

**T.C.
MILLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

EĞLENCE HİZMETLERİ

YARATICI DRAMA

Ankara, 2014

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- **PARA İLE SATILMAZ.**

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. YARATICI DRAMA	3
1.1 Kavramlar.....	3
1.1.1 Drama	3
1.1.2 Yaratıcılık	4
1.1.3. Yaratıcı Drama	6
1.2. Dramanın Önemi.....	7
1.2.1. Dramanın Yararları.....	7
1.2.2. Dramanın Öğeleri	8
1.3 Dramatik Etkinliklerde Kullanılan Araç-Gereçler	9
1.3.1. Müzik.....	10
1.3.2. Maskeler	10
1.3.3. Kuklalar	11
1.3.4. Kostüm ve Aksesuarlar.....	13
1.3.5. Diğerleri.....	14
UYGULAMA FAALİYETİ	15
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	17
ÖĞRENME FAALİYETİ-2.....	19
2. DRAMANIN UYGULAMA BASAMAKLARI	19
2.1. Isınma Çalışmaları	20
2.1.1. Tanışma	20
2.1.2. Kaynaştırma Çalışması	21
2.1.3. Konsantrasyon	21
2.2. Esas Çalışma	22
2.2.1. Rol Oynama.....	22
2.2.2. Doğaçlama.....	22
2.2.3. Pantomim.....	23
2.2.4.Oluşumlar	24
2.3. Rahatlama Çalışmaları	24
2.4. Tartışma Değerlendirme	25
UYGULAMA FAALİYETİ	26
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	28
MODÜL DEĞERLENDİRME	29
CEVAP ANAHTARI.....	30
KAYNAKÇA	32

AÇIKLAMALAR

ALAN	Eğlence Hizmetleri
DAL/MESLEK	Animatörlük/Çocuk Animatörlüğü
MODÜLÜN ADI	Yaratıcı Drama
MODÜLÜN TANIMI	Yaratıcı dramının öneminin, kullanılan araç ve gereçlerin, uygulama basamaklarının tanıtıldığı öğretim materyalidir.
SÜRE	40/16
ÖNKOŞUL	Bu modülde ön koşul yoktur.
YETERLİK	Günlük aktivitelerde dramatik etkinlikleri kullanmak
MODÜLÜN AMACI	Genel amaç: Bu modül ile gerekli ortam sağlandığında, günlük aktiviteleri uygularken drama çalışma basamaklarına uygun olarak dramatik etkinlikleri kullanabileceksiniz. Amaçlar: 1. Drama çalışmalarında kullanılacak araç gereçleri etkinliğe uygun olarak seçerek hazırlayabileceksiniz. 2. Günlük etkinlikleri uygularken drama oyunlarını, drama uygulama basamaklarına uygun olarak kullanabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Drama odası, sınıf, atölye ortamı, diğer aktivite alanları. Donanım: Tepegöz, projeksiyon, kamera, televizyon, müzik cdleri, cd çalar, kukla, maske, kostüm ve aksesuarlar, yüz boyama malzemeleri.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modülün içinde yer alan her faaliyetten sonra, verilen ölçme araçlarıyla, kazandığınız bilgileri ölçerek kendi kendinizi değerlendirebileceksiniz. Öğretmen, modül sonunda size ölçme aracı (çoktan seçmeli, doğru yanlış uygulama değerlendirme vb) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Turizmin ekonomik gücünü keşfeden ülkeler, turizmi çok yönlü olarak inceleme gereğini duymaktadır. Bunun sonucu bu ülkeler, alternatif turizm çeşitlerini hızlı bir şekilde planlayarak uygulamaya koymaktadır. Bu bağlamda ülkemiz de, yeni eğlence hizmetleri anlayışına uygun alternatif planlamaları yapmak ve yeni yaklaşımları ortaya koymak durumundadır.

Eğlence hizmetleri, konuklarla doğrudan iletişim kurulmasında en etkili yollardan birisi belki de en önemlisidir. Turistin sıkılmadan işletme içinde tutulmasını sağlayan eğlence gösterileri çok çeşitlidir. Eğlence gösterilerinin içinde drama oyunlarından yola çıkarak hazırlanan etkinlikler de önemli bir yer tutmaktadır. Ayrıca drama çalışmaları gösteriler sırasında ve konuklarla iletişimde kendini ifade etme, hızlı düşünme ve karar verme, duygu ve düşünceleri ifade etme, bedenini kullanma vb. özelliklerin kazanılması ve uygulanması için de önemlidir.

Bu etkinlikler konuklar için vazgeçilmez eğlence anlayışı olarak algılanmalıdır. Gerek işletme gerekse uygulayıcılar, yaratıcı drama örneklerini sürekli canlı tutmalı ve yeni yaratıcı programlar geliştirerek gösterime hazırlamalıdır.

İşletmeye yardımcı ve destekleyici bir alan olan yaratıcı drama konusunda, sizlerin de özgün fikirlerinizle destek ve katkı sağlamanızı bekliyoruz. Gelen konuklarla kuracağımız iyi bir iletişim, konuk memnuniyetinin sağlanmasında etkili olacaktır. Kısa bir zaman diliminde, bu bakış açısıyla farklı bir atmosfer yaratılmasında olumlu katkılarınız olacağını düşünüyoruz..

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu faaliyetle, drama çalışmalarında kullanılacak araç gereçleri etkinliğe uygun olarak seçerek hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Farklı alanlarda (sanat, felsefe, astronomi, teknoloji vb.) yaratıcı ürünler ve düşünceler ortaya çıkarmış kişileri araştırarak yaratıcı kişilerdeki ortak özellikleri belirleyiniz. Edindiğiniz bilgileri sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Eğlence hizmetleri sunan özel animasyon şirketleri, tatil köyleri, otel, dernek vb. yerlere giderek gösterilerde kullanılan kostüm, aksesuar, maske, kukla vb. araç-gereçleri inceleyiniz ve fotoğraflarını çekerek dosyalayınız. Edindiğiniz bilgileri sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. YARATICI DRAMA

1.1 Kavramlar

Dramanın amaçlarını, yöntemlerini ve özelliklerini anlayabilmek için bazı temel kavramlar üzerinde durmak gerekir. Dramada sıklıkla kullanılan kavramlar şunlardır:

1.1.1 Drama

Bireyler arasında doğrudan etkileşimi sağlayan bir yöntemdir.

Drama, Yunancada “yapmak, etmek, eylemek” anlamına gelen “DRAN” dan türetilmiştir. Bugünkü anlamına yakın biçimde Yunanca “Dramenon”daki seyirlik olarak benzetme olgusuna dayalıdır ve eylem anlamını taşır. Halk arasında kullanılan dram sözcüğü de bu kökten gelmektedir ve acıklı durumları ifade etmek için kullanılmaktadır. Drama sözcüğünün bu kullanım ile anlam açısından ilgisi yoktur.

Genel tanımıyla drama; bir sözcüğü, bir kavramı, bir davranışı, bir tümceyi, bir fikri ya da bir yaşantıyı bir olayı, tiyatro tekniklerinden yararlanarak oyun veya oyunlarla canlandırmaktır.

Drama, yaşamın provasıdır; oyuna katılarak, yaşayarak, tartışarak türlü şekillerde hayatı ortaya koymaktır. Bu yolla, öğrenmeye ve tecrübeleri zenginleştirmeye de olanak sağlar.

1.1.2 Yaratıcılık

Algılama, yorumlama, problem çözüme, anımsama gibi zihin faaliyetlerinden biridir. Yaratıcılıkla ilgili birçok değerlendirme yapılmıştır.

Fromm'a göre iki tür yaratıcılık vardır:

Birinci türe giren yaratıcılık; resim, beste yapma; roman, şiir yazma gibi yeteneklere bağlı olan, öğrenilebilen, alıştırmalarla geliştirilebilen ve ürün veren yaratıcı etkinliklerdir.

İkinci tür yaratıcılık birtakım yaşam durumları ile insan ilişkilerinde görülen, tutum ve davranış biçimidir. Sonuçta görünür bir ürün ortaya çıkmayabilir.

Guilford'un zeka modeli **alışlagelmiş** ve **alışlagelmemiş** düşünce diye ikiye ayrılır. Alışlagelmiş düşünce, ezberciliğe açık, hazır bilgiyi kullanarak, alışılmış yollarla problemi çözmeye çalışan, eldeki bilgiyle yetinen düşünce sistemidir.

Alışlagelmemiş düşünce de ise, sonuca ulaşmak çok çeşitli yollar düşünülür ve denir. Yaratıcı kişi eldeki bilgiyle yetinmez; farklı fikirlere açıktır. Düşünceler; esnek, akıcı ve kendine özgüdür. Bu düşünce biçimi yaratıcılığa yatkın bir düşünce sistemidir.

Animasyon da alışılmış yaşam tarzından, alışılmamış yaşam tarzına geçiştir.

Birey, yaratıcılığını günlük yaşamda, her an, karar verirken yorum yaparken, problem çözerken kullanır. Merak etmek, araştırmak, keşfetmek, denemek, sonuçta bir şeyler yaratmak, buluşlara varmak, insana özgü yetilerdir. Gerekli ortam ve koşullar sağlandığında, eldeki olanaklar özgürce, korkmadan, çekinmeden kullanıldığında, her insan kendisindeki yaratıcı gizli gücünü ortaya çıkaracaktır

Yaratıcı süreçte en önemli özellik, özgünlüktür. Bunun dışında yaratıcı kişilerde; olağanüstülük, kural dışılık, öğrenmeye hazır olma, anlatımda akıcılık, düşüncede esneklik ve özgürlük, sabır, merak, sezgi, hayal gücü, deneme, araştırma, bulma, kalıplardan kurtulma ve yeni fikirler üretme, doğaya, çevreye, insanlara karşı duyarlılık en belirgin özelliklerdir.

Animatör, yaratıcılığını; konuklarla iletişimde, sorunların çözümünde, etkinlik oluşturma ve uygulamada, dekor hazırlamada, kostüm, aksesuar, maske, kukla vb. araçları hazırlama ve kullanmada, kısaca görev yaptığı her ortam ve durumda kullanır.

Yaratıcılığı engelleyen etmenler şunlardır:

- Bireyin kendini tanımaması
- Eksikliklerini ve fazlalıklarını bilmeme
- Ezberci eğitim ve öğretim
- Bilgiye ulaşmayı bilmeme
- Kendini yeterince özgür hissetmeme
- Kendini güvende hissetmeme
- Yenilgiye uğramaktan, alay edilmekten ve yanlış yapmaktan korkma
- Belli bir otoriteye bağımlı olma
- Aşırı mükemmeliyetçi yetiştirilme
- Konu hakkında yeterince bilgiye sahip olmama
- Yaratıcılığı, dünyada pek az kişiye özgü bir yetenek olarak düşünme
- Taklitçilik ve kopyacılık yapmaya yöneltici davranışlarla yetiştirilme
- Hep başarıların vurgulandığı bir çevrenin yaratılması
- Tek yönlü düşünmeye yöneltilme
- Sıkı bir disiplin altında tutulma
- Sınırlı bir hayat görüşü içinde yetiştirilme
- Kişisel rahatına düşkün olma
- Her şeye evet diyen bir anlayışla yetiştirilme
- Aşırı otoriter eğitim sistemi
- Demokrasiye dayanmayan sınıf- okul ortamı
- Yaşamı yeterince anlamlandıramamış olma
- Kendini ifade etme becerisinin yeterince gelişmemiş olması

*YARATICI YÖNLERİNİ
KEŞFET!*

*DÜŞÜNCELERİNİ
İFADE
ETMEKTEN
ÇEKİNME!*

UNUTMA: Bazı insanların diğerlerinden daha yaratıcı olduğu gerçek olmakla birlikte, yaratıcılık bastırılabilir veya geliştirilebilir.

Örnek çalışma

Sınıfınızda dörder kişilik gruplar oluşturarak. aşağıdaki çalışmayı uygulayınız.

Bir reklam şirketinde çalıştığınızı düşünün. Bir ürün belirleyin. Bu ürün için bir marka oluşturarak bir tanıtım reklamı hazırlayınız. Hazırladığınız reklamı sınıf arkadaşlarınıza sunun.

☺ Anahtar Beceriler- I Öğrenci Modülü “Yaratıcı Düşünce” bölümüne bakın.

ETKİNLİK

- 1- Yaratıcılığı engelleyen etmenleri, kişinin kendisi ile ilgili, aile ve çevre ile ilgili etmenler olarak ayırıştırınız.
- 2- Yaratıcı düşünmenin engellendiği ve desteklendiği durumlara örnekler vererek bunları sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.
- 3- Sizin ya da çevrenizdekilerin sergilediği yaratıcılık örneklerini sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.1.3. Yaratıcı Drama

Yaratıcı drama, bireylerin yaratıcılıklarını geliştirmek için dramanın kullanılmasıdır.

Yaratıcı drama doğaldır, yazılı bir metni yoktur ve sahneleme gerektirmez. Bir liderin rehberliğinde katılımcılar, yaşadıkları ve hayal ettikleri durumları, yaratıcı drama şeklinde yansıtırlar.

Yaratıcı dramada hiçbir zaman, bir şeyi, olduğu gibi kabul etme söz konusu değildir

Yaratıcı drama uygulamalarını, tiyatro gösterisi gibi algılamamak gerekir. Tiyatro tekniklerinden yararlanır, ancak bir metin, senaryo zorunluluğu yoktur. Önceden planlama yapılsa da, katılımcılarla birlikte anında oluşturabilme olanağı da vardır. Tiyatroda ise metin dışına çıkmaz.

Yaratıcı drama uygulamaları, iyi bir tasarımla hemen her yerde, her ortamda uygulanabilir. Bir sahnede yapılabileceği gibi, sınıfta, kütüphanede, müzede, turistik tesislerde; havuz başında, plajda vb. alanlarda da gerçekleştirilebilir. Yaratıcı drama etkinlikleri provasızdır ve anında yaratılan uygulamalardır. Oysa tiyatro gösterisi için bir sahne ve defalarca prova gereklidir.

Yaratıcı drama uygulamalarında; kostüm, aksesuar, dekor, ışıklandırma kullanılsa da, bu öğeler olmadan da uygulama yapılabilir. Tiyatroda ise, bu öğeler mutlaka olmalıdır.

Tiyatroda süreç tasarlanır ve tasarlanan her öğe yerine getirilir. Yaratıcı dramada ise tasarlanan öğeler, katılımcıların gösterdiği tepkiler doğrultusunda değişikliğe uğrayabilir.

Tiyatro sanatı uygulamalarında, oyunculuk yeteneğine sahip bireyler rol alır. Yaratıcı dramada oyuncu ve izleyici katılımcının kendisidir.

Yaratıcı drama bir grup etkinliğidir; katılımcılar oyun süresince farklı fikir ve yorumlarını özgürce ifade edebilirler.

1.2. Dramanın Önemi

Drama kişiyi etkinleştiren ve geliştiren bir alandır. Drama çalışmalarında kullanılan rol oynama, doğaçlama, pantomim vb. yöntemlerle, kişinin kendini ve başkalarını tanıması kolaylaşır. Başkalarıyla iletişim ve etkileşim içerisinde olan kişi, toplumun bireyi olduğu bilincine varır.

Drama, yaratıcılığın ortaya çıkmasını ve geliştirilmesini sağlar. Resim, müzik, tiyatro, dans, şiir, edebiyat gibi ifade becerilerinin geliştirilmesinde, eğitimde, psikolojide bir öğretim ve kendini tanıma, becerilerinin kullanımını geliştirme yöntemi olarak kullanılabilir.

Drama; güven ve kendine saygı duymayı, problem çözme ve iletişim becerilerini, durağan olma yerine etkin ve katılımcı olmayı, bağımlı olma yerine bağımsız olmayı, karar verebilmeyi, yetkinleşmeyi, demokratikleşmeyi vb. nitelikleri kazandırır.

Animasyonun amacı, eğlence ve aktivite zenginliği ile konukların hoşça vakit geçirmelerini sağlamaktır. Bu amacı gerçekleştirebilmek, konuklara hareket ve canlılık kazandırmak konuklarla olumlu iletişim kurabilmek için, animatörün yararlanabileceği en önemli kaynak, drama oyunlarıdır.

Animasyon ekibi, uygulayacağı drama etkinlikleri ile konuklarla daha etkili iletişim kurabilecektir. Bu sayede konuklar tesiste kalma sürelerini uzatabilecek ve tatil için tekrar aynı tesisi tercih edebileceklerdir.

Animatör, yaratıcı drama etkinlikleri ile, konukları tekdüzelikten uzaklaştıracak, onların tatilden daha çok zevk almalarını ve daha neşeli zaman geçirmelerini sağlayacaktır.

Drama etkinlikleri, duygu ve düşüncelerin özgürce ifade edilebileceği bir ortam sağladığı için, konukların uygulamalar ve tesisle ilgili gerçek tepkilerini, etkinlikler sırasında almak mümkündür.

Ayrıca, konukların beklentileri, eğlenme ve oyalanma şekilleri, yaratıcı drama etkinlikleri sonunda yapılacak değerlendirmelerle daha iyi anlaşılacaktır. Bu da animasyon programının hazırlanmasını kolaylaştırır.

1.2.1. Dramanın Yararları

Drama eğitimi kişiye birçok nitelikler kazandırır.

- Yaratıcılığın gelişmesini ve çok yönlü kullanılmasını sağlar.
- Hayal gücünü geliştirir.
- Karar verme gücünü artırır.
- Bireylerle olumlu iletişim kurma becerilerini artırır.
- Kendini başkasının yerine koyma (empati) becerisini geliştirir.
- Estetik sezginin gelişimini artırır.
- Öz güveni geliştirir.
- Farklı olay ve durumlarla ilgili deneyim kazanmayı sağlar.

- Kendini ve başkalarını anlama becerisini geliştirir.
- Bağımsızlık duygusunu geliştirir.
- Problemlerin çözümünde çok çeşitli yolların olabileceğini görebilmeyi sağlar.
- Durağan olma yerine etkin ve katılımcı olmayı sağlar.
- Farklı özelliklere sahip kişilere saygı duyma becerilerini artırır.
- Demokratik kişilik geliştirmeyi sağlar.
- Kendisiyle ve başkalarıyla barışık olma becerisini artırır.
- Kendini kontrol etme becerisini artırır.
- Farklı kültürleri, zenginleştirici güzellikler olarak algılama becerisini artırır.
- Duygu ve düşüncelerini sözel ve bedensel ifade edebilme becerilerini artırır.
- Duyarlı olmayı sağlar.
- Yaşamda karşılaşılabilecek değişik durumlara hazır olma becerisini artırır.

Bu nitelikleri kazanan kişi, animatör olduğunda, konuklarla iletişimde, çeşitli etkinlikleri hazırlama ve uygulamada daha başarılı olacaktır.

1.2.2. Dramanın Öğeleri

Ortam

Drama çalışmaları, açık, kapalı hemen her mekanda yapılabilir.

Lider, katılımcı ve mekan arasında kurulacak iyi bir etkileşim, drama çalışmalarının verimi açısından önemlidir.

Özel etkinlik salonları, sınıf, kütüphane, müzeler, turistik tesiste; çim sahalar, havuz başları, parklar vb. drama çalışmaları için kullanılabilir.

Drama yapılacak alanda, tehlike yaratabilecek durumlarla ilgili önlemler alınması önemlidir.

Etkinlik odaları halı ya da ahşap kaplı; duvarlar, ses yalıtımına sahip olmalıdır. Masa ve sandalyeler, sabit olmamalıdır. Yeterli ısı sağlanmalı, ışık, ses sistemleri ve bunlara ait teknik donanımlar oluşturulmalıdır.

Lider

Drama lideri, drama çalışmalarında katılımcılara rehberlik eden, dramayı sunan, başlatan kişidir. Bir drama lideri, drama tekniklerini iyi bilmelidir. Bir grupla çalışmaya başlamadan önce; yapacağı etkinlikleri, hedeflerini, yöntemlerini, içeriğini ve değerlendirmesini planlamış, kullanacağı malzemeyi sağlamış, çalışma ortamını da, çalışma yapılabilecek hale getirmiş olmalıdır.

Lider; ses, mimik, jest ve vücut dilini doğru kullanabilmelidir. Ayrıca, konuştuğu dili gramer kurallarına göre, doğru kullanmalıdır.

Lider; etkinlik sırasında oyun akışına karışmamalı; ancak sorun çıktığında, sorunu çözmeye çalışmalıdır. Oyuna katılma konusunda ısrarcı olmamalıdır.

Lider; değişime ve iletişime açık, gelişmeye elverişli, esnek bir kişilikte olmalıdır. Katılımcılar farklı özelliklere sahip olacağından, drama çalışmalarından, farklı sonuçlar elde edilebilir. Lider, bu sonuçları doğru değerlendirmeli, her katılımcının duygu ve düşüncelerinin önemli olduğunu katılımcılara hissettirmelidir.

Lider, gerekli durumlarda hemen karar verebilmeli, problem durumunda çözüm üretebilmeli ya da çözüm üretebilecek kaynağa yönlendirebilmeli ve bu tutumları ile grubun güvenini kazanabilmelidir.

Liderin sanat tarihi, müzik, resim, arkeoloji vb. konularda bilgi ve becerilerinin olması, çalışmaların daha etkili ve verimli olmasını sağlar.

Çocuk kulüplerinde drama çalışmaları yapan bir liderin, yaş gruplarının gelişimsel özelliklerini iyi bilmesi, pedagojik formasyonlu olması önemlidir.

Lider; iyi bir dost, sırdaş, arkadaş olmalı, sabırlı, hoşgörülü ve güler yüzlü olmalıdır. Katılımcıların tanışmalarını ve kaynaşmalarını sağlayacak iletişim, uyum, etkileşim çalışmalarını uygulamalı ve uygularken eğlence ve haz alma boyutunu unutmamalıdır.

Animatör konuklarla birlikte olduğu tüm etkinlikler sırasında grubun lideridir.

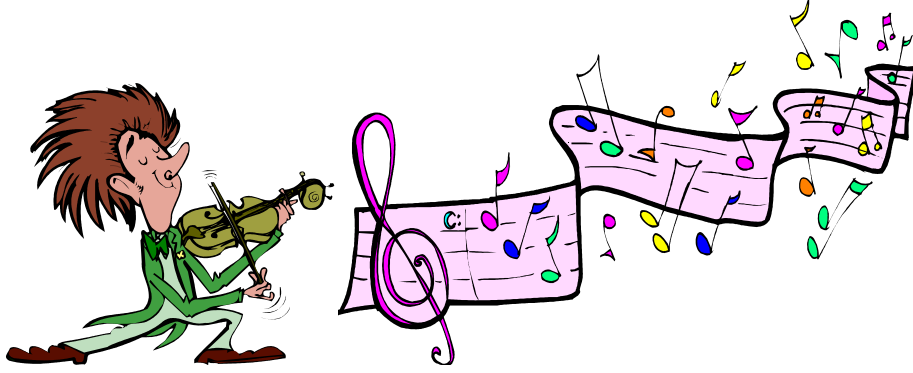
1.3 Dramatik Etkinliklerde Kullanılan Araç-Gereçler

Dramada öncelikle temel araç katılımcının kendisidir. Drama oyunları başka hiçbir araca gerek duyulmaksızın yapılabilir. Ancak yaratıcı drama çalışmalarında, çalışmayı daha zengin ve eğlenceli bir hale getirmek, konsantrasyonu sağlamak için materyal kullanımı gerekebilir. Ancak gereksiz ve fazla miktarda malzeme kullanımı, temayı ve karakterleri yok edeceğinden, kullanıma gerektiği kadar özen gösterilmelidir.

Drama gereçleri, role girmeyi kolaylaştırmak veya mekanı düşsel olarak değiştirmek amacıyla kullanılır.

Drama etkinliklerini düzenlerken bulundurulmasında yarar olan bazı araç gereçler şunlardır:

1.3.1. Müzik



Resim 1.1. Resim 1.2.

Drama etkinliklerinde müzik çok önemli yer tutar.
Klasik, romantik, rock, new age vb. müzik türlerini içeren kaset ve cdler.
Efekt ses kayıtları: İnsan, hayvan, doğa olayları, araç sesleri vb.

Ritim araçları: Ksilofon, metalofon, marakas, çelik üçgen, zilli tef, derili tef, tır tır, zil, parmak zili, trampet, gong, rüzgar çanı, tahta kaşıklar, çeşitli yöresel çalgılar.

Müzik araçları: Keman, gitar, üflemeli çalgılar vb.

Müziğin çağrışımlarıyla bir oyun oluşturulabilir ve yaratıcı dans etkinliği yapılabilir. Oyun sırasında bir müzik yaratılabilir, müzik kasetlerinden uygun bölümler bir araya getirilerek, oyuna göre bir kurgu yapılabilir.

Katılımcı profiline ve etkinliğin özelliğine göre müzik seçilmeli ve teknik donanım ile desteklenmelidir. Örneğin, duygusal durumlarda klasik veya romantik, heyecan varsa hızlı ritimli, coşku varsa ritmik, koro sesleri içeren müzikler seçilebilir.

1.3.2. Maskeler

Canlandırılacak oyunun özelliğine göre maskeler hazırlanabilir. Maskeler tüm yüzü kaplayabileceği gibi, sadece göz maskesi olarak da yapılabilir. Hayvan maskeleri, çeşitli



Resim 1.3: Maske örnekleri

karakterlere ait maskeler, cadı, melek, şeytan vb. maskelerle canlandırmalar yapılır. Bunun dışında maskelerden yola çıkılarak yeni oyunlar oluşturulabilir. Maskeler, role girmeyi kolaylaştırır. Duygu ve düşünceler maskenin arkasından, daha kolay ifade edilebilir.

Maskelerle drama etkinliđi çocuklar için hazırlandığında, maskelerin çok korkutucu olmamasına özen gösterilmelidir.

Maske hazırlama aktivitenin bir parçası olarak kullanılabilceđi gibi aktivite öncesinde animatör tarafından hazırlanarak da aktivitelere kullanılabilir.

Maske hazırlamada çeşitli malzemeler kullanılır. Özellikle çeşitli kağıtlar, kartonlar, kumaş paçaları en kolay maske hazırlanabilecek malzemelerdir. Çeşitli iplikler, kumaş parçaları, çeşitli kağıtlar, rafya ve benzerleri de süsleme malzemesi olarak kullanılabilir

Maskenin kalıbı hazırlandıktan sonra süslenerek istenilen karakter oluşturulabilir. Aynı maske kalıbı farklı şekillerde süslenerek farklı karakterler oluşturulabilir.

Maske hazırlamada şu işlem basamakları takip edilir :

- Karakteri tespit etme
- Model tespiti
- Kalıp hazırlama
- Malzeme tespiti
- Malzemeleri hazırlama
- Kalıbı kağıt ya da kumaşın tersine yerleştirme
- Modeli kesme
- Süslemeleri yapma,
- Lastik takılacak yeri tespit etme
- Lastikleri takma
- Maskenin genel kontrolünü yapma

Sınıfta ya da evde maske hazırlama uygulamaları yapınız.

Maske kullanılarak yapılacak çalışma örneđi :

Çeşitli hayvan maskeleri katılımcılara takılır. Bunu yaparken katılımcı, taktığı maskenin hangi hayvana ait olduğunu bilmemelidir. Katılımcı, çeşitli ses ve yürüyüş öykünmeleri yapar. Öykünmeler maskeye uygunsa, izleyiciler ellerini hızla çırpırlar. Uygun deđilse, tepki vermezler. Bu tepkilere göre katılımcı, hangi hayvan maskesini taktığını bulmaya çalışır(Hayvan maskesi yerine, tanınmış sporcu, sanatçı, vb. maskeler de kullanılabilir).

1.3.3. Kuklalar

Dramatik etkinliklerde kullanılacak araçlardan biridir. Kuklalar eski çağlardan beri dünyanın bütün bölgelerinde kullanılmıştır.

Kukla ile canlandırmalar, çocuk kulübünde daha çok kullanılır. Yetişkinler için hazırlanan canlandırmalarda ise fazla yer almaz. En çok kullanılan, gölge kuklası (özellikle Hacivat ve Karagöz) gösterileridir. Bunun dışında, katılımcılar kukla olur, canlandırmalar bunun üzerine kurulur.

Kuklaların birçok çeşidi vardır. Belli başlı kukla çeşitleri şunlardır:

El kuklası: Ele takılarak oynatılır. Baş ve orta parmak kolları, işaret parmağı başı hareket ettirir. El kuklasında baş, en önemli parçadır; çünkü kuklanın karakterini belirleyicidir. Baş yapımında; kağıt hamuru, kil, kumaş ve örgü yöntemleri kullanılabilir.

Parmak kuklası: Parmağa takılarak hareket ettirilen kuklalardır.

Yüzük kuklası: Yüzük gibi parmağa geçirilerek oynatılır.

Çomak kuklası: İstenilen karakter hazırlandıktan sonra çomağa geçirilerek oynatılır.

Eldiven kukla: Eldiven üzerine çeşitli figürler oluşturulur.

İpli kukla: İplerle hareket ettirilen kuklalardır. Bunlar diğer kuklalara göre daha hareketlidir.

Avuç içi kuklası: Karakter avuç içine çizilir; gerekirse saç, kurdele, şapka gibi ekler yapılabilir.

Kaşık kuklası: Figür kaşık üzerine çizilir ve boyanır, kukla giysisi ile tamamlanır.

Gölge kuklası: Ülkemizde “Karagöz” kuklası olarak bilinmektedir. Kuklalar hazırlanarak, kukla sahnesi oluşturulur. Sahnenin ön kısmına perde (şeffaf jelatin) geçirilir. Sahne gerisinden perdeye ışık yansıtılarak kukla oynatılır.

Çeşitli kağıt ve kumaşlardan, örgü kullanılarak kukla yapılabilir.

Parmak kukla, yüzük kukla, çomak kuklası gibi kuklalar katılımcılarla kolaylıkla hazırlanabilir. Kukla hazırlamada çeşitli kağıtlar kumaş parçaları, yün iplikler, eski oyuncak başları, gibi artık malzemelerden yararlanılabileceği gibi kağıt hamuru, seramik hamuru gibi malzemelerde kullanılabilir. Hazırlanan kuklaya çeşitli süslemelerle istenilen karakter özellikleri kazandırılabilir.

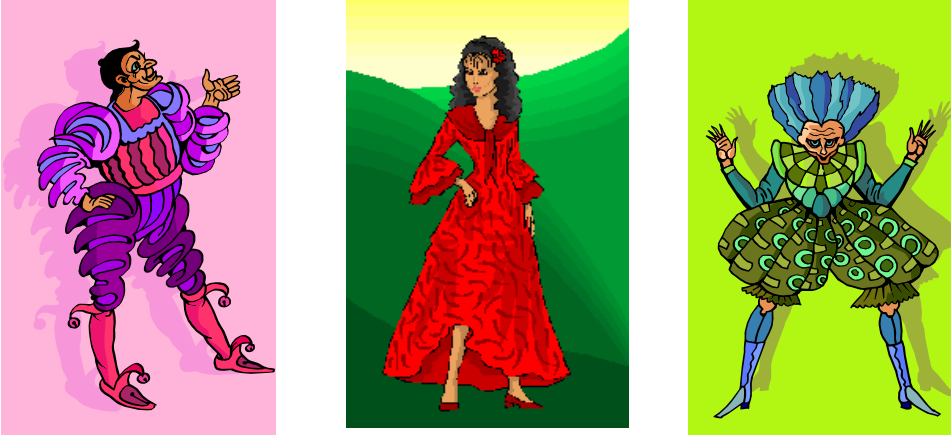
Kukla hazırlamada izlenecek işlem basamakları şunlardır :

- Karakteri tespit etme
- Model tespiti
- Kalıp hazırlama
- Malzeme tespiti
- Malzemeleri hazırlama
- Kalıba uygun olarak kuklayı hazırlama
- Süslemeleri yapma,
- Kuklanın genel kontrolünü yapma

Hazırlanacak kukla modeline göre işlem basamaklarında değişiklikler olabilir.Siz de bir model tespit ederek evde ya da sınıfta kukla hazırlayabilirsiniz.

Örnek çalışma: Bir hikaye seçiniz.Kuklaları kullanarak hikayeyi canlandırınız.

1.3.4. Kostüm ve Aksesuarlar



Resim 1.4: Kostüm örnekleri

Canlandırılacak karakterlerin benimsenmesinde kostüm ve aksesuarlar önemlidir. Bunlar uygulanan etkinliği daha ilgi çekici hale getirir ve role daha iyi hazırlanılmasını sağlar.

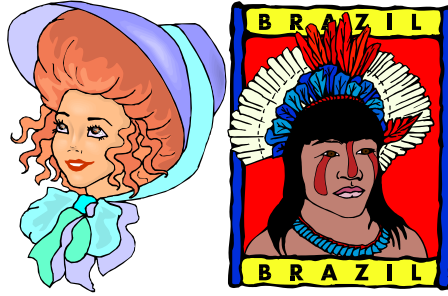
Çeşitli hayvan kostümleri, hazırlanan oyuna ait kostüm ve aksesuarlar, palyaço kıyafeti, farklı kültürlere ait kıyafetler, sebze ve meyve kostümleri, başlık, kuyruk, şapka, kemer vb. araçlar etkinliklerde kullanılabilir.

Dekora ve kıyafete uygun aksesuar hazırlanmalıdır. Yılbaşı eğlencesinde çam ağacı süslenirken, çanlar, kar spreyleri, konfetiler kullanılır. Sütun aksesuarı olarak parlak kumaşlar, lameler, kurdeleler kullanılabilir.

Kıyafetlere uygun aksesuarlar vardır: Başlık, takı, şal, fular, çanta çorap, ayakkabı, baston, gözlük, eldiven, şemsiye vb. Kızılderili kostümü; tüy başlık, ok ve yay ile tamamlanabilir.

Çeşitli karakterlere uygun aksesuarlar da kullanılmalıdır: Saç, sakal, bıyık, kaş, peruk, farklı ve ilginç tasarımda burun, kulak vb.

Örnek çalışma: Katılımcılar iki gruba ayrılır. Her gruba korsan kostümleri dağıtılır. Yüzler boyanır. Lider, hazine avına çıkacaklarını söyler. Her grup kendine bir isim bulur. Gruplara haritalar dağıtılır. Katılımcılar haritadaki ipuçlarından yararlanarak hazineyi bulmaya çalışırlar. İlk bulan grup, birinci olur; diğer gruba komik cezalar verilir.



Resim 1.5: Başlık örnekleri

1.3.5. Diğerleri

Yukarıda belirtilen araç-gereçler dışında, drama etkinliklerinde kullanılacak farklı araç-gereçler de vardır. Drama çalışmalarında her nesne, sahip olduğu işlevinin dışında başka birçok işlev için de kullanılabilir. Bunlar, imgesel düşünmeyi, canlandırma zenginliğini sağlar.

Araç gereçler, drama çalışmalarında bazen çalışmanın ana konusu, bazen de yardımcı öğesi olarak kullanılır.

Müzik, kukla, maske, kostüm ve aksesuarlar yanında; çanta, şal, fular, kumaş parçaları, örtüler, çeşitli resimler, albümler, boyalar, gazete ve edebi yazılar, süs eşyaları vb. drama etkinliklerinde kullanılabilir.

Örnek çalışma: Lider, ortaya bir nesne koyar ve katılımcıların bu nesneyi değişik amaçlarla kullanmalarını ister. Bu nesne; bir şal, bir tabak, bir askı, bir kutu vb. olabilir.

Örnek obje: Bir kutu (Örnek oluşumlar: Kameraman, kamera olarak kullanır film çeker; simiçi, tabure olarak kullanır; anne, bebek yatağı olarak kullanır, bebeğini uyutur; yağmura yakalanan yaşlı teyze, şemsiye olarak kullanır vb.)



Resim 1.6

Farklı malzemeleri kullanarak kendi belirlediğiniz bir modelde maske hazırlayınız. Hazırladığınız maskeleri sınıfta sergileyiniz.

Maskeleri drama uygulama basamaklarında kullanmak üzere saklayınız.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Karakteri tespit ediniz.	➤ Araştırmacı olunuz.
➤ Model tespiti yapınız.	➤ Yaratıcılığınızı kullanınız.
➤ Kalıp hazırlayınız.	➤ Çizimlerinizi dikkatli yapınız.
➤ Malzeme tespiti yapınız.	➤ Karakterinize uygun malzeme seçiniz.
➤ Malzemeleri hazırlayınız.	➤ Eksik malzeme ile çalışmayınız.
➤ Kalıbı kağıt ya da kumaşın tersine yerleştiriniz.	➤ Çalışmanın her aşamasında yaptıklarınızı kontrol ediniz.
➤ Modeli kesiniz.	➤ Kesme işlemlerini dikkatli yapınız.
➤ Süslemeleri yapınız.	➤ Yaptığımız çalışmayı estetik bakış ile değerlendiriniz.
➤ Lastik takılacak yeri tespit ediniz.	
➤ Lastikleri takınız.	
➤ Maskenin genel kontrolünü yapınız.	➤ Maskeyi yüze takarak genel kontrolünü yaptıktan sonra bitiriniz.

KONTROL LİSTESİ

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre kendiniz ya da arkadaşınızın yaptığı çalışmayı değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre “Evet / Hayır “ seçeneklerinden uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Maskesini hazırlayabileceğiniz bir karakter seçtiniz mi?		
2. Seçtiğiniz karakteri yansıtabilecek bir model tespit ettiniz mi?		
3. Modele uygun kalıp hazırladınız mı?		
4. Modele uygun malzemeleri seçtiniz mi?		
5. Çalışmaya başlamadan önce malzemelerinizi tam olarak hazırladınız mı?		
6. Kalıbınızı kağıt/kumaşa düzgün yerleştirdiniz mi?		
7. Kağıt/kumaşı düzgün kestiniz mi?		
8. Süsleme malzemelerini doğru yerlerde kullandınız mı?		
9. Hazırladığınız maske estetik görünüyor mu?		
10. Kullandığınız malzeme ve renkler uyumlu mu?		
11. Lastik yerlerini baş ölçülerine göre doğru yerleştirdiniz mi?		
12. Maskeyi yüze takarak kontrol ettiniz mi?		

Cevaplarınızda hayır seçeneği işaretli ise ilgili faaliyete dönerek tekrar ediniz. Cevaplarınızın tümü evet ise bir sonraki faaliyete geçebilirsiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru seçeneği kurşun kalem kullanarak işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi yaratıcı bireylerde görülen özelliklerden biri değildir?
A) Özgünlük B) Duyarlılık C) Alışılmış düşünce D) Esneklik
2. Aşağıdakilerden hangisi yaratıcılığın gelişimini olumsuz yönde etkiler?
A) Duygu ve düşüncelerin özgürce açıklanabildiği ortamlar sunulması.
B) Bireyin kendini tanınması.
C) Problemi başarısızlık olarak değerlendirmeme anlayışına sahip olma.
D) Otoriter disiplin anlayışıyla yetiştirilme.
3. Aşağıdakilerden hangisi dramının yararlarından değildir?
A) Olaylara tek yönlü bakmayı kolaylaştırır.
B) Özgüveni geliştirir.
C) Hayal gücünü geliştirir.
D) Kendini kontrol etme becerisini arttırır.
4. Aşağıdakilerden hangisi liderin taşıması gereken özelliklerden birisi değildir?
A) Liderin drama uygulamaları konusunda birikimi olmalı; sanat, müzik, arkeoloji
B) Lider sanat tarihi, müzik, resim, arkeoloji vb. konularda bilgilerini artırmaya çalışarak kafasını karıştırmamalıdır .
C) Lider sesini çok iyi kullanma becerisine sahip olmalıdır.
D) Lider katılımcılara önemli olduğunu hissettirmelidir.
E) Lider problem durumunda anlık çözüm bulabilmelidir.
5. Aşağıdakilerden hangisi drama etkinliklerinde kullanılan araçlardan biridir?
A) Maske B) Aksesuar C) Müzik D) Hepsi
6. Aşağıdakilerden hangisi ritim aletlerinden biri değildir?
A) Ksilofon B) Keman C) Davul D) Zil

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. () Drama etkinlikleri insana özgür bir atmosfer sağlar.
2. () Yaratıcılık eğitiminde sabit kurallar olmalıdır.
3. () Her insanda az ya da çok yaratıcı bir yön vardır.
4. () Yaratıcılık resim, müzik gibi ürün veren alanlarda olduğu gibi, tutum ve tavırlarda da kendini gösterir.
5. () Yaratıcılık başkalarını taklit etmeyle artırılabilir.
6. () Yaratıcı drama etkinlikleri sadece bireysel yapılmalıdır.
7. () Yaratıcı drama uygulamaları mutlaka sahnede yapılmalıdır.
8. () Yaratıcı drama etkinlikleri iletişimi güçlendirir.
9. () Drama etkinliklerinde kostüm ve aksesuarlar katılımcının role kolay girmesini sağlar.
10. () Yaratıcı drama etkinliklerinde temel araç katılımcının kendisidir.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Günlük etkinlikleri uygularken drama oyunlarını, drama uygulama basamaklarına uygun olarak kullanabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Çeşitli canlı ve basılı kaynaklardan drama oyunlarını araştırarak bir drama oyunu dosyası oluşturunuz. Bulduğunuz oyunları sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

2. DRAMANIN UYGULAMA BASAMAKLARI



Resim 2.1

Drama çalışmaları, belli aşamalarla yapılır. Ancak katılımcıların ve etkinliklerin özelliğine göre her çalışmada bu aşamaların biri; birkaçı veya tümü yer alabilir. Drama oyunlarında süre katılımcıları sıkılmayacak ancak yeterince düşüneceği kadar zaman tanıyacak şekilde esnek olarak belirlenmelidir.

2.1. Isınma Çalışmaları

Tanışma, etkileşim kurma, güven ve uyum gibi özellikleri katılımcıya kazandıran, esnek olmakla birlikte kuralları belirlenmiş, grup liderinin yönlendiriciliğinde yapılan çalışmalardır.

Isınma aşamasında çeşitli yürüme şekilleri, basit egzersiz hareketleri, çocuk oyunları, vb. kullanılır.

Yürüyerek ısınma: Müzik eşliğinde veya tef ritmi ile yerinde sayma, yavaştan hızlıya, hızlıdan yavaşta doğru, çamurlu bir yolda, otlarla kaplı bir tarlada, denge tahtası üzerinde, cam kırıkları arasında, ezilmiş domateslerin arasında, muz kabukları üzerinde, sıcak kumda, buz üzerinde yürüme vb.

Serbest yürüme: Yürürken “merhaba” diyerek tokalaşma; omuza, kulaklara, saçlara dokunarak, gülümseyerek, bir kafesteymiş gibi birine bakarak iletişim kurmadan ve iletişim kurarak, özel duygularla (neşeli, hüzünlü, korkulu, çekingen vb.) yürüme

Taklit yürüyüşleri: Hayvan taklitleri, hamile, yaşlı, çocuk vb.’nin taklitleri

2.1.1. Tanışma

Katılımcıların birbirlerini tanımaları ve birbirleri ile daha kolay iletişim kurmalarını sağlayacak oyunları içerir.

Örnek çalışma: İsim Söyleme

Malzeme: Uzun bir sicim Uygulama: Tüm grup ayakta, daire biçiminde dizilir. Lider kendi adını söyleyerek ipin ucunu bırakmadan ip yumağını seçtiği katılımcıya doğru atar. İsim söylenirken sese farklı bir tonlama verilir ve yüze bir ifade takınılır (ağzını açma, gözlerini açma, dilini çıkarma vb.). Bu şekilde yumak tüm katılımcılar tarafından birer kez dolanarak tekrar lidere döner. Çıkan şekil üzerine konuşulur.

İkinci aşama olarak, yumak tekrar atılarak geri çözmeye çalışılır. Bu defa yumağı atan kişi, alanın adını söyler.

Bu oyun oynanırken ipi dolama sırasında farklı konulardaki tercihler de söylenebilir. En sevilen yemekler, renkler, hobiler, sanatçılar, futbolcular vb.

2.1.2. Kaynaştırma Çalışması

Bu aşamada hedef grubun birbiriyle iletişim kurarak kaynaşması ve grupta güven duygusunun oluşmasıdır. Bu nedenle bu aşamada, kaynaştırma ve güven alıştırmalarına yönelik oyunlar oynanır.

Bu çalışmalarla birbirini az da olsa tanıyan, iletişim kuran katılımcılar, esas çalışmaya daha kolay katılacak, çekingenlik azalacak ve daha mutlu olacaklardır.

Örnek çalışma 1- Katılımcılar bir çember oluştururlar. Tek çift olarak isimlendirilir ve el ele tutuşulur. Tek sayılar vücutlarını mümkün olduğu kadar dik tutup çemberin ortasına, çift sayılar ise çemberden geriye doğru eğilirler. Herkes, yanındakini dengelemelidir. Çalışma ritim çubuklarıyla veya tef ile hızlı -yavaş ritim eşliğinde bir süre tekrarlanır.

Örnek çalışma 2- İç içe iki çember oluşturulur. Müzik çalar, iç çemberde olanlar sağa, dış çemberde olanlar sola doğru yürürler. Müzik sustuğu anda, karşılıklı gelen kişiler tanışır ve konuşurlar. Oyun birkaç defa tekrarlanır. Sonra katılımcılar kendilerini en çok etkileyen kişi ve konuşma içeriği hakkında bir cümlelik değerlendirme yaparlar.

Örnek çalışma 3- Lider, dörder kişilik gruplar oluşturur. Grubu oluştururken tesadüfi yöntemler kullanır. Beyaz şortlu olanlar, lacivert ayakkabı giyenler, mavi lens takanlar vb.

Her gruba farklı boyutta üçer karton verilir. Kartonlar, birbirine yakın adacıklardır. Lider katılımcıları şu şekilde yönlendirir: “Sizler tatildesiniz. En büyük adada kalıyorsunuz. Diğer adalar, yüzerek gidebileceğiniz uzaklıkta. Ancak, bir tehlike var: Köpek balıkları.

Müzik çaldığı sürece denizde yüzeceksiniz. Davul sesi köpek balıklarının yaklaştığının habercisi. Davul çaldığı sürede adaya çıkmanız gerekiyor. Grupta kimsenin ayağı dışarıda kalmamalı. Sırayla büyük, orta ve küçük adaya çıkacaksınız.” Müzikle birlikte etkinlik başlar. En başarılı grup ödüllendirilir.

2.1.3. Konsantrasyon

Kaynaştırma çalışmalarından sonra konsantrasyon çalışmalarına geçilir. Konsantrasyon çalışmaları, grubun dikkatini belirli bir nokta üzerine toplamak ve esas çalışmaya yönlendirmek için yapılır.

Örnek çalışma 1- Katılımcılar, daire şeklinde oturur. Bir ebe seçilir. Ebe kimin yan yana olduğunu inceler, sonra, dışarı çıkar. Bazı katılımcılar, yer değiştirir. Ebe, bunu bulmaya çalışır.

Örnek çalışma 2 - Katılımcıya sakin müzik eşliğinde, gözler kapalı olarak bir süre hayal kurdurulur (Lider tarafından hayal edilecek konular belirlenip çalışma sonunda hayal edilenler paylaşılabilir).

2.2. Esas Çalışma

Isınma çalışmaları uygulanıp grup birbiriyle kaynaştıktan sonra, çeşitli oyunların yaratıldığı esas çalışmalara geçilir. Esas çalışmalarda, farklı teknikler kullanılır: Pandominim, rol oynama, doğaçlama, öykü oluşturma, öykü canlandırma, dans gibi.

Isınma çalışmaları, tamamen liderin kontrolünde ve onun verdiği komutlara göre, önceden planlandığı şekilde uygulanır. Ancak, esas çalışmaları önceden tamamen planlamak mümkün değildir. Canlandırılacak konu ya da yola çıkılacak durum, olay belirlenir; sonrası tamamen gruba kalmıştır. Katılımcılar verilen durumu nasıl canlandıracaklarıyla ilgili ayrıntıları tartışır, dener ve oynarlar. Lider onlara müdahale etmez. Seçilen konu katılımcıların yaş grubuna, yaşadıkları çevreye, önceden sahip oldukları birikime vb. uygun olmalıdır.

2.2.1. Rol Oynama

Oynanan oyundaki karakterlerin özelliklerinin ve duygularının canlandırılmasıdır. Rol oynama bir konu çerçevesinde gelişecek olaylarda, bir karakterin canlandırılması etkinliğidir. Bu etkinlikler sırasında rol oynayan kişi, bir başkası gibi düşünmeye, onun gibi davranmaya ve onun gibi hissetmeye çalışır. Amacı verilen rolü oynamak için kendinden istenileni yerine getirmektir.

Rol oynama esas çalışmada kullanılabilir gibi, ısınma çalışmalarında da kullanılabilir. Bir kaplumbağa gibi yürüme, tavşan gibi sıçrayarak yürüme, dünyayı ben yarattım der gibi yürüme, her şeyini kaybetmiş biri gibi yürüme.rol oynama çalışmalarındandır.

Örnek Çalışma: Katılımcıların her birine sinirli bir postacı, yorgun bir öğretmen, kızgın bir otobüs şoförü gibi karakterler verilir. Bu karakterler biraraya getirilerek bir olay yaratılır.

2.2.2. Doğaçlama

Dramanın en temel ögesi doğaçlamadır. Doğaçlama anında yaratmak demektir; ancak tiyatro, oyun ve müzik alanında belli bir hazırlık gerektirir.

Kalabalıklarla doğaçlama yapılabileceği gibi, küçük gruplarla veya bireysel olarak da yapılabilir.

Doğaçlama süreci, önceden üzerinde çalışılmış bir metne bağlı kalarak değil, o anda zihinde canlanana oynayarak yaşanır.

Drama çalışmalarında doğaçlamanın çeşitli türlerinden yararlanılabilir:

Karakter doğaçlamaları

- Objelerin kullanılmasından ya da düşünmesinden yararlanılarak geliştirilen doğaçlamalar

- Bedeni kullanarak bir nesne, eşya, yapı, organizma, araç oluşturma amacıyla yapılan doğaçlamalar
- Sonu veya ortası verilen bir şiir, öykü, masal ya da filmin sonunu tamamlama
- Bir kısmı gösterilen portre, resim veya fotoğrafın bütününe düşünme ile ilgili doğaçlamalar

Doğaçlamalar sürprizlerle doludur. Gerçek olmayan ama gerçek olabilecek durumlar yaratıldığı gibi, absürd, saçma, abartılı ya da komik bir durumlar da yaratılabilir.

Örnek çalışma 1- Duvara çeşitli özelliklerde baba figürleri asılır (sinirli, neşeli, somurtkan, kavgacı). Katılımcılar resimleri bir süre inceler. Babaları resimdekilerden hangisine benziyorsa, o resmin altında dururlar. Bu şekilde belirli sayıda gruplar oluşur. Seçtikleri özelliği taşıyan babanın olduğu bir aile canlandırılır. Aralarında konuşmaları ve ana hatları belirlemeleri için zaman verilir.

Örnek çalışma 2- İçinde çeşitli giysiler ve aksesuarlar olan bir kutu, ortaya konur. Katılımcı, gözleri kapalı olarak içinden bir tanesini çeker. Bu giysi veya aksesuarı kimin, nerede, nasıl vb. kullanmış olabileceği üzerine bir süre düşünür ve düşündüklerini canlandırır.

Örnek çalışma 3- Katılımcılar ikili gruplar oluşturur ve aşağıdaki durumları canlandırır: Bir kuaför ve saç modelinde kararsız bir müşteri. Sinirli bir garson ve yaramaz bir çocuk. Bir postacı ve beklemediği bir anda armağan alan bir genç kız. Bir öğretmen ve sınavdan kötü not almış bir öğrenci

2.2.3. Pantomim

Pantomim duygu ve düşünceleri, söz kullanmadan iletme sanatıdır. Jest, mimik ve hareketler, konuşmadan önce gelir.

Pantomim, değişik karakterleri ve konuları içerebilir. Eylemler, hızlı ya da yavaş canlandırılabilir. Müzik, pantomimin daha hoş ve etkili olmasını sağlar.

Isınma amaçlı ve grubu kaynaştırmaya yönelik çalışmalarda da kullanılabilen pantomimler genelde liderin yönlendirmesiyle yapılır.

Örnek çalışma 1- Lider yönergeleri verir, katılımcılar pantomimle canlandırır.

- Yüz ifadelerini canlandırırım.
- Sizi mutlu edecek bir haber aldınız.
- Sakin otururken birden korkunç bir gürültü duydunuz ve çok korktunuz.
- Çok sevdiğiniz bir arkadaşınız, başka bir şehre taşınıyor, çok üzgünsünüz.
- Meraklıca etrafınızı inceliyorsunuz.
- Kararsızsınız.

- Düşüncelisiniz.
- Şaşkınsınız.
- Yanınızdaki kişinin parfüm kokusunu aldınız, çok hoşunuza gitti.
- Limonata çok ekşi olmuş.
- Acı biber ısırınız, ağzınız yandı.
- Suya elinizi soktunuz, çok sıcak.
- Kedinizi okşuyorsunuz, tüyleri kadife gibi yumuşacık.
- Bir müzik sesi duydunuz, dinliyorsunuz.
- Buzluktan buz çıkarmaya çalışıyorsunuz, çok soğuk

2.2.4.Oluşumlar

Bu süreç, özellikle belirlenmemiş bir çıkış noktasından başlar. Sürecin nasıl gelişeceği ve nereye varacağı belirsizdir.

Örnek çalışma 1- Evdesiniz, bebek uyuyor, markete gitmeniz gerekiyor. Dışarı çıktınız aniden, anahtarın olmadığını fark ettiniz, ütüyü de prizde unuttuğunuzu anımsadınız.

Örnek çalışma 2- Denizdesiniz. Geminiz batmak üzere. İki kişinin kullanabileceği bir kayak var. Kimin kayığa bineceğine karar vermeniz gerekiyor.

Örnek çalışma 3- Cansu, kumsalda düşünceli yürürken, uzakta parlayan bir şey farkettiler. Merakla, parlaklığa doğru koştu; bir de ne görsün?

2.3. Rahatlama Çalışmaları

Rahatlama çalışmaları, drama etkinliğine katılan grubun, fiziksel ve zihinsel gevşemelerini sağlamak için yapılır.

Rahatlama çalışmalarında müziğin kullanılması olumlu etki yaratır. Etkinlik liderin direktifleriyle ve gözler kapalı olarak yapılmalıdır. Liderin sesini uygun kullanması, çok önemlidir.

Her çalışma sonunda, rahatlama çalışmaları yaptırılmayabilir. Katılımcıların tepkisi ve etkinliğin özelliğine göre lider, çalışma yapıp yapmayacağına karar verir.

Örnek çalışma: Liderin yönlendirmesiyle aşağıdaki çalışma yapılır:

- Herkes rahat bir şekilde yere uzanıp gözlerini kapatsın.
- Vücudunuzun yere dokunan kısımlarını hissedin.
- Dikkatinizi ayaklarınıza verin. Ayaklarınızı hissedin. Ayak parmaklarınızı hareket ettirin.
- Dikkatinizi yavaşça dizlerinize doğru çekin. Dizlerinizi hissedin.
- Dikkatinizi yavaş yavaş dizlerinizden karnınıza doğru çekin. Karnınızı hissedin.
- Dikkatinizi sırtınıza verin. Sırtınızın yere dokunduğunu hissedin.

- Omuzlarınızı hissedin. Omuzlarınızı yere dokundurmaya çalışın.
- Boynunuzu hissedin.
- Kollarınızı ve ellerinizi hissedin. Dikkatinizi kollarınızın ve ellerinizin yere dokunduğu noktalara verin.
- Elinizi yavaşça diğer elinizle birleştirin ve sıkın. Elinizi diğer elinizin ve kolunuzun üzerinde gezdirin.
- Ellerinizi tekrar eski haline getirin.
- Derin bir soluk alıp soluğunuzu yavaşça bırakın. Hazır olduğunuzda gözlerinizi açın.

2.4. Tartışma Değerlendirme

Yaratıcı dramada değerlendirme, çalışma öncesi, çalışma anı, çalışma sonu ve sonrasında; drama aşamalarının her birinin yada birkaçının ardından yapılabilir. Dramada puanla, ödülle veya ceza ile değerlendirme yapılmaz.

Drama aşamalarından geçen katılımcı, duygularını, düşüncelerini, yaşantılarını bu aşamada gözden geçirme olanağı bulur. Katılımcılar farklı bakış açılarının rahatlıkla ifade edebilirler.

Canlandırılan oyunun başka ifade biçimlerine dönüştürülmesi de bir değerlendirme şeklidir. Örneğin, oyunun resimle anlatılması, şiir diliyle anlatma, öyküdeki temel duyguları bir dansa dönüştürme gibi.

Dramaya katılanların girdikleri roldeki kişinin gözüyle olayı anlatması önemli bir değerlendirmedir.

Öneriler alındıktan sonra oyunun yeniden oynanması da bir değerlendirme şeklidir.

Aşamaların her birinin ya da birkaçının ardından: “Ne yaşadınız? Neler hissettiniz? Nerelerde güçlük çektiniz? Problemin başka çözüm yolları var mı? yerine başka neler olabilir?” gibi sorularla değerlendirme yapılır.

Eleştiriler kişiye değil, role yönelik ve yapıcı olmalıdır. Her katılımcının söz almasına özen gösterilmelidir.

UYGULAMA FAALİYETİ

Çocuk kulübünde uygulanmak üzere drama uygulama basamaklarından ısınma çalışmalarını planlayınız. Planladığınız etkinliği lider rolünü üstlenerek arkadaşlarınızla uygulayınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Isınma çalışmalarından olan tanışmalar için çocuk kulübüne uygun oyunları belirleyiniz	➤ Araştırmacı olunuz. ➤ Yaratıcılığınızı kullanınız. ➤ Hazırlıklarınızı zamanında yapınız. ➤ Süreyi doğru belirleyiniz . ➤ Uygulama yapılan grup üyeleriyle olumlu iletişim içinde olunuz.
➤ Isınma çalışmalarından olan kaynaştırma çalışmaları için çocuk kulübüne uygun oyunları belirleyiniz	
➤ Isınma çalışmalarından olan konsantrasyon çalışmaları için çocuk kulübüne uygun oyunları belirleyiniz	
➤ Oyunları birbirini tamamlayacak şekilde sıralayınız	
➤ Oyunlar için gerekli olan malzemeleri tespit ediniz	
➤ Malzemeleri hazırlayınız	
➤ Oyunların sürelerini tespit ediniz	
➤ Oyunları lider rolünü üstlenerek sınıf arkadaşlarınızla birlikte uygulayınız	

KONTROL LİSTESİ

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre kendinizin ya da arkadaşınızın yaptığı çalışmayı değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre “Evet / Hayır “ seçeneklerinden uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Isınma çalışmalarından olan tanışmalar için oyunları belirlediniz mi?		
2. Isınma çalışmalarından olan kaynaştırma çalışmaları için oyunları belirlediniz mi?		
3. Isınma çalışmalarından olan konsantrasyon çalışmaları için oyunları belirlediniz mi?		
4. Oyunları birbirini tamamlayacak şekilde sıraladınız mı?		
5. Oyunlar için gerekli olan malzemeleri tespit ettiniz mi?		
6. Malzemeleri hazırladınız mı?		
7. Oyunların sürelerini tespit ettiniz mi?		
8. Oyunları lider rolünü üstlenerek sınıf arkadaşlarınızla birlikte uyguladınız mı?		
9. Belirlediğiniz oyunlar çocuk kulübüne uygun mu?		

Cevaplarınızda hayır seçeneği işaretli ise ilgili faaliyete dönerek faaliyeti tekrar ediniz. Cevaplarınızın tümü evet ise bir sonraki faaliyete geçebilirsiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

1. Isınma çalışmalarında yer alan etkinlikler nelerdir?
2. Kaynaştırma çalışmaları hangi amaçla yapılır?
3. Bir olayı sözsüz olarak vücut diliyle iletme sanatına ne denir?
4. Esas çalışma içinde yer alan drama çalışmaları nelerdir?
5. Oyundaki karakterlerin özelliklerinin canlandırılmasına ne denir?
6. Dikkat toplamak ve dikkati esas çalışmaya yönlendirmek için yapılan çalışmaya ne denir?
7. Yaratıcı drama uygulama basamaklarını sırasıyla yazınız.
8. Tartışma- değerlendirme aşamasında eleştiri yaparken dikkat edilmesi gereken nokta nedir?
9. Anında yaratmak anlamına gelen drama terimi nedir
10. Drama çalışmalarında mutlaka yapılması gerekmeyen çalışma aşaması nedir?

MODÜL DEĞERLENDİRME

Drama uygulama basamaklarına uygun olarak drama uygulama örneği hazırlayınız. Planladığınız çalışmayı sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız. Çalışmanızı aşağıdaki noktaları dikkate alarak hazırlayınız.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Hazırladığınız çalışma, drama uygulama basamaklarına uygun mu?		
2. Tanışma oyunlarını içeriyor mu?		
3. Kaynaştırma çalışması, grubun kaynaşmasını sağlayacak nitelikte hazırlandı mı?		
4. Konsantrasyon çalışması amacına uygun mu?		
5. Esas çalışma içindeki etkinlikler, tekniğine uygun mu?		
6. Rahatlama çalışmalarına yer verildi mi?		
7. Tartışma- değerlendirmede sorulan sorular uygun mu?		
8. Ortam, etkinliklere uygun hazırlandı mı?		
9. Etkinliğe uygun araç gereç seçildi mi?		
10. Araç gereçler önceden hazırlandı mı?		
11. Hazırlanan çalışma yaratıcılık özelliği taşıyor mu?		
12. Çalışmayı sınıfta arkadaşlarınızla uyguladınız mı?		

Modülü başarı ile bitirmişseniz ve amaçlanan yeterliği kazandıysanız bir sonraki modüle geçebilirsiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1'İN CEVAP ANAHTARI

1	C
2	D
3	A
4	A
5	D
6	B

1	Doğru
2	Yanlış
3	Doğru
4	Doğru
5	Yanlış
6	Yanlış
7	Yanlış
8	Doğru
9	Doğru
10	Doğru

ÖĞRENME FAALİYET-2'NİN CEVAP ANAHTARI

1. 1)Tanışma 2)Kaynaştırma 3) Konsantrasyon
2. Kaynaştırma çalışmalarında amaç, katılımcıların birbiriyle iletişim kurarak kaynaşması ve birbirlerine karşı güven duygusunun oluşmasıdır.
3. Pandomim
4. 1) Pandomim 2)Rol oynama 3)Doğaçlama 4)Oluşum
5. Rol oynama
6. Konsantrasyon
7. 1)Isınma çalışmaları 2)Esas çalışma 3)Rahatlama 4)Tartışma- Değerlendirme
8. Eleştiri kişiye değil, oynanan roldeki karaktere yapılmalıdır.
9. Doğaçlama
10.Rahatlama

DEĞERLENDİRME

Yanıtlarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevapladığınız sorularla ilgili öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız. Tüm yanıtlarınız doğru ise diğer faaliyete geçiniz.

KAYNAKÇA

- ADIGÜZEL H. Ömer, Ayşe İLHAN ÇAKIR, Ayşe OKVURAN, **Drama**, MEB Devlet Kitapları Müdürlüğü, İstanbul, 2004
- ADIGÜZEL H. Ömer, **Eğitimde Yeni Bir Yöntem ve Disiplin: Yaratıcı Drama**, Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi, 1. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildirileri, Cilt 2, Adana, 1994
- ADIGÜZEL H. Ömer, Yaratıcı Drama Öğretmeni Yetiştirmenin Önemi ve Gerekliliği, **Eğitim ve Yaşam Dergisi**, Ankara, 2000
- ADIGÜZEL H. Ömer, Niçin Yaratıcı Drama, **Öğretmen Dünyası Dergisi**, Ankara, 2001
- ARAL Neriman, Gülen BARAN, Şenay BULUT, Serap ÇİMEN, **Drama**, Ya- Pa Yayıncılık, İstanbul, 2000
- DİRİM Aygören, **Yaratıcı Drama**, Esin Yayınevi, İstanbul, 2001
- GÖNEN Mübeccel, Nursel DALKILIÇ UYAR, **Çocuk Eğitiminde Drama**, Epsilon Yayıncılık, İstanbul, 1998
- GÖNEN Mübeccel, Nejla BULUÇ, **Yaratıcılık ve Özellikleri**, MEB Kız Teknik Öğretim Genel Müdürlüğü, Ankara, 1997
- KARADAĞ Asiye, **Okul Öncesinde Dramatik Etkinlikler**, Kök Yayıncılık, Ankara 1997
- MORGÜL Mahiye, **Eğitimde Yaratıcı Dramaya Merhaba**, Kök Yayıncılık, Mayıs 1999
- ÖNDER Alev, **Eğitici Drama Uygulamaları**, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul, 2003
- ORRIDGE Martin, (Çeviren Osman Akınbay), **Eğitimlerinizi Canlandırmanın 75 Yolu**, Sistem Yayıncılık, Ankara, 1998
- Komisyon, **İlköğretim Drama 1 (Öğretmen İçin)**, MEB Devlet Kitapları Müdürlüğü, İstanbul, 2004
- SAN İnci, Yaratıcılığı Geliştiren Bir Yöntem ve Yaratıcı Bireyi Yetiştiren Bir Disiplin: Eğitimde Yaratıcı Drama, **Yeni Türkiye Dergisi**, Ocak- Şubat 1996
- SAN İnci, **VI. Uluslararası Eğitimde Drama Semineri, Drama-Maske- Müze** Ankara, Aralık 1997
- SAN İnci, **Yaratıcılık, Oyun, Drama , Yaratıcılık ve Eğitim Konulu TED XVII. Eğitim Toplantısı**, Ankara, 25-26 Kasım 1993