

Yaratıcı Drama

Gülşen YEĞEN

Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Eğitim Fakültesi

Bu çalışmada “Eğitimde Drama” kavramı tanıtılmaktadır. Eğitimde drama yönteminin kullanılmasına yönelik örnek bir ders planı sunulmuştur.

Tanımı ve Özellikleri

Bir sözcüğü, bir kavramı, bir davranışı, bir tümceyi, bir fikri bir yaşantıyı veya bir olayı; doğaçlama, rol oynama gibi tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanarak, bir grup çalışması içinde oyun veya oyunlar geliştirerek, eski bilişsel örüntülerin yardımıyla yeniden yapılandırmaya yönelik etkinlikler sürecidir(San;1991).

Bir başka yaklaşımla, yaratıcı drama, önceden yazılmış bir metin olmaksızın katılımcıların kendi yaratıcı buluşları, özgün düşünceleri, öznel anıları ve bilgilerine dayanarak oluşturdukları eylem durumları ve doğaçlama canlandırmalardır (San;1998).

Olay, olgu, yaşantı ve bilgileri yeniden yapılandırmaya yönelik olan yaratıcı drama çalışmalarında, tiyatro olgusunda olduğu gibi; bir başlangıç ve son bölümü olmayabilir. Ancak bildiğimiz çocuk oyunlarındaki gibi belli kuralları ve bu kurallar içindeki sonsuz özgürlükleri içerir. Tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi, gruptakiler belli bir atmosferi ve o andaki oyun oynama yaşantısını paylaşırlar (Adıgüzel;1993).

Yaratıcı Dramanın Boyutları

Yaratıcı drama, nerede uygulanırsa uygulansın bir öğrenme yöntemi, kendini

ifade etmede bir araç ya da bir sanat biçimi olarak kabul edilebilir. Drama süreçlerinde bir öğrenme, etkileşim sağlama ve sosyalleşme ile birlikte, güven kendine saygıyı geliştirir. Ayrıca bir topluma ait olma ya da bir grubun üyesi olmanın getirdiği bir güç, iletişim ve problem çözme yetilerinin de geliştirilmesi yaratıcı dramanın önemli boyutlarındandır.

Örgün eğitim kurumlarında bir ders işleme yöntemi olarak eğitimde drama, profesyonel ve amatör tiyatro oyuncusu yetişiminde, küçük çocuk-çocuk ve ergenlerin özgür zaman etkinliğinin önceden belirlenmiş amaçlara uygun biçimde yürütülmesinde, zihinsel ve bedensel özürlerle, içe kapanıkların eğitilmesinde başvurulan değerli bir k a y n a k t ı r (S a n ; 1 9 9 0) .

Yaratıcı Dramanın Hedefleri

Günümüz eğitim sistemi içinde, yaratıcı dramanın hedeflerinden bir bölümü şöyle sıralanabilir (Adıgüzel 1993 ve Üstündağ 1998): Yaratıcılığı geliştirme, estetik gelişimi sağlama, eleştirel düşünme yeteneği kazandırma, birlikte çalışma alışkanlığı kazandırma, sosyal gelişimi sağlama, kendine güven duyma ve karar verme becerilerini geliştirme, dil ve iletişim becerilerini kazandırma, soyut

kavramları ya da yaşantıları somutlaştırma, imgelem gücünü, duygularını ve düşüncelerini geliştirme.

Yaratıcı Dramanın İçeriği

Yaratıcı drama çalışmaları, sanat eğitimi alanı başta olmak üzere eğitim bilimlerinin tüm anabilim dallarından yararlanır. Fotoğraftan müziğe, heykelden şiire, öyküye, kitle iletişim araçlarının eğitim açısından etkilerinden resme, eğitimin psikolojik temellerinden sosyolojiye olduğu gibi pek çok alandan kendine içerik oluşturabilir (Ü s t ü n d a ğ ; 1 9 9 8) .

Yaratıcı Dramanın Yöntemleri

Yaratıcı drama uygulamalarında genellikle 5 tür uygulama aşaması vardır.

Isınma ve Rahatlama Çalışmaları: Çeşitli yöntemlerle 5 duyuyu kullanma, gözlem yetisini geliştirme, bedensel ve dokunsal çalışmaların yapılması, tanışma, etkileşim kurma, güven ve uyum sağlama gibi özellikleri katılımcıya kazandıran, grup liderinin yöneticiliğinde yapılan çalışmadır.

Oyunlar: Belirlenmiş kurallar içinde özgürce oyun oynama ve bu oyunları geliştirme çalışmalarından oluşur. Kimi zaman bilinen çocuk oyunlarından yararlanılır.

Doğaçlama: Daha az kesin olarak belirlenmiş bir süreç olup, saptanan konu ya da temadan yola çıkılır veya saptanan bir hedefe doğru belli aşamalarla yol alınır. Bireysel ve grupsal yaratıcılığın en çok ön plan çıktığı çalışmalardır.

Oluşum: Bu süreç kimi zaman önceden hiç belirlenmemiş bir çıkış noktasından, kimi zamanda bir nesne, resim, fotoğraf, heykel

vb. ile iletişim kurma ile başlar. Sürecin nasıl gelişeceği ve nereye varacağı önceden belirsizdir.

Değerlendirme: Çalışma öncesi, çalışma anı, çalışma sonrasında yapılabilir. Dramanın aşamalarının her birinin ya da birkaçının ardından tartışmanın açılması, eleştiri-özeleştiri, soru-cevap etkileşiminin başlaması değerlendirmenin somut başlangıcı olarak kabul edilir. Bu aşamada başkalarının davranış biçimleri, duyguları, düşünceleri, deneyimleri ile ilgili bilgi sahibi olmak, bireyin kendi yaşamına bir göz atması açısından önemlidir (Adıgüzel;1993).

Kaynakça

ADIGÜZEL,H:Ömer; (1993). “Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi”.Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

SAN,İnci; (1990). “Eğitimde Yaratıcı Drama”. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, sayı.23, Ankara.

_____ ; (1991). Yaratıcı Drama Eğitsel Boyutları. Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi I.İzmir Eğitim Kongresi, 25-27 Kasım.

_____ ; (1998). “ Türkiye’de Yaratıcı Drama Çalışmalarının Dünü ve Bugünü”. II. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi. Ankara. ATAUM.

ÜSTÜNDAĞ, Tülay; (1998). Yaratıcı Drama Eğitim Programının Öğeleri. Eğitim ve Bilim, S.107,C.22.

“Yaratıcı drama, nerede uygulanırsa uygulansın bir öğrenme yöntemi, kendini ifade etmede bir araç ya da bir sanat biçimi olarak kabul edilebilir. ”

DRAMA PLANI ÖRNEĞİ:

Yaratıcı drama çalışmaları için hazırlanacak olan planlar, drama uygulaması yapılacak olan grubun yapısı ve özellikleri dikkate alınarak hazırlanmalıdır. Katılımcıların yaşları, gelişim özellikleri, meslekleri varsa diğer özellikleri, daha önce bir drama yaşantısı geçirip geçirmediği göz önünde bulundurularak hedefler belirlenmelidir. Belirlenmiş olan hedeflere uygun olarak içerik oluşturulmalıdır.

Aşağıda hedefleri belirtilen bir drama ders planı verilmiştir. Hazırlanmış olan bu plan 3 saatlik (150 dakika) ve bir oturumluk drama dersi için oluşturulmuştur.

DERS:Yaratıcı Drama

SÜRE: 150 dakika

GRUP: 18 yaş üstü, 20 kişi.

KONU: Duyu, dokunma çalışmaları, heykel ve form oluşturma.

HEDEFLER:

1. Drama ilkelerini, drama etkinliklerinde doğru uygulayabilme.
2. Dokunmaya yönelik oyunlarla duyularını geliştirebilme.
3. Bir temadan yola çıkarak, doğaçlamalar oluşturabilme.
4. Bir konu ya da temayı bedenini kullanarak ifade edebilme.
5. Yaratıcılığını ortaya koyma ve geliştirmede hayal gücünün kullanabilme.
6. İmgesel anlatım gücünü geliştirebilme.
7. Grupla çalışmaya istekli oluş.
8. Drama etkinliklerine katılmaktan ve izlemekten zevk alış.

İŞLENİŞ:

Isınma: Gruptan müzik eşliğinde ritimle yürümleri istenir. Daha sonra liderin verdiği yönergelere göre ayak parmaklarının ucunda, topuğuna basarak, ayakların dış yanına basarak, ayakların iç yanına basarak yürünür (5’).

Oyun: Önde Turna 1-2-3 oyunu: Katılımcılardan bir ebe seçilir. Diğer katılımcılar alanın bir başka köşesinde dururlar. Ebe yüzü duvara dönük bir şekilde “önde turna 1-2-3” diye sayarken katılımcılar ona doğru ilerlemeye çalışırlar, ebe saymayı bitirdiğinde katılımcılar donacaktır. Ebe, saymayı bitirdiğinde arkasına doğru dönerek diğerlerini hareket halinde yakalamaya çalışır. Ebenin hareket halinde gördüğü kişi oyun dışı kalır. Ebenin tam arkasına gelindiğinde ona en çok yaklaşmış olan kişi, sırtına dokunarak gruptan kalan diğerleriyle birlikte geriye doğru kaçarlar. Ebenin yakaladığı kişi yeni ebe olur. Eğer ebe herhangi birine dokunamamışsa yeniden ebe olur. Bir başka turda yere en az bir kez dokunmadan ebeye dokunulmayacaktır yönergesi ile tekrarlanır (10-15’).

Don - Kurtul oyunu:

Gruptakilerden bir ebe seçilir. Diğerleri kaçarlar. Ebenin dokunduğu kişi, ebe ona hangi pozisyonda dokunmuş ise o şekilde donar. Gruptaki diğer üyelerden herhangi biri, donmuş durumda bulunanlardan birinin karşısına geçerek aynı biçimi alırsa, donmuş olan kurtulur. Bu sırada ebeye yakalanmamaları gerekecektir. Ebe tüm katılımcıları yakalayınca kadar oyun sürdürülür(10’).(Aynı oyun ikinci oyuncunun arkadaşını kurtarmak için onun hareketini zıt yönde yapmasıyla da denir).

Web Üzerinde

[Http://ilkogretim-online.org.tr](http://ilkogretim-online.org.tr)Öğretim Uygulamaları
Serisi İçin Çağrı

Paylaşmak istediğiniz

- Ders Planı
- Etkinlik
- Duyuru
- Web Sayfası
- Haber
- Konferans
- Bilgi ve

deneyim paylaşımı

yazılarınızı bekliyoruz
ioo@ibu.edu.tr

katılımcıları yakalayınca kadar oyun sürdürülür(10').(Aynı oyun ikinci oyuncunun arkadaşını kurtarmak için onun hareketini zıt yönde yapmasıyla da denenir).

Doğaçlama

Kukla – kuklacı oyunu oynanır. Grup eşit sayıda iki gruba ayrılarak, iç içe iki çember yapılır. Dıştakiler kuklacı, içtekiler kukla olacaktır. Kuklacılar önlerindeki tahta malzemeyi istedikleri biçimde şekillendirdikten sonra, sağa doğru bir kayarak her bir kukla üstünde oynamalar yaparak düzeltirler. Kendi kuklalarına geldikten sonra son düzeltmeyi yaparlar, kuklalarını el hareketleriyle oynatırlar. Bittikten sonra içtekiler ve dıştakiler yer değiştirirler. Aynı işlemler tekrarlanır (20').

Gruptan gönüllü iki kişi seçilir. Bu iki kişinin birlikte sevgiyi vurgulayan bir form oluşturmaları istenir. Gruptakilerden bir başkası ikiliden istediği birinin omzuna dokunarak onu dışarı çıkartır, diğerinin formuna yeni bir anlam katacak şekilde biçim alır. Tüm grup birkaç kez yapınca kadar tekrarlanır. İsteksiz olan varsa lider tarafından katılımcı olmaya yönlendirilir (20').

Gruptan serbest şekilde yürümleri istenir. Liderin “dur” yönergesi üzerine herkes olduğu şekilde durur. Lider seçtiği iki kişinin duruşunu yorumlatır. Bu uygulama kişi sayısı 3-4'e çıkartılarak tekrarlanır.

Lider tarafından oluşturulacak grup sayısına göre 4-5 imge seçilir. Ardından gruptaki diğer katılımcılara tüm imgelere bakıp, kendi seçtikleri herhangi bir imgenin anlamını bütünleştirecek şekilde o imgeye katılmaları söylenir. Tüm katılımcılar bir form aldıktan sonra, lider seçtiği bir kişiden düzeltme yapmasını ister. Liderin seçtiği kişi, oluşan gruplardan bir tanesi üzerinde, onun yüklediği anlamı bozan bir kişiyi çıkartabilecek, diğerleri üzerinde istediği düzeltmeyi yapabilecektir. Her gruptan çıkartılanlar aynı işlemleri diğer gruplar üzerinde tekrarlarlar. Her gruptan bir kişi çıkartılarak, belirtilen aşamalar uygulandıktan sonra, herkes kendi düzeltme yaptığı gruba giderek anlamı bütünleştirecek şekilde eklenir. Lider tarafından seçilen ilk kişiye dokunulmaz. Tüm grup heykeller tamamlandıktan sonra, liderin seçtiği bir grubun formunu bozmaması söylenir. Diğer gruplara çözümleri söylenir. Donuk durumda kalan grup diğer katılımcılarla birlikte yorumlanır. Sırayla diğer gruplar da donarlar ve yorumlanır (20').

Oluşum: Oluşturulan gruplara isterlerse dinledikleri yorumlara göre, isterlerse kendi oluşturacakları yeni bir kurguya göre beden dili kullanılarak canlandırma yapmaları istenir (canlandırmalar önce beden dili kullanılarak, sözel anlatım bulunmadan yapılır). Her grup sırayla canlandırmasını yapar, oluşturulan grup heykele gelindiğinde donarlar. Daha sonra tüm gruplara dondukları andan sonrasını da kurgulamaları ve baştan itibaren sözel anlatım da kullanarak sonuca kadar oynamaları söylenir. Grupların çalışmaları izlenir (50').

Değerlendirme: Grup çember şeklinde yere oturur. Lider yapılan çalışmaların hedefleri hakkında bilgi verdikten sonra, hedeflere ulaşıp ulaşılmadığı hakkında katılımcıların görüşlerini alır. Çalışmalar sırasında neler hissettikleri, neler duyumsadıkları sorularak, tüm katılımcıların duygularını ve düşüncelerini söylemesi sağlanır(10').