans-Wolfgang, **Die Kreative Phase Beim Theatermachen**, Paper Zur Vorlesung Didaktik, Zentrales Seminar 1996/1997.
- Ömer Seyfettin, **Seçme Hikâyeler**, MEB Yayınları, İstanbul, 1997.
- Özdemir, Nebi, **Türk Çocuk Oyunları II**, Akçağ Yayınları, Ankara, 2006.
- Rock, Irvin, **An Introduction to Perception**, MacMillan Publishing Co., Inc., New York, 1974.
- Sel, Ruhi, **Çocuk ve Oyun Dünyası**, Lider Matbaacılık, Ankara, 1988.
- Seels, Barbara and Zita Glasgow, **Exercises in Instructional Design**, Merrill Publishing Company Columbus Ohio, 1990.
- **Türkçe Sözlük**, TDK Yayınları, Ankara, 2011.
- **Yazım Kılavuzu**, TDK Yayınları, Ankara, 2012.

İNTERNET ADRESLERİ

- <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/1892/19842.pdf> (30.06.2014)
- <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/141/994.pdf> (30.06.2014)
- <http://eogrenme.anadolu.edu.tr/eKitap/muz402u.pdf> (30.06.2014)
- <http://kitaplar.ankara.edu.tr/dosyalar/pdf/027.pdf> (30.06.2014)
- <http://okulweb.meb.gov.tr/42/09/826203/dok%C3%BCmanlar/rehberlik/cocukoyun.pdf>(30.06.2014)
- <http://thbmer.gazi.edu.tr/posts/download?id=12327> (30.06.2014)
- http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/halkbilim_ana_03.php (30.06.2014)
- <http://www.educ.ualberta.ca/staff/olenka.bilash/best%20of%20bilash/krathwol.html> (30.06.2014)
- [http://www.suleymantanriverdi.com/?Syf=26&Syz=158307&/MEB-%C3%87OCUK-OYUNLARI-K%C4%B0TABI-\(PDF\)](http://www.suleymantanriverdi.com/?Syf=26&Syz=158307&/MEB-%C3%87OCUK-OYUNLARI-K%C4%B0TABI-(PDF))

KİTAP KAPAĞI : http://beyazart.com/v3/?page=show_oauction&id=40&page_number=45

1. ÜNİTE

ÜNİTE KAPAĞI : <http://entrelapisepinceis.blogspot.com.tr/2013/02/marek-brzozowski.html>
<http://www.brzozo.com/gallery.php>

1. GÖRSEL : <http://blog.ressambalaban.com/kendim/>

2. GÖRSEL : <http://www.ressambalaban.com/black/index.html#/gallery>
http://mithatsarcan.blogspot.com.tr/2013_04_01_archive.html

3. GÖRSEL : <http://www.wikiart.org/en/pieter-bruegel-the-elder/children-s-games-1560>
<http://argoscelik.blogspot.com.tr/2012/01/cocuk-oyunlar-bir-bilmece-mi.html>

4. GÖRSEL : <http://aysenozkaya.wordpress.com/2014/02/15/canan-berber-ve-narlari-narli-kadinlari>
<http://hattisoul.blogspot.com.tr/2009/02/night-light.html>

5. GÖRSEL : <http://www.artclon.com/artist/harry-brooker/>

6. GÖRSEL : <http://www.ellopos.org/photoblog/200/modern-greek-painters/savvidis-children/>

7. GÖRSEL : http://www.aricam.com.tr/urun-remzi_taskiran___semazenler-48.html
http://turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=1&modPainters_artistDetailID=913

8. GÖRSEL : <http://lebriz.com/pages/lsd.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=492&bhcp=1>
<http://www.bronze-shop.com/kuenstler/Franz+Xaver+Messerschmidt>

9. GÖRSEL : <http://lebriz.com/pages/lsd.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=492&bhcp=1>
<http://www.bronze-shop.com/kuenstler/Franz+Xaver+Messerschmidt>

10. GÖRSEL : <http://lebriz.com/pages/lsd.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=492&bhcp=1>
<http://www.bronze-shop.com/kuenstler/Franz+Xaver+Messerschmidt>

11. GÖRSEL : <http://www.neseerdok.com.tr/>

12. GÖRSEL : <http://www.ressam.com/resimler/davul-zurna>

13. GÖRSEL : <http://arsiv.karakutu.com/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=10107&start=15>
<http://www.maroon.com.tr/galeri/Fikret-Mualla/Fikret-Mualla-5>

14. GÖRSEL : <http://lebriz.com/pages/exhibition.aspx?lang=TR&exhID=2790&bhcp=1>

15. GÖRSEL : <http://www.daringtodo.com/lang/it/2010/08/04/renato-guttuso-la-passione-e-la-realta/>

16. GÖRSEL : <http://www.havvamarta.net/>

2. ÜNİTE

ÜNİTE KAPAĞI : <http://www.evetbenim.com/haber/yazdir.asp?ID=16645>

17. GÖRSEL : http://www.canvastar.com/index.php?cPath=182_241

18. GÖRSEL : http://www.canvastar.com/index.php?cPath=182_241

19. GÖRSEL : http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/35/08/965483/dosyalar/2014_03/28023945_blmtarh

20. GÖRSEL : <http://gorselsanatlardeposu.blogspot.com.tr/2012/03/neset-gunul-turkish-painter.html>
<http://www.forumacili.org/sinema-sanatcilari/387207-neset-gunul-hakkinda-bilgi.html>

21. GÖRSEL : <http://liman.goodforum.net/t761-temur-koran>

22. GÖRSEL : www.artrenewal.org/pages/artwork.php?artworkid=10054&size=large

23. GÖRSEL : http://tr.wikipedia.org/wiki/Tutuklular_%C3%87emberi

24. GÖRSEL : <http://www.pablopicasso.org/guernica.jsp>

25. GÖRSEL : http://www.wga.hu/html_m/m/manfredi/capture.html

26. GÖRSEL : http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_The_Seven_Deadly_Pride.JPG

27. GÖRSEL : http://www.vggallery.com/international/turkish/paintings/p_0498_0499.htm

28. GÖRSEL : [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Ratification_of_the_Treaty_of_Borch_\(1648\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Ratification_of_the_Treaty_of_Borch_(1648).jpg)

3. ÜNİTE

ÜNİTE KAPAĞI : <http://www.kuman-art.com/resim/gultekin-serbest.html>
<http://www.turkishpaintings.com/index>

29. GÖRSEL : <http://www.wikiart.org/en/salvador-dali/birth-of-a-divinity>

30. GÖRSEL : <http://www.forumacili.org/el-sanatlari-arsivi/376546-marc-chagall-eserleri.html>
<http://www.9sn.net/Marc-Chagall.asp?r=5&resim=8328&katagori=Marc-Chagall>

31. GÖRSEL : <https://twitter.com/brnbrz/status/423078327042076672>

32. GÖRSEL : http://en.wikipedia.org/wiki/Marie-Gabrielle_Capet

33. GÖRSEL : <http://www.brzozo.com/popup.php?id=50>

34. GÖRSEL : <http://www.kuman-art.com/resim/feyhaman-duran.html>

35. GÖRSEL : <http://www.thejrexperiment.com/2013/11/18/episode-289-november-18-2013/smart-person/>

36. GÖRSEL : <http://lisaniask.com/fatih-ve-avni/>

37. GÖRSEL : <http://pictify.com/222759/andr-derain-portrait-of-matisse-1905>
38. GÖRSEL : <http://www.otekiyuz.com/halide-edip-adivar/>
39. GÖRSEL : MİLLİ KÜTÜPHANE
40. GÖRSEL : <http://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/hector-and-andromache-1912>
41. GÖRSEL : MERYEM ÜNSEL
42. GÖRSEL : <http://www.irvingamen.com/notIrvingA/>
<http://cartesensibili.wordpress.com/2013/05/29/a-proposito-un-padovano-partito-alla-ventura/>
43. GÖRSEL : http://www.neseerdok.com.tr/resimler.asp?g_id=18&s=1&r=107&l=
44. GÖRSEL : <http://www.grafikksenteret.no/KUNST/AfacanSolreise.html>
http://aktuelresim.com/Image/68345_afacan

4. ÜNİTE

- ÜNİTE KAPAĞI : <http://www.9sn.net/Marc-Chagall.asp?r=5&resim=8351&katagori=Marc-Chagall>
45. GÖRSEL : <http://littleartgallery.blogspot.com.tr/2014/03/las-pinturas-negras-le-pitture-nere-di.html>
46. GÖRSEL : <http://www.alvarsunol.com/>
47. GÖRSEL : <http://www.theguardian.com/commentisfree/2011/apr/24/ls-lowry-the-tate>
http://faariscar.blogspot.com.tr/2011/02/art-knowledge-news-keeping-you-in-touch_07.html
48. GÖRSEL : http://www.neseerdok.com.tr/resimler.asp?g_id=31&s=2&r=213&l=
49. GÖRSEL : http://www.leninimports.com/salvador_dali_bacchanale_art_print.html
50. GÖRSEL : http://beyazart.com/v3/?page=basic_search&page_number=2
51. GÖRSEL : <http://www.dailyartfixx.com/2009/12/29/jacquet-fritz-junior-origami/>
<http://www.juniorfritzjacquet.com/>
<http://methods-methods.blogspot.com.tr/2009/11/junior-fritz-jacquet-ve-tuvalet-kagd.html>
52. GÖRSEL : <http://www.dailyartfixx.com/2009/12/29/jacquet-fritz-junior-origami/>
<http://www.juniorfritzjacquet.com/>
<http://methods-methods.blogspot.com.tr/2009/11/junior-fritz-jacquet-ve-tuvalet-kagd.html>
53. GÖRSEL : <http://www.dailyartfixx.com/2009/12/29/jacquet-fritz-junior-origami/>
<http://www.juniorfritzjacquet.com/>
<http://methods-methods.blogspot.com.tr/2009/11/junior-fritz-jacquet-ve-tuvalet-kagd.html>
54. GÖRSEL : <http://www.dailyartfixx.com/2009/12/29/jacquet-fritz-junior-origami/>
<http://www.juniorfritzjacquet.com/>
<http://methods-methods.blogspot.com.tr/2009/11/junior-fritz-jacquet-ve-tuvalet-kagd.html>
55. GÖRSEL : <http://www.slavneobrazy.cz/reprodukce-obrazu/gauguin-paul>
56. GÖRSEL : <http://ahmetustanindefteri.blogspot.com/2013/09/sanat-tarihi-8-Helenistik-cag-lthaka.html>
57. GÖRSEL : <http://www.bandagedear.com/featured-product/apparition-aphrodite-1981-by-salvador-dali>
http://www.jackygallery.com/index.php?main_page=product_info&products_id=408
58. GÖRSEL : <http://muhterempakyurek.blogspot.com.tr/2012/01/minyatur-levni.html>

5. ÜNİTE

- ÜNİTE KAPAĞI : <http://www.galerisoyut.com.tr/peruze-yigit-2013/>
<http://www.kanalkultur.com/kks/images/stories/sanat/sergi/peruze-yigit/son-gun.jpg>
59. GÖRSEL : http://en.wikipedia.org/wiki/File:Marcel_145.1_x_113.3_cm,_Philadelphia_Museum_of_Art.jpg
60. GÖRSEL : <https://dakick.com/exhibition/yaz-gunleri>
<http://www.hakaneraslan.com.tr/calismalar.html>
61. GÖRSEL : <http://www.kuman-art.com/resim/mehmet-yangir.html>
<http://mehmetyangir-ressam.blogspot.com.tr/>
62. GÖRSEL : <http://www.galleryouge.co.uk/Kal-Gajoum-artwork-soldout/The-Palace-Performer,-Rajasthan/2652>
63. GÖRSEL : <http://www.kuman-art.com/resim/temur-koran.html>
64. GÖRSEL : <http://www.hakanesmer.com/heyamola.php>
65. GÖRSEL : <http://www.theartwolf.com/exhibitions/judith-leyster-nga.htm>
66. GÖRSEL : <http://www.hakanesmer.com/figuratif.php>
67. GÖRSEL : <http://www.hasangursoy.com/index.php/780/title/other-topics?lang=en>
68. GÖRSEL : <http://ayceleninmutfagi.blogcu.com/abidin-dino/6508021>
<http://arsiv.ntvmsnbc.com/news/426173.asp>
69. GÖRSEL : <http://www.sensoyle.com/abidin-dino-eserleri/>
70. GÖRSEL : <http://www.mailce.com/pablo-picasso.html>
71. GÖRSEL : http://www.zerrintekindor.com/?_Args=Dynamic,21
72. GÖRSEL : http://tr.wikipedia.org/wiki/Francisco_Goya
<http://vozzpopuli.com/ocio-y-cultura/12557-el-museo-britanico-exhibira-renacimiento-a-goya>
73. GÖRSEL : <https://www.scholarsresource.com/browse/museum/228>

6. ÜNİTE

ÜNİTE KAPAĞI

: <http://www.artofimagination.org/Pages/Plante.html>

74. GÖRSEL

: http://www.artofimagination.org/Pages/Plante_altitude.html
<http://www.isabelleplante.com/>

75. GÖRSEL

: <http://arbitraryphoto.blogspot.com.tr/2012/02/nick-georgiou-paper.html>
<http://myhumancomputer.blogspot.com.tr/>
<http://www.nickgeorgiou.com/>

76. GÖRSEL

: http://www.artofimagination.org/Pages/Plante_altitude.html
<http://www.isabelleplante.com/>

77. GÖRSEL

: <http://www.jeffroland.org/exhibitions.html>
<http://jeffrolandfr.weebly.com/expos.html>
<http://www.vagallery.com/jeff-roland.html>
<http://www.jeffroland.org/contact.html>

78. GÖRSEL

: <http://www.wikiart.org/en/amedeo-modigliani/portrait-of-a-man-with-hat-jose-pacheco>

79. GÖRSEL

: <http://www.wikiart.org/en/amedeo-modigliani/portrait-of-a-man-with-hat-jose-pacheco>

80. GÖRSEL

: <http://www.bugunbugece.com/git-gor/marek-brzozowski-resim-sergisi>

81. GÖRSEL

: <http://www.galerisoyut.com.tr/betul-demir-karakaya/>
http://www.betuldemirkarakaya.com/?page_id=4

82. GÖRSEL

: <http://blistar.net/photos/photo1362.html>
<http://www.jameschristensen.com/saintsandangels.html>

83. GÖRSEL

: <http://www.artfund.org/what-we-do/art-weve-helped-buy/artwork/4128/oranges-and-lemons-and->

84. GÖRSEL

: <http://lebriz.com/pages/exhibition.aspx?lang=ENG&exhID=3962>

85. GÖRSEL

: <http://tr.forwallpaper.com/wallpaper/spider-web-534910.html>

86. GÖRSEL

: <http://www.photographersdirect.com/buyers/stockphoto.asp?imageid=2551019>

87. GÖRSEL

: http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&l=1&modPainters_artistDetailID=615
<http://www.fikretotyamsanatgalerisi.com/fikret-otyam-kimdir.html>
<http://www.sanatdostu.com/eser-listele&sayfa=1&sanatci=FIKRET%20OTYAM>

88. GÖRSEL

: <http://www.kuman-art.com/resim/fikret-otyam.html/nggallery/page/1>

89. GÖRSEL

: <http://www.marcchagallart.net/chagall-239.php>

90. GÖRSEL

: <http://www.artclon.com/artist/madou-jean+baptiste/index.html>

91. GÖRSEL

: <http://art.mygalerie.com/les%20maitres/vel6>

92. GÖRSEL

: [http://it.wikipedia.org/wiki/Cena_in_Emmaus_\(Caravaggio_Londra\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Cena_in_Emmaus_(Caravaggio_Londra))

93. GÖRSEL

: <http://www.anadolujet.com/aj-tr/anadolujet-magazin/2011/-zeugma-mozaiik-muzesi.aspx>

94. GÖRSEL

: http://en.wikipedia.org/wiki/Caravaggio#mediaviewer/File:Caravaggio_Dublin.jpg

95. GÖRSEL

: <http://www.wikiart.org/en/franz-marc/three-cats-1913>

96. GÖRSEL

: <http://iliketowastemytime.com/sites/default/files/Yerkaland-surreal-paintings-of-Jacek-Yerka-10.jpg>
<http://dunyalilar.org/jacek-yerka-sinir-tanimaz-bir-hayalperest.html?pid=2>

97. GÖRSEL

: <http://www.nevincokay.com/resimler.asp?katid=&s=4#>

98. GÖRSEL

: <http://www.artexpertswebsite.com/pages/artists/munch.php>

99. GÖRSEL

: <http://www.art-4-home.com/konstantin-somov/date-night-p67064.html>
<http://www.wikiart.org/en/konstantin-somov/date-night>