



T.C.

İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE
KÜLTÜREL MİRAS ÇALIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nazlıcan GÜNDEŞ

Malatya-2024

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE
KÜLTÜREL MİRAS ÇALIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nazlıcan GÜNDEŞ

Danışman: Prof. Dr. Derya ŞAHİN
İkinci Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Tuğrul Gökmen ŞAHİN

Malatya-2024

	KABUL ONAY FORMU	Doküman No	İNÜ-KYS-FRM-142
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ		Yayın Tarihi	19.08.2019
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ		Revizyon No	
		Revizyon Tarihi	
		Sayfa No	1 / 1

İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE
KÜLTÜREL MİRAS ÇALIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Prof. Dr. Derya ŞAHİN

HAZIRLAYAN
Nazlıcan GÜNDEŞ

Jürimiz tarafından 12/12/2024 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda bu tez **oybirliği** ile başarılı bulunarak Resim İş Anabilim Dalı **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyelerinin Unvanı Adı Soyadı

İmza

1. Prof. Dr. Derya ŞAHİN
2. Doç. Dr. Bülent POLAT
3. Dr. Öğr. Üyesi Münire Meral YAĞÇI TURAN

.....
.....
.....

O N A Y

Bu tez, İnönü Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından kabul edilmiş ve Enstitü Yönetim Kurulu'nun .../.../2024 tarih ve 2024/..... sayılı Kararıyla da uygun görülmüştür.

Prof. Dr. Eyüp İZCİ
Enstitü Müdürü

ONUR SÖZÜ

Prof. Dr. Derya ŞAHİN'in danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak hazırladığım **“Görsel Sanatlar Dersinde Yaratıcı Drama Yöntemi ile Kültürel Miras Çalışmaları”** başlıklı bu çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün eserlerin hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

Nazlıcan GÜNDEŞ

ÖNSÖZ

“Görsel Sanatlar Dersinde Yaratıcı Drama Yöntemi ile Kültürel Miras Çalışmaları” başlıklı bu çalışma, ilkokul öğrencilerinin kültürel miras konusunu yaratıcı drama yöntemiyle öğrenmelerinin etkilerini araştırmayı ve görsel sanatlar eğitiminde alternatif yöntemlerin nasıl kullanılabileceğine dair yeni yaklaşımlar sunmak amacıyla hazırlanmıştır. Yaratıcı drama, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif katılımını destekleyerek, kültürel miras gibi soyut kavramların somutlaştırılmasında etkili bir yöntemdir. Araştırmanın bulguları, eğitimciler için yaratıcı drama yöntemiyle kültürel miras konularının nasıl işlenebileceği konusunda rehberlik sağlamayı amaçlamaktadır. Çalışma, beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde problem durumu, problem cümlesi, araştırmanın amacı, önemi, özgün değeri, sınırlılıkları, varsayımları ve tanımlar ele alınmıştır. İkinci bölümde kuramsal çerçeve ve ilgili araştırmalar yer almaktadır. Üçüncü bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, incelenen dokümanlar, yarı yapılandırılmış görüşmeler, veri toplama araçlarının uygulanması, veri analizi ve yorumlanması ile araştırmanın uygulama süreci açıklanmıştır. Dördüncü bölümde çalışmaya ilişkin nitel bulgular ve yorumlar üzerinde durulmuştur. Beşinci bölümde ise sonuç, tartışma ve öneriler yer almaktadır. Çalışmanın sonunda buna benzer çalışma yapacak araştırmacılar için kaynakça sunulmuştur.

Tüm yüksek lisans sürecinde süreci yöneten, beni yönlendiren, desteğini esirgemeyen, işlerimi kolaylaştıran ve her konuda ailem gibi yanımda olan danışmanım Prof. Dr. Derya ŞAHİN’e;

Yaratıcı drama konusundaki bilgi birikimiyle hatalarımı düzeltmemde ve kendimi geliştirmemde katkı sağlayan, doğru ve yanlışlarımı gösteren ikinci danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Tuğrul Gökmen ŞAHİN’e;

Danışmanım olmamasına rağmen karşılıksız bir şekilde drama atölyelerini yazma ve oyun oluşturma süreçlerinde büyük emek veren, gizli bir kahraman gibi bu süreci yöneten Arş. Gör. Mert ŞEN’e;

Drama atölyelerini uygulama sürecinde okulunu açarak destek veren ve büyük ilgi gösteren Emine Aydıncağ Orman İlkokulu Müdürü Oğuzhan GÜLER’e;

Her hafta benimle birlikte derslere katılan, drama atölyelerinde video ve görüntü kaydı alarak beni yalnız bırakmayan, manevi desteklerini esirgemeyen sevgili arkadaşlarım Nur Dilara EKİCİ, Kardelen Buse AHŞUN ve Fatma DİLEKÇİ’ye;

Hayatımın her anında sevgi ve desteęiyle yanımda olan, bu süreçte takıldığım her noktada kendi çalışmasıymış gibi çaba gösteren, oyun yazma ve sanat uygulamaları süreçlerinde maddi ve manevi desteęini esirgemeyen, Kadir YAMAN'a;

Bütün hayatım boyunca maddi ve manevi olarak yanımda duran, koşulsuz sevgi ve desteklerini asla esirgemeyen, arkamda durarak bugünlere gelmemi sağlayan aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Nazlıcan GÜNDEŞ



ÖZET

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE KÜLTÜREL MİRAS ÇALIŞMALARI

GÜNDEŞ, Nazlıcan

Yüksek Lisans, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim İş Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Derya ŞAHİN

Aralık-2024, xv + 142 sayfa

Bu araştırmanın amacı, görsel sanatlar dersinde yaratıcı drama yöntemi kullanılarak yapılan kültürel miras uygulamalarının öğrenciler üzerindeki etkilerini incelemektir. Bu etkiler, yaratıcı drama yöntemiyle öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerindeki gelişimi, kendi bölgelerinde yer alan kültürel mirasları, öğrenme süreçleri ve sanatsal çalışmalara yansıyan etkiler olarak tanımlanmıştır. Araştırma, nitel araştırma desenlerinden biri olan fenomenoloji deseniyle gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubunu, Malatya Emine Aydıncağ Orman İlkokulu'nda öğrenim gören 8-10 yaş aralığındaki 16 öğrenci oluşturmuştur. Bu grup, 3. ve 4. sınıf şubelerinin birleşiminden meydana gelmektedir.

Araştırma, toplam 8 hafta süresince her biri 80-100 dakika olan oturumlar şeklinde yürütülmüştür. Başlangıçta, öğrencilerin kültürel mirasla ilgili ön bilgi düzeylerini belirlemek amacıyla açık uçlu bilgi formu uygulanmıştır. Bu sürecin ardından, derslerde öğrencilerin kendi bölgelerinin kültürel miras ögesi olan ve 2014 yılında UNESCO Dünya Mirası Listesi'ne dahil edilen Arslantepe Höyüğü, yaratıcı drama yöntemi kullanılarak (oyun, doğaçlama, rol oynama ve materyallerle desteklenerek) aktarılmıştır. Sürecin sonunda, öğrencilere yeniden bilgi formları uygulanmış ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla yaratıcı drama sürecine dair geri bildirimler alınmıştır. Ayrıca, derslerde gerçekleştirilen tüm etkinlikler araştırmacı tarafından kaydedilmiştir.

Araştırma bulguları, öğrencilerin Arslantepe Höyüğü ile ilgili bilgileri hatırlama düzeylerindeki başarıyı ve yaratıcı drama yönteminin iş birliği, kendini ifade etme becerileri ile duyuşsal, fiziksel ve psikomotor davranışların gelişimi üzerindeki olumlu etkilerini göstermektedir. Sanatsal etkinlikler sayesinde öğrenciler hem teknik beceriler kazanmakta hem de kültürel mirasla ilgili somut bilgileri yaparak ve yaşayarak öğrenmektedir. Araştırma, kültürel miras unsurlarının disiplinlerarası bir yaklaşımla ve yaratıcı drama yöntemiyle öğrencilere aktarılmasının önemini vurgulamaktadır. Bu doğrultuda, benzer alanlarda disiplinlerarası çalışmaların yaygınlaştırılması önerilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Sanat Eğitimi, Yaratıcı Drama, Kültürel Miras

ABSTRACT

CULTURAL HERITAGE STUDIES WITH CREATIVE DRAMA METHOD IN VISUAL ARTS COURSE

GÜNDEŞ, Nazlıcan

**Inönü University Institute of Educational Sciences
Fine Arts Department, Painting Education Department**

Thesis Advisor: Prof. Dr. Derya ŞAHİN

August-2024, xv + 142 page

The purpose of this research is to examine the effects of cultural heritage applications on students using creative drama method in visual arts course. These effects are defined as the development of students' cognitive, affective and psychomotor skills with creative drama method, cultural heritage in their own regions, learning processes and effects reflected on artistic works. The research was conducted with phenomenology design, which is one of the qualitative research designs. The study group consisted of 16 students between the ages of 8-10 studying at Malatya Emine Aydıncağ Orman Primary School. This group consists of the combination of 3rd and 4th grade branches.

The research was conducted in sessions of 80-100 minutes each, for a total of 8 weeks. Initially, open-ended information forms were applied to determine the students' prior knowledge levels about cultural heritage. Following this process, the Arslantepe Mound, which is a cultural heritage element of the students' own region and was included in the UNESCO World Heritage List in 2014, was explained using the creative drama method (supported by games, improvisation, role playing and materials). At the end of the process, information forms were administered to the students again and feedback on the creative drama process was received through semi-structured interviews. Additionally, all activities carried out in the lessons were recorded by the researcher.

Research findings show the success of students in remembering information about the Arslantepe Mound and the positive effects of the creative drama method on the development of cooperation, self-expression skills and affective, physical and psychomotor behaviors. Thanks to artistic activities, students both gain technical skills and learn concrete information about cultural heritage by doing and experiencing. The research emphasizes the importance of transferring cultural heritage elements to students with an interdisciplinary approach and creative drama method. In this regard, it is recommended to disseminate interdisciplinary studies in similar fields.

Keywords: Art Education, Creative Drama, Cultural Heritage



İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ.....	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLolar LİSTESİ	xi
RESİMLER LİSTESİ	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiv
KISALTMALAR	xv

BÖLÜM 1

GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Problem Cümlesi.....	3
1.3. Araştırmanın Amacı	3
1.4. Araştırmanın Önemi.....	3
1.5. Araştırmanın Özgün Değeri	4
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları	4
1.7. Araştırmanın Varsayımları/Sayıtları	5
1.8. Tanımlar	5

BÖLÜM 2

KURAMSAL BİLGİLER

2.1. Eğitim.....	7
2.2. Yapılandırmacı Yaklaşım.....	8
2.3. Sanat Eğitimi	9
2.4. İlköğretimde Sanat Eğitimi	10
2.5. Sanat Eğitimi Yöntemleri.....	11
2.5.1. Kopya Yöntemi	11
2.5.2. Bellek Eğitimi Yöntemi.....	12
2.5.3. Kolaydan Zora Yöntemi	12
2.5.4. Müzikli Yöntem.....	12
2.5.5. Psikolojik Yöntem	13

2.5.6. Sanat Yoluyla Eğitim Yöntemi	13
2.6. Yaratıcılık.....	14
2.7. Sanat Eğitimi ve Yaratıcı Drama İlişkisi	15
2.8. Drama.....	16
2.9. Dramanın Çeşitleri	18
2.9.1. Sosyodrama	18
2.9.2. Eğitici Drama.....	18
2.9.3. Psikodrama	18
2.9.4. Yaratıcı Drama	19
2.10. Yaratıcı Dramanın Aşamaları	20
2.11. Öğretim Yöntemi Olarak Yaratıcı Drama.....	22
2.12. Yaratıcı Drama Öğretmeninin Görevleri	23
2.13. Drama Uygulamasında Göz Önünde Bulundurulması Gereken Koşullar	24
2.14. Müzede Drama	25
2.15. Kültür	27
2.16. Kültürel Miras	28
2.16.1. Somut Kültürel Miras	29
2.16.2. Somut Olmayan Kültürel Miras	30
2.17. İlgili Araştırmalar.....	31

BÖLÜM 3

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli	34
3.2. Çalışma Grubu/İncelenen Dokümanlar	34
3.2.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme	35
3.2.2. Doküman	36
3.3. Veri Toplama Araçlarının Uygulanması	37
3.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması	37
3.5. Araştırmanın Uygulama Süreci	38

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. Alt Problemlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	40
4.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	40
4.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	50

4.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	101
4.1.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	115

BÖLÜM 5

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma.....	121
5.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma	121
5.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma	122
5.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma	124
5.1.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma	125
5.1.5. Arslantepe Höyüğü Müze Gezisine İlişkin Sonuç ve Tartışma.....	126
5.2. Öneriler	127
5.2.1. Araştırmacılar İçin Öneriler	127
5.2.2. Drama Uygulamaları İçin Öneriler.....	127
5.2.3. Kurumlar İçin Öneriler	128
KAYNAKÇA.....	129
EKLER	137
Ek 1. Arslantepe Höyüğü Müze Gezisi.....	137
Ek 2. Etik Kurul İzni	139
Ek 3. Veli Onam Formu	140
Ek 4. Yaratıcı Drama Liderliği Eğitimci Eğitimi Sertifikası	141

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. <i>Çalışma Grubuna İlişkin Bilgiler</i>	35
Tablo 2. <i>Arslantepe Höyüğü'nde Sırasıyla Hangi Medeniyetler Yaşamıştır Sorusuna İlişkin Bulgular</i>	41
Tablo 3. <i>Arslantepe Höyüğü'nde Hangi Araç-Gereçler Bulunmuştur Sorusuna İlişkin Bulgular</i>	42
Tablo 4. <i>Arslantepe Höyüğü'nde Duvar Kabartmalarında Neler Tasvir Edilmiştir Sorusuna İlişkin Bulgular</i>	43
Tablo 5. <i>Arslantepe Höyüğü'ndeki Kabartmalarda Hangi Hayvan Figürleri Bulunmaktadır Sorusuna İlişkin Bulgular</i>	44
Tablo 6. <i>Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamında Yiyecekleri Bulma ve Koruyup Saklama İçin Hangi Yöntem ve Malzemeler Kullanılmıştır Sorusuna İlişkin Bulgular</i>	45
Tablo 7. <i>Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamda Barınma ve Isınma İçin Hangi Yöntem ve Malzemeler Kullanılmıştır Sorusuna İlişkin Bulgular</i>	47
Tablo 8. <i>Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamında Tehlikelerden Korunmak İçin Hangi Yöntem ve Malzemeler Kullanılmıştır Sorusuna İlişkin Bulgular</i>	48
Tablo 9. <i>Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamında Hayatı Kolaylaştırıcı Aletler Yapmak İçin Hangi Yöntem ve Malzemeler Kullanılmıştır Sorusuna İlişkin Bulgular</i>	49
Tablo 10. <i>Arslantepe Höyüğü Öğrenme Sürecinde Yapılan Drama Etkinliklerinin Haftalara Göre Dağılımı</i>	50
Tablo 11. <i>Arslantepe Höyüğü Drama Etkinlikleri Sonrası Haftalara Göre Öğrencilerin Oluşturduğu Sanatsal Çalışmalar</i>	101

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. <i>Beden Hareketiyle İsim İfade Etme</i>	52
Resim 2. <i>Bilgi Paylaşımı ve Tanışma</i>	52
Resim 3. <i>Ormanda Masal Karakterleriyle Karşılaşma</i>	54
Resim 4. <i>Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler</i>	55
Resim 5. <i>Keloğlan Masalı</i>	56
Resim 6. <i>Kırmızı Başlıklı Kız</i>	57
Resim 7. <i>Çanakkale Zaferi</i>	58
Resim 8. <i>Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamını Keşfetme</i>	59
Resim 9. <i>Yiyecekleri Bulma ve Koruyup Saklama Grubu</i>	60
Resim 10. <i>Barınma ve Isınma Grubu</i>	61
Resim 11. <i>Tehlikelerden Korunma Grubu</i>	62
Resim 12. <i>Günlük Hayatı Kolaylaştıracak Aletler Yapma Grubu</i>	63
Resim 13. <i>Arslantepe Höyüğü Duvar Kabartmaları</i>	65
Resim 14. <i>Duvar Kabartmaları Hazırlık Etkinliği</i>	66
Resim 15. <i>Duvar Kabartmalarındaki Tasvirleri Canlandırma - 1. Grup</i>	67
Resim 16. <i>Duvar Kabartmalarındaki Tasvirleri Canlandırma -2. Grup</i>	68
Resim 17. <i>Duvar Kabartmalarındaki Tasvirleri Canlandırma 3. Grup</i>	70
Resim 18. <i>Linol Baskı Düzenegi</i>	71
Resim 19. <i>Katılımcıların Linol Baskı Tekniğini Kullanması</i>	72
Resim 20. <i>Heykel ve Heykeltıraş Hazırlık Etkinliği</i>	73
Resim 21. <i>Arslantepe Höyüğü Araç-Gereçler 1. Grup</i>	74
Resim 22. <i>Arslantepe Höyüğü Araç-Gereçlerini 2. Grup</i>	76
Resim 23. <i>Arslantepe Höyüğü Araç-Gereçlerini 3. Grup</i>	77
Resim 24. <i>Arslantepe Hayvan Figürleri Görsellerini Bulma</i>	79
Resim 25. <i>Arslantepe Hayvan Figürleri Canlandırma -1. Grup</i>	80
Resim 26. <i>Arslantepe Hayvan Figürleri Canlandırma -2. Grup</i>	81
Resim 27. <i>Arslantepe Hayvan Figürleri Canlandırma -3. Grup</i>	82
Resim 28. <i>Kelime Türetme Etkinliği</i>	84
Resim 29. <i>Kulaktan Kulağa Oyunu</i>	85
Resim 30. <i>Hititler Medeniyetini Canlandırma - 1. Grup</i>	86
Resim 31. <i>Hititler Medeniyetini Canlandırma - 2. Grup</i>	87
Resim 32. <i>Hititler Medeniyetini Canlandırma - 3. Grup</i>	89
Resim 33. <i>Asurluların Kütüphanesinde Kitabın İçindeki Karaktere Bürünme</i>	90
Resim 34. <i>Eskimiş Kitap Görseli</i>	91
Resim 35. <i>Asurluların Kayıp Kitabını Canlandırma - 1. Grup</i>	92
Resim 36. <i>Asurluların Kayıp Kitabını Canlandırma - 2. Grup</i>	93
Resim 37. <i>Asurluların Kayıp Kitabını Canlandırma - 3. Grup</i>	94
Resim 38. <i>Urartuların Mekanında Yönergelerle Hareket Etme</i>	96
Resim 39. <i>Urartular Medeniyetini Canlandırma - 1.Grup</i>	98
Resim 40. <i>Urartular Medeniyetini Canlandırma - 2.Grup</i>	99

Resim 41. <i>Urartular Medeniyetini Canlandırma - 3.Grup</i>	100
Resim 42. <i>Masal Kahramanlarının Resimleri</i>	103
Resim 43. <i>Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamına İlişkin Üç Boyutlu Çalışmalar</i> 104	
Resim 44. <i>Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamını Yansıtan Resim Çalışmaları....</i>	106
Resim 45. <i>Arslantepe Höyüğü Duvar Kabartmaları –.....</i>	107
Resim 46. <i>Arslantepe Höyüğü'nde Bulunan Araç-Gereçleri.....</i>	108
Resim 47. <i>Arslantepe Höyüğü Mühürlerini Magnet Üzerine Çizme</i>	109
Resim 48. <i>Arslantepe Höyüğü Hayvan Figürleri Taç Tasarımı</i>	110
Resim 49. <i>Hititler Medeniyeti Logo-Amblem Tasarımı</i>	111
Resim 50. <i>Asurlular Medeniyeti Kitap Kapağı Tasarımı.....</i>	113
Resim 51. <i>Asurlular Medeniyeti Kitap Ayracı Tasarımı.....</i>	113
Resim 52. <i>Urartular Medeniyeti Bölge Haritası.....</i>	114



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Öğrenci Görüşleri Kodları	115
--	-----



KISALTMALAR

Akt	: Aktaran
K	: Katılımcı
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
SOKÜM	: Somut Olmayan Kültürel Miras
UNESCO	: Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü
Vd	: Ve diğerleri



BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, problem cümlesi, amacı, alt problemleri, önemi, özgün değeri, sınırlılıkları ve tanımlarına yer verilmiştir.

1.1. Araştırmanın Problem Durumu

Günümüz eğitim ortamlarında insanlık, geleneksel değişim yöntemlerinin yetersiz kaldığı bir çağda, yenilikçi gelişmelerle ilerlemektedir. Çağdaş eğitim anlayışının hakim olduğu bu dönemde, sanat derslerindeki uygulamalar disiplinlerarası yaklaşımların benimsenmesiyle çeşitlenmiş ve zenginleşmiştir. Bu değişimle birlikte, eğitimde ezbere dayalı yöntemler geri planda kalmış, yerini öğrencilerin aktif katılımı ve özgün üretim süreçlerine bırakmıştır. Artık sadece ezberleme yöntemleri yeterli olmamakta, bireylerin kendi özgün ürünlerini yaratmaları büyük bir önem taşımaktadır. Özellikle görsel sanatlar derslerinde yaratıcı drama gibi farklı disiplin ve yöntemlerin uygulanması, öğrencilerin daha fazla duyuşsal kazanımlar elde etmelerini sağlamaktadır. Bu kazanımlar, öğrencilerin sanatsal ifade yeteneklerini geliştirmeleri, estetik algılarını zenginleştirmeleri ve eleştirel düşünme becerilerini güçlendirmeleri gibi alanları içermektedir. Yaratıcı drama etkinlikleri sayesinde öğrenciler, duygularını ve düşüncelerini sanatsal bir şekilde ifade etme fırsatı bulurken, aynı zamanda başkalarının bakış açılarını anlama ve empati geliştirme becerilerini de kazandıkları gözlemlenmektedir. Bu tür yaşantıların, öğrencilerin genel öğrenme süreçlerine ve kişisel gelişimlerine büyük katkı sağladığı söylenebilir. Bu yenilikçi yaklaşımlar, eğitimde sadece bilgiyi ezberlemenin ötesine geçerek, öğrencilerin yaratıcı düşünme ve

problem çözme becerilerini geliştirmek için önemli araçlar sunmaktadır. Bu durum, farklı yöntemlerin eğitimde daha fazla yer bulması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda, geleneksel yöntemlerin sınırlılıkları, öğrenci katılımının düşük olması, öğretmenlerin yeterli hazırlık ve bilgiye sahip olmamaları, müfredatın etkili bir şekilde kullanılmaması ve bireylerin farklılığı ile eşitlik konularının ihmal edilmesi, önemli sorunlar arasında yer almaktadır. Geleneksel öğretim yöntemleri, bireylerin pasif bir şekilde bilgi almasını teşvik ederken, etkileşim ve katılım düzeyini düşük tutmaktadır. Bu durum, öğrencilerin konuya ilgi duymasını ve anlamasını engellemektedir.

Oysa katılımcı öğrenme stiline sahip bireyler Bilgin ve Bahar'a (2008) göre, ders aktivitelerine aktif şekilde katılmayı ve seçmeli etkinliklerde sorumluluk almayı tercih ederler. Ancak bu bireylerin, bazen kendi gereksinimlerinden daha fazla sorumluluk üstlenmelerini olumsuz bir yön olarak değerlendirebilirler. Geleneksel yöntemlerin bu sınırlılıkları, katılımcı öğrencilerin potansiyelini tam olarak kullanamamalarına yol açabilir ve eğitimde bireysel farklılıkları göz ardı edebilir. Bu bağlamda, eğitimde bireylerin farklılıkları ve eşitlik ilkelerinin göz önünde bulundurulması, daha etkili bir öğrenme sürecinin gerçekleşmesine katkı sağlar.

Yaratıcı dramının görsel sanatlar derslerinde kullanılması, kültürel mirasın öğretimindeki sınırlılıkları aşabilir ve öğrencilerin daha aktif bir şekilde öğrenmelerini sağlayabilir. Bu tez, yaratıcı drama yöntemiyle kültürel miras öğretimini ele alarak bu alanlardaki boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır. Yaratıcı dramının görsel sanatlar derslerine entegre edilmesi, kültürel mirasın daha verimli ve ilgi çekici biçimde öğretilmesini sağlayabilir. Arslantepe Höyüğü gibi tarihi değeri yüksek örneklerin yaratıcı drama ile işlenmesi, öğrencilerin tarihsel içeriklere daha derin bir bağlılık geliştirmesine yardımcı olabilir. Yaratıcı drama sayesinde öğrenciler, kültürel mirası salt bilgi düzeyinde değil, aynı zamanda sanatsal etkinliklerle yorumlayarak öğrenirler. Böylelikle, yaratıcı drama yöntemi, öğrencilerin sanatla etkileşimlerini artırırken, kültürel mirasa dair daha geniş ve çok yönlü bir anlayış geliştirmelerine katkıda bulunur. Bu araştırma, yaratıcı dramının kültürel mirasın öğretilmesi sürecine olan katkılarını ve sanat eğitimindeki alternatif yaklaşımların benimsenmesi için bir temel oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Problem Cümlesi

Bu araştırmanın problem cümlesi; “İlkokul Görsel Sanatlar dersinde yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarından öğrencilerin bilgi düzeylerine katkısı, öğrenme süreçleri ve yaratıcı düşünme becerileri üzerindeki etkisi nedir?” şeklinde belirlenmiştir.

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ilkokul Görsel Sanatlar dersinde yaratıcı drama yöntemi kullanılarak kültürel miras çalışmalarının öğrencilerin bilgi düzeylerine katkısı, öğrenme süreçleri ve yaratıcı düşünme becerileri üzerindeki etkilerini incelemektir. Araştırmanın alt problemleri ise şunlardır.

1. Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarından öğrencilerin bilgi düzeylerine katkısı nasıldır?
2. Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarından öğrenme süreci nasıldır?
3. Öğrenciler yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmaları sırasında edindikleri bilgileri, sanat çalışmalarına nasıl yansıtırlar?
4. Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?

1.4. Araştırmanın Önemi

Bu çalışma, ilkokul öğrencilerinin kültürel miras konusunu yaratıcı drama yöntemiyle öğrenmelerinin etkilerini araştırarak, görsel sanatlar eğitiminde alternatif yöntemlerin nasıl kullanılabileceğine dair yeni yaklaşımlar sunmayı hedeflemektedir. Yaratıcı drama, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif katılımını destekler ve kültürel miras gibi soyut kavramların somutlaştırılmasında etkili olabilir. Araştırmanın bulguları, eğitimciler için yaratıcı drama yöntemiyle kültürel miras konularının nasıl işlenebileceği konusunda rehberlik sağlayacaktır.

1.5. Araştırmanın Özgün Değeri

Çalışmanın özgün değeri, kültürel miras eğitimi ve yaratıcı drama yöntemini birleştirerek, ilkokul düzeyinde görsel sanatlar derslerinde öğrencilerin öğrenme süreçlerini nasıl etkilediğini ortaya koymasındır. Yaratıcı drama, eğitimde genellikle sosyal beceriler ve kişisel gelişim açısından ele alınırken, bu çalışmada kültürel mirasın aktarımında nasıl bir araç olabileceği incelenmiştir. Bu bağlamda, Arslantepe Höyüğü gibi somut bir kültürel miras alanının yaratıcı drama ile işlenmesi, öğrencilerin tarihsel ve kültürel bilgi edinme süreçlerine yeni bir bakış açısı sunmaktadır. Bu çalışmanın, hem drama yönteminin kültürel miras eğitime nasıl entegre edilebileceği hem de görsel sanatlar derslerinde bu entegrasyonun öğrenci başarısına katkılarını inceleyen ilk araştırmalardan biri olması, alana önemli bir katkı sağlamaktadır.

Ayrıca, kültürel mirasın yaratıcı drama ile işlenmesi, öğrencilerin soyut tarihsel bilgileri somut yaşantılara dönüştürerek daha kalıcı ve ayrıntılı öğrenmelerine olanak sunması bakımından önemlidir. Çalışma, bu yöntemin öğrencilere bilişsel, duygusal ve sanatsal anlamda nasıl faydalar sağladığını araştırarak, eğitimciler ve müfredat geliştiriciler için önemli sonuçlar sunabilir.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmanın sınırlılıkları aşağıda maddeler halinde verilmiştir.

1. Bu araştırma görsel sanatlar dersi ile,
2. Araştırmada yaratıcı drama yönteminin kullanılmasıyla,
3. Araştırma kültürel mirasın (Arslantepe Höyüğü) aktarılmasıyla,
4. Araştırmada 8 hafta süren bir uygulama yöntemi,
5. Her ders 80-100 dakika ile,
6. Araştırmada 2023-2024 eğitim öğretim yılı ile,
7. Araştırma, Malatya ilinin Yeşilyurt ilçesinde bulunan Emine Aydıncağ Orman İlkokulundan seçilen 3 ve 4. sınıfta öğrenim gören 16 öğrenci sayısı ile sınırlıdır.

1.7. Araştırmanın Varsayımları/Sayıtları

Görsel sanatlar dersinde yaratıcı drama yöntemiyle kültürel mirasın aktarılmasında öğrencilerin geçmiş medeniyetler hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlayabilir. Kendi kültürünü ve diğer kültürel değerlere olan duyarlılığını artırabilir.

Yaratıcı drama yöntemiyle yapılan kültürel miras çalışmaları, öğrencilerin iletişim, kültürlerarası iletişim, işbirliği ve anlayış becerilerini geliştirebilir.

Görsel sanatlar dersinde kültürel mirasların yaratıcı drama yöntemiyle uygulanması, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve özgüvenlerini artırabilir.

Görsel sanatlar dersinde yaratıcı drama yöntemiyle yapılan kültürel miras çalışmaları, öğrencilerin sanatsal ifade becerilerini geliştirebilir.

Görsel sanatlar dersinde yaratıcı drama yöntemiyle gerçekleştirilen kültürel miras çalışmaları, öğrencilerin kültürel mirasa olan ilgilerini ve koruma bilincini güçlendirebilir.

1.8. Tanımlar

Eğitim: Eğitim, insanların bilgi, beceri ve değerler öğrenmesini sağlayan bir süreçtir.

Sanat Eğitimi: Bireyin duygularını, düşüncelerini ve izlenimlerini ifade edebilme yeteneğini geliştirmek ve yaratıcılığını estetik bir seviyeye çıkarmak amacıyla gerçekleştirilen eğitim faaliyetlerinin bütünüdür.

Görsel Sanatlar Eğitimi: Temel becerileri ve anlayışı kazandırarak estetik duyarlılığı ve görsel iletişimi geliştirir. Yaratıcılığı ortaya çıkarır ve sanatsal becerileri güçlendirir.

Yapılandırmacı Yaklaşım: Bireylerin bilgiyi aktif bir şekilde önceki yaşantı ve bilgilerle ilişkilendirerek yapılandırdığı öğrenme anlayışıdır.

Drama: Drama, insanların duygularını, düşüncelerini ve olayları rol yaparak ifade ettiği bir sanat dalıdır.

Yaratıcı Drama: Bir grup insanın yaşantılarından yola çıkarak bir amacı, fikri veya kavramı canlandırmak için doğaçlama, rol oynama ve diğer tekniklerden faydalanılan bir süreçtir.

Yaratıcılık: Yaratıcılık, yeni ve özgün fikirler, çözümler veya sanat eserleri üretme yeteneğidir. Bu süreç, hayal gücünü, yenilikçi düşünmeyi ve problem çözme becerilerini içerir.

Oyun: Yapılandırılmış bir etkinlik olup belirli kurallara göre gerçekleştirilen, amaçlı, keyifli ve öğretici bir aktivitedir, içerisinde sosyal etkileşim ve beceri geliştirme gibi unsurları barındırır.

Doğaçlama: Önceden planlanmamış, anlık gerçekleştirilen bir faaliyettir. Yaratıcılık ve spontane tepkilerle gerçekleştirilen sanatsal veya performans tabanlı bir faaliyettir.

Rol Oynama: Farklı karakterleri canlandırarak kendini ifade etme ve farklı bakış açısı geliştirme amacıyla hayal gücünü kullanma etkinliğidir. Tiyatro ve oyun sahne sanatları gibi ortamlarda gerçekleştirilir.

Disiplin: Düzen, kontrol ve özdenetimle istikrarlı bir şekilde çalışmayı ve sorumluluk almayı gerektiren bir yetenektir, istenen sonuçları elde etmek için çaba gerektirir.

Disiplinlerarası Eğitim: Farklı disiplinler arasındaki ilişkileri, öğrencilere bütüncül bir şekilde sunarak problem çözme becerilerini geliştirir.

Kültür: Toplumun tarih boyunca elde ettiği değerler, inançlar, davranışlar, sanat, dil ve gelenekler gibi unsurların bir bütünüdür.

Kültürel Miras: Geçmiş nesiller tarafından yaratılan ve evrenselliği kabul edilen değerli eserlere verilen genel bir isimdir.

Arslantepe Höyüğü: Malatya ilinde bulunan bir arkeolojik sit alanıdır. Pek çok uygarlığa ev sahipliği yapmıştır. Bunlar arasında Hitit, Asur ve Urartu gibi uygarlıklar yer alır. 2014 yılında UNESCO dünya miras listesine eklenmiştir.

BÖLÜM 2

KURAMSAL BİLGİLER

2.1. Eğitim

Eğitim, bireylerin yaşamının her aşamasında karşılaştıkları temel bir kavramdır ve toplumsal yapılar içinde vazgeçilmez bir role sahiptir. Ev, okul ve iş gibi farklı alanlarda varlığını sürdüren eğitim, bireyler tarafından farklı şekillerde tanımlanmakta ve yorumlanmaktadır. Ancak, eğitimin anlamı ve işlevi toplumsal koşullara ve kültürel bağlama bağlı olarak çeşitlilik gösterebilir. Bu bağlamda, eğitimle ilgili yapılan tanımlar, farklı bakış açılarıyla ele alınarak kavramın çok boyutlu bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır (Saylan, 2020).

Alakuş ve Özsoy’a (2017) göre eğitim, bireyin kendisi ya da başkaları üzerinde bilinçli bir şekilde istenen davranış değişiklikleri yapma sürecidir. Bu tanım, eğitimin temel amacının bireylerin davranışlarında belirgin bir değişim yaratmak olduğunu ortaya koymaktadır.

“Eğitim, bireyin davranışlarında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik değişme meydana getirme sürecidir” (Ertürk, 1984: 12). Demirel ve Kaya (2002: 5), “Bireyin yaşadığı toplumda uygulama değeri olan yetenek, yöneliş ve diğer davranış örüntülerini kazandığı süreçler toplamı” olduğunu ifade eder.

Bireylerin toplumsal değerlere uyum sağlama, sorun çözme ve farklı bakış açıları geliştirme becerilerini kazanmalarına yardımcı olur. Bireylerin davranışları üzerinde kalıcı etkiler yaratarak çağdaş toplumlarda önemli bir değişim aracı haline gelir. Eğitim, temel sorun çözme becerilerini, değerlere uyumu ve üretkenliği kazandırır (Karadağ ve Çalışkan, 2020). Bu yüzden eğitim yalnızca akademik alanlarla sınırlı kalmayıp, bireylerin bütün yaşamında kendini göstermelidir.

Önde gelen bireyler yetiştirmek, kültürel değerlere saygı göstermek, öğrenmeye yönlendirmek ve bilgi toplumu hedefine ulaşmak bulunmaktadır. Eğitimin amacı,

bireylere bilgiye olan ilgilerini artırmak, yeni beceriler kazandırmak ve bireylerin ihtiyaçlarına uygun öğrenme ortamları oluşturmak olarak öne çıkmaktadır (Özsoy, 2003).

2.2. Yapılandırmacı Yaklaşım

Yapılandırmacı öğrenme anlayışının kökenleri, 18. yüzyıla ve insanların yalnızca kendi yapılandıkları bilgiyi anlayabildiğini öne süren filozof Giambattista Vico'nun çalışmalarına dayanmaktadır. Vico, bilgiye sahip olmanın onu açıklayabilmeyi gerektirdiğini belirtmiştir. Daha sonra Immanuel Kant, bu düşünceyi geliştirerek insanın bilgi edinme sürecinde pasif bir alıcı olmadığını vurgulamıştır. Bu yaklaşım, öğrencinin bilgiyi aktif bir şekilde alarak önceki bilgileriyle bağlantı kurmasını ve kendi yorumunu katarak kişiselleştirmesini temel alır. Yapılandırmacılıkla ilgili pek çok düşünür ve eğitimci çalışmalar yapmış olsa da, bu kavramın kapsamına dair somut adımların ilk kez Piaget ve John Dewey tarafından atıldığı söylenebilir (Özden, 2021).

Bu yaklaşımda, öğrenen bireyin bilgiyi hem bireysel hem de sosyal süreçlerle kendisinin yapılandığı kabul edilir. Üretici öğrenme, keşfetmeye dayalı öğrenme ve durumsal öğrenme gibi yaklaşımların bir araya gelmesiyle oluşmuş bir anlayış olarak görülebilir. Yapılandırmacı öğrenme, bilginin dışarıdan olduğu gibi alınmasından ziyade, bireyin kendi bilgilerini oluşturmaya dayanır. Bu nedenle, odak noktası öğreticiden çok öğrenenin üzerindedir. Bu görüşe göre, birey kendi kavramlarını geliştirir ve sorunlarına yönelik çözümleri kendisi şekillendirir. Öğrenme sürecinde birey, sahip olduğu mevcut bilgiyi yeni edindiği bilgilerle birleştirerek kendi özgün durumu doğrultusunda anlamlandırır (Balcı, 2005).

Bu bağlamda, yapılandırmacı eğitimin temel hedefi, düşünmeyi, sorgulamayı ve bağımsız öğrenmeyi destekleyen özgür bireyler yetiştirmektir. Yapılandırmacı yaklaşımla uyumlu öğretim yöntemleri arasında problem çözme, yaratıcı drama, rol yapma ve proje çalışmaları gibi aktif katılımı destekleyen teknikler yer alır (Aykaç ve Ulubey, 2008).

Bu araştırmada yaratıcı drama yönteminin tercih edilmesinin temel nedeni de, yapılandırmacı yaklaşımın bu aktif öğrenme sürecini desteklemesi ve kültürel miras gibi soyut kavramların somut, anlamlı ve kalıcı bir şekilde öğrencilere aktarılmasına fırsat vermesidir.

2.3. Sanat Eğitimi

Günümüzde eğitim, bilim ve sanat arasındaki ilişki giderek daha fazla önem kazanmaktadır. İnsanlık tarihi uygarlaşmaya doğru ilerlemektedir. Teknolojinin sağladığı imkanlar sağlıklı ve dengeli bir toplumun oluşması için yardımcı olmaktadır. Sanat ve toplum birbirinden ayrılmaz iki parça olarak görülebilir.

Sanat eğitimi, genel anlamıyla güzel sanatların tüm alanlarını ve biçimlerini içine alan yaratıcı bir öğrenme sürecini ifade eder. Bu süreç, hem okullarda hem de okul dışındaki sanatsal etkinliklerde gerçekleşebilir. Ancak, eğitim düzeylerine ve okullardaki programlara bağlı olarak, sanat eğitimi daha sınırlı bir biçimde ele alınır ve güzel sanatlarla ilgili dersler ile etkinlikler bütünü olarak tanımlanır. Bugünkü anlayışa göre, sanat eğitimi; geçmiş ve günümüz sanatını, sanatsal üretim süreçlerini, sanat tarihini ve müzik, resim gibi özel alanları kapsayan teorik bilgi aktarımı ile uygulamalı çalışmaları bir araya getirir (San, 2019).

Sanatlar eğitimi, uygulamayı da içine alan sanat eğitimcilerinin eğitimidir. İyi bir sanat eğitimcisi olmak, sanat dilini, yapıtlardaki imge ve eğretilmeleri, derin anlamı, içeriği, temayı ve bunlara koşut olarak sosyolojik, felsefi, kültürel temelleri algılamak, bilmek ve öğrenmekle olasıdır (Okvuran, 2000: 28).

Sanat eğitimi, genel eğitim sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Pek çok kişinin düşündüğünün aksine, bu eğitim yalnızca yetenekli bireyler için bir ayrıcalık değil, herkes için gerekli bir kişilik gelişim sürecidir. Buradaki temel hedef, sanatçı yetiştirmekten ziyade bireyin sanat aracılığıyla eğitilmesi ve estetik duyarlılığının geliştirilmesidir. Sanat eğitimi, bireyin yaratıcı güçlerini açığa çıkarmayı destekleyen bir ortam sağlarken, aynı zamanda kişinin karakterini güçlendirmeyi amaçlayan bir faaliyettir (Gençaydın, 1990). Bu etkinlik, herkesin faydalanması gereken bir etkinliktir. Yaratıcılık her insanda vardır ancak bunu açığa çıkarmak bazen zor olabilir. Bu yüzden sanat eğitimi her alanda desteklenmesi gereken bir bütün olarak görülebilir.

Sanat eğitimi ile yaratıcılık iç içe olduğu bir gerçektir. Sanat eğitimi ile bireyin yeteneklerinin işletilip yaratıcı kendine güvenli, üretken, estetik duygular geliştirilmiş kişi olmaları sağlanırken, uygar bir toplum yaratma düşününün de sanat eğitimi ile gerçekleştirileceği düşünülmelidir (Artut, 2013: 121).

Sanat eğitimi, bireyin yaratıcı güç ve birikimlerini açığa çıkararak estetik kaygı ve düşünce potasında gelişmelerini esas alır. Onların sanata ilişkin ön yargılarını kıran, sanattan anlayan, sanat destekleyicisi, seçkin sanat tüketicisi olarak yetiştirmeyi hedefler (Artut, 2010). Bu durum, bireyin yaşadığı topluma, fikirleri ve yaratıcılığıyla katkıda bulunmasına da yardımcı olabilir.

Bireyin her alanını özellikle de kültürel yaşamını şekillendiren sanat eğitimi, kişisel gelişiminde önemli bir rol oynayan bir alanıdır. Sanatın sağladığı değerler, diğer eğitim disiplinlerinden farklıdır. Bu süreç, bireyde var olan yeteneği anlamak ve bunu somut davranışlara dönüştürmekle başlar (Kırıçoğlu, 2002). Birey bu davranışları dönüştürürken kendinden bir şeyler katar. Sanat eğitiminde önemli olan, yeteneğin var olması değil aynı zamanda var olan yeteneği somut bir şekilde ortaya koymasısıdır. Her birey, ne kadar iyi eğitilirse topluma da o ölçüde katkı sağlayacaktır. Öncelikle birey, kendini tanıma ve iç dünyasını anlama sürecine girer, ardından, toplumun bir parçası olduğunu fark ederek topluma faydalı olmak adına çaba gösterir.

2.4. İlköğretimde Sanat Eğitimi

Sanat eğitimi, ülkemizde ilkokuldan başlayarak bireylere sunulmaktadır. İlkokulda genellikle sınıf öğretmenleri tarafından verilen bu eğitim, ortaokula geçildiğinde ise branş öğretmenleri tarafından devam ettirilir. Ancak, sanat eğitimi sadece sınıf içi derslerle sınırlı tutulmamalıdır. Sanat eğitiminin diğer derslerle uyumlu bir şekilde yürütülmesi bireylerin aktif katılımı sayesinde etkili olabilir. Bu durumda bireysel ihtiyaçlarının göz önünde bulundurulması son derece önemlidir. Bireylerin etkileşim içinde olduğu ve kendi öğrenme süreçlerine katkıda bulunduğu bir ortam, öğrenmeyi daha etkili hale getirebilir.

Bireyler kendi tarzlarını yaratır ve bu süreçte, resim, müzik, yaratıcı drama ve dans gibi sanatsal faaliyetlerle ilgilenir ve bu şekilde öğrenmeye yönlendirilir. Görsel sanatlar eğitimi, bireylerin gözlem yeteneklerini artırırken yaratıcılıklarını destekler (Taşkıran, 2005).

Bu noktada öğretmenler önemli bir role sahiptir. Bireylerin farklı yeteneklerini fark etmelerine rehberlik ederek sanat eğitiminin öğrenme sürecindeki değeri artırılabilir. Bu anlamda desteklenen öğretmenler, öğrencilerin farkındalıklarını ortaya

çıkarmada önemli rol oynar. Bu nedenle görsel sanatlar, özellikle ilköğretim düzeyinde öne çıkarılmalıdır.

Bu bağlamda sanat, genel eğitimde önemli bir role sahiptir. Özsoy (2003), tarafından belirtildiği üzere, bu rolün bilinciyle sanat eğitimi çocukların duygularını ifade etmelerine odaklanan bir alana dönüşmüştür. Kehnemuyi'nin (1995) vurguladığı gibi, her bireyin ifade biçimlerine değer verilirken, sanat eğitimi doğru yaklaşımla bireylerin problem çözme becerilerini güçlendirir, estetik algılarını geliştirir ve kendilerini ifade etme konusunda özgüven kazanmalarını sağlar. Tüm bu nedenlerle, sanat eğitiminin ilkokuldan itibaren verilmesi gerekir.

2.5. Sanat Eğitimi Yöntemleri

Sanat eğitiminde yaygın olarak kullanılan yöntemler arasında kopya yöntemi, bellek eğitimi yöntemi, kolaydan zora yöntemi, müzikli yöntem, psikolojik yöntem ve sanat yoluyla eğitim yöntemi olarak sıralanabilir.

2.5.1. Kopya Yöntemi

Sanatın başlangıcına dair teoriler, insanın çevresini gözlemleyerek ve taklit ederek öğrenme yeteneğiyle ilişkilendirilir. İlk sanat örnekleri olarak görülen mağara resimleri, hem sanatın hem de taklit temelli öğrenme anlayışının kaynağı olarak kabul edilir. Bu doğrultuda, birçok eğitimci, bireylerin öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla taklit ve modellemeye dayalı yöntemleri tercih etmektedir (Karaca, 2011).

Kopya sanat eğitiminde bir amaç değil, bir araç, bir yoldur. Her araç gibi bilgili öğretmenler elinde yerinde kullanılırsa değiştirici, geliştirici ve hatta yeteneği olanlarda gelişimi hızlandırıcı olabilir. Bunun tersi ise kopyaya karşı olanları haklı çıkartacak kadar engelleyici ve köreltici olur. Amaç sanatı öğrenmektir. Bu amaca giden yolda kopya tek yöntem değil, yöntemlerden ancak bir tanesidir (Kırıçoğlu, 2005: 200).

Bunun yanında sanat eğitiminde kopya yönteminin olumlu yönlerine bakıldığında, bireylere, bir sanat eserini örnek alarak onu kopyalamasını ve anlamasını sağlar. Bireylerin gözlem yapmalarına ve sanat eserlerini detaylı incelemelerini sağlar.

Kopya yöntemiyle hızlı çizim becerileri gelişir. Bu amaçla kullanıldığında etkili bir teknik olabilir.

2.5.2. Bellek Eğitimi Yöntemi

Bellek, yaşanılanlara bağlı olarak, çevreyle iletişim halindeyken bir takım bilgileri, olayları hafızasında tutar, depolar. Bellek eğitimi; bellekte depolanan izlerin, olayların; çocuğun sanatsal yaratıcılığında, gelişiminde kullanılmasını hedefleyen bir yöntemdir (Uyan, 2006: 33).

Bu yöntem bireylerin görsel hafızalarını kullanarak bilgileri hatırlama ve yaratıcı süreçlerde bu bilgileri kullanma becerisi kazandırır. Türkoğlu (1981), bu yaklaşımı, bireylerin katı kurallarla değil, belleklerini kullanarak öğrenmeye yönlendiren bir yöntem olarak görür.

2.5.3. Kolaydan Zora Yöntemi

Kolaydan zora yöntemi, öğrencinin seviyesine uygun bir şekilde basitten karmaşığa doğru ilerlemeyi esas alır ve sanat eğitiminde aşamalı bir gelişim sağlamayı hedefler. Öğrenci, çalışmalarına öncelikle kolaylıkla gözlemleyebileceği ve tanıdığı nesnelerden başlayarak ilerler. Örneğin, resim çalışmalarında iki boyutlu çizimlerden üç boyutlu çalışmalara, tek figürlü tasarımlardan birden fazla figürün yer aldığı kompozisyonlara geçiş yapılır. Amaç, öğrenciyi zorlamadan ve motivasyonunu kaybettirmeden basit uygulamalarla başlayıp zamanla daha karmaşık çalışmalara yönlendirmektir. Bu süreçte öğrenci, hem yeteneklerinin gelişimini fark eder hem de başarıma isteğiyle daha fazla çaba göstermeye yönlendirilir (Erbay, 1997). Bu yöntemde bireylerin başlangıçta yaptığı çalışmalar, hazırlık niteliğinde olup yol gösterici bir işlev olarak görülmektedir.

2.5.4. Müzikli Yöntem

Bu yöntem, özellikle Avrupa'da, Almanya ve Avusturya gibi ülkelerdeki bazı okullarda uygulanmıştır. Çalışmalar, genellikle müzik eşliğinde gerçekleştirilerek

yaratıcılığı geliştirmeyi amaçlar. Çocukların hayal gücünü harekete geçiren sesler, renk ve şekillere dönüştürülerek anlam kazandırılır. Müzik, ritimlerin sembolik öğelere dönüşmesine yardımcı bir araç olarak kullanılır. Ancak bu yöntemin etkili bir şekilde uygulanabilmesi için uygun ortamın özenle hazırlanması gereklidir. Dinletilecek müziğin doğru seçimi, öğretmen ve öğrencinin dikkatini toplayabilmesi ve fiziksel ortamın uygunluğu elde edilecek sonuçları doğrudan etkileyebilir (Artut, 2013). Bundan dolayı, seçilen müziğin rahatlatıcı bir müzik olmasına dikkat edilmesi gerekir. Bireyler resim yaparken atılan çizgilerde veya boyanan resimde, müziğin ritmine göre hareket edebilir veya rahatsız edici müzikler yapılan resmi etkileyebilir. Bu yüzden müzik seçimi doğru yapılmalıdır.

2.5.5. Psikolojik Yöntem

Psikolojik yöntem, sanat eğitiminde bireyin psikolojik yapısını öncelikli olarak ele alır. Bu yaklaşım, çocuğun psikolojisinin anlaşılmasını amaçlar ve sanatın ötesinde onun kişiliğine odaklanır. Bu nedenle, çocuk resimleri aracılığıyla elde edilen veriler genel kişilik değerlendirmelerinde daha uygun bir şekilde kullanılır. Bu metodoloji, öğrencilerin sanatsal yeteneklerini ölçmekten ziyade, duygusal ve zihinsel gelişimlerine destek olmayı hedefler (Yolcu, 2004).

2.5.6. Sanat Yoluyla Eğitim Yöntemi

Herbert Read'in "Sanat Yoluyla Eğitim" kitabında vurguladığı yöntem, sanatın kişilik ve özgünlük ifadesi olduğunu belirtir. Sanat, çocuk ve sanatçı için içsel bir ifade biçimidir. Sanat eserleri, kişilik ve huyun bilinçsizce yansımasıdır. Özgür bir yaratma süreci, kişiliğin daha belirgin bir şekilde ortaya çıkmasını sağlar (San, 2003).

Sanat yoluyla eğitimin, bireylerin dengeli ve uyumlu bir kişilik geliştirmesi amacıyla eğitimsel ve bilimsel meseleleri ön plana aldığı söylenebilir. Bu bakış açısına göre sanat, genel eğitim sisteminin bir parçası olarak okul müfredatına dahil edilir. Eğitimde aşırı mantık temelli yaklaşımlara bir karşılık olarak duyguların eğitimi üzerinde durur ve eğitim sisteminde bir denge unsuru olarak görev yapar. Diğer yandan, "sanat için eğitim" ise sanata ve sanatın kendi sorunlarına odaklanır. Bu yaklaşım,

özellikle plastik sanatların öğretimini amaçlar ve sanatı anlayabilen, çağının sanat ve kültür birikimini değerlendirebilen bireyler ve toplumlar oluşturmayı hedefler (Etike, 1995, Akt: Bilirdönmez ve Karabulut, 2016).

2.6. Yaratıcılık

Yaratıcılık Latince “creare” sözcüğünden gelip, “doğurmak, yaratmak, meydana getirmek” anlamlarına gelmektedir. Yaratıcılık her bireyde az ya da çok var olduğu kabul edilen, bir şeyi yaratmaya iten fantezi, yatkınlıktır. Zeka ve düşünce gücünden yararlanarak o zamana kadar görülmeyen yeni bir şeyi ortaya koymak, bir ürün oluşturmaktır; ya da olmasına, ortaya çıkmasına yol açmak, sebep olmaktır (Mercin, 2020: 179).

İnsanlık tarihinde köklü bir geçmişe sahip olan yaratıcılık, sadece sanatla sınırlı kalmayıp, yaşamın her alanında önemli bir rol oynamaktadır. Problemleri çözme, bilgiyi genişletme ve fikirleri geliştirme sürecidir (Buyurgan ve Buyurgan, 2007).

Önder (2006), yaratıcılıkla ilgili görüşlerinde, bireysel ve toplumsal sorunlara duyarlı olmayı, engelleri aşmayı ve yeni çözümler bulmanın gerekliliğinin desteklendiğini belirtir. Yaratıcılığı öne çıkarmak için çocuğa ilgi çekici etkinlikler sunulmalı, sorular sorulmalı ve düşünmeye yönlendirilmelidir. San (1985), yaratıcılığı, hayal gücü ve çözümleme yetisinin birleşimi olarak görmektedir. Genellikle eski ve yeni yaşantıların birleşimini içerir. Yaratıcılık, var olan malzemenin yeni bir şekilde kullanılması veya adaptasyonu olarak da tanımlanabilir ve insan ilişkileri ile yaşam durumları için de geçerlidir. Bu amaçlara ulaşmak için etkili ders programları geliştirilmelidir.

Yaratıcı kişilik özellikleri dikkate alındığında ise Artut (2013), farklı alanlarda katkılar sunan bireyleri tanımlamaktadır. Bu kişilerin, esnek düşünme yeteneğine sahip ve çeşitli bakış açılarına hakim olduğu söylenebilir. Soyut ve somut kavramlar arasında bağlantı kurabilme yeteneğine sahip ve değişen durumlara uyum sağlamaktadırlar. Yaratıcılık, insanların sanata, bilime, felsefeye ve yönetim alanlarına özgün katkılarda bulunduğu özel bir niteliktir. Yaratıcı bireyler genellikle esnek, hırslı, duygusal ve kurallardan bağımsız bireylerdir.

2.7. Sanat Eğitimi ve Yaratıcı Drama İlişkisi

Sanat eğitimi ve yaratıcı drama, eğitim sistemlerinde birbiriyle sıkı bir şekilde bağlantılı ve birbirini tamamlayan iki önemli disiplin olarak kabul edilebilir. Özellikle Türkiye’de, yaratıcı dramayı müfredatın bir parçası haline getirmek, eğitimde sanatı daha etkili bir araç olarak kullanmaya yönelik çabaların önemli bir göstergesidir.

Brian Way, yaratıcı dramanın tüm sanat dallarıyla birlikte kullanılmasının önemine vurgu yaparak, öğretmen adaylarının kendi yaratıcılıklarını geliştirebilmeleri için haftada bir günü sanatsal etkinliklere ayırmalarını ve farklı sanat dallarıyla etkileşimde bulunmalarını hayal ettiğini belirtmiştir. Ona göre, bu sayede modern ve teknolojik sanatlar da dahil olmak üzere çeşitli sanat dalları arasında bağlantılar kurabilen ve bunları derslerinde etkin bir şekilde kullanabilen bireyler yetiştirilebilir (Metinnam, 2011).

“Eğitimde drama yolu ile pek çok içerik birimini öğretmeye yönelik öğrenme-öğretme çevresi hazırlanırken, resim, müzik, fotoğraf, heykel gibi sanat alanlarına ilişkin ürünler de birer araç olarak kullanılmaktadır. Kuşkusuz bu sanat alanlarının her biri ayrı ayrı öğrenme hedeflerine sahiptir” (Akar Vural ve Somers, 2021: 103).

Sanat eğitimi, yaşantılara dayanması ve sanatçının yorumunu içermesi açısından değerlendirildiğinde, yaratıcı drama bu alanda en etkili yöntemlerden biri olarak görülebilir. Yaratıcı drama, sanat eğitimi için gereken tüm unsurları bünyesinde barındırır. Temelinde yaşantılara ve bireysel yaşantılara dayanan bu yöntem, aynı zamanda grup çalışmasını destekleyerek tartışma ve yorumlama süreçlerini içerir. İşlenen konu ne olursa olsun, yaratıcı dramanın ortaya çıkardığı ürünler benzersizdir ve yalnızca o an, o grup tarafından üretilmiştir (Işık ve Adıgüzel, 2013).

Drama etkinliğinin ardından çocukların, bu süreçte kazandıkları deneyimleri resim yoluyla ifade etmeleri, hem öğrendiklerini somutlaştırmaları hem de yaşadıklarını farklı bir biçimde anlatmaları açısından oldukça değerli bir uygulamadır. Bu resim çalışmaları bireysel olarak yapılabileceği gibi, bir grup etkinliği şeklinde de gerçekleştirilebilir. Grup çalışması durumunda çocuklar, büyük bir yüzey üzerinde birlikte çalışarak yaratıcı ve dışavurumcu yönlerini bir araya getirir. Bu süreç, yardımlaşma, karşılıklı saygı, fikir paylaşımı ve sosyalleşme gibi becerilerin gelişimine katkıda bulunurken, aynı zamanda bireyin kişilik gelişimini de destekler (Topçu, 2008).

2.8. Drama

Drama için pek çok tanım yapılmıştır. Karadağ, Çalışkan ve Yüksel'e (2008: 41) göre, drama; yaşamaktır, amaçlı bir etkinliktir, bir yaşam felsefesidir. Drama; eğitim ve rehberlik sürecidir, yaşamın içinde olan duygu düşünce ve iletişimdir. Drama; gerçek ile kuramsal dünyanın sentezidir. Drama; bir öğrenme yöntemi ve sanattır.

"Drama, birçok eğitim etkinliğinde bir araç olarak, bir teknik olarak kullanılabilirdiği gibi, yalnızca kendi başına özel bir konu olarak da uygulanmakta ve öğrenilmektedir" (Önder, 1999: 114).

Tiyatroya bağlı olan ve içinde kuram olduğu kadar uygulanımı da barındıran drama, 'yapmak', 'uğraşmak' anlamına gelir ve "oyun tiyatro sanatı", "yaşama sanatı" anlamındadır (Kavcar, 1985: 32).

"Drama" sözcüğü de yine Antik Yunanca' da "bir şey yapma" ya da "yapılan bir şey" anlamında kullanılırdı. Bu sözcüğün eski Yunancadaki başka bir anlamı da oynamaktır. Ancak antik tiyatronun gelişmesinden bu yana, bu sözcük yalnızca "herhangi kimsenin herhangi bir şey yapması" değil, belli bir kimsenin katılanlara anlamlı bir şey yapmasıdır (Nutku, 2013: 27).

Drama kelimesinin orijinal kökenleri araştırıldığında ise, "bol, akışkan kaynak suyu yanında bulunan yerleşim yeri" olarak karşımıza çıkmaktadır. Sözcük anlamı içerisinde yer alan bol ve akışkan ibareleri, devinim ve eylem sözcüklerini çağrıştırmaktadır ve bu mana drama kelimesinin kökü 'dran' ile eş anlama gelmektedir (Adıgüzel, 2019).

San (1996: 11) ise "bir kelimenin, kavramın, davranışın, cümlelerin, fikrin, deneyimin ya da olayın tiyatro tekniklerinden ve oyunsu süreçlerden yararlanarak anlamlandırılması ve canlandırılması" olduğunu belirtir.

Drama kavramı, genellikle sahnede oynanan oyunları veya duygusal yaşantılarla ilgili sahne performanslarını ifade etmektedir. Farklı uzmanlar, drama kavramını oyuncular ve seyirciler arasındaki iletişimden yaşantı odaklı grup çalışmalarına kadar çeşitli şekillerde tanımlamaktadırlar (Sezgin, 2015).

Dramanın genel özelliklerine bakıldığında ise,

Eğitimde drama ve eğitimde tiyatro kavramları genellikle karıştırılan ancak farklı işlevlere sahip olan terimlerdir. Eğitimde drama, içerik birimlerinin drama yoluyla işlenmesini ve katılımcılara kurgusal ortamda gerçek yaşantılar kazandırarak yeni

öğrenmeler oluşturmaya amaçlayan bir öğretim yöntemidir. Bilgi, rol oynamayı destekler ve yaşamda kullanılarak öğrenmeyi sağlamaktadır (Akar Vural ve Somers, 2021).

Sezgin'e (2015) göre, tiyatro seyirciyle ilişki üzerine odaklanırken, drama grup içinde eğitici etkinliklere vurgu yapar. Drama, genellikle tiyatro tekniklerini kullanarak seyirlik olmayan grup çalışmalarını oluşturur. Dramatik etkinlikler egzersiz, dramatik oyun ve tiyatro olarak sınıflandırılabilir. Arıkan'a (2013) göre, drama ve tiyatro arasındaki farklar, dramanın kişisel gelişime odaklı, interaktif ve esnek olmasına karşın tiyatronun gösteriye yönelik, estetik ve belirli bir sonuca odaklı oluşundan kaynaklanır. Drama sürekli değişirken, tiyatro değişmezliği benimser. Drama öğrenci katılımına odaklanırken, tiyatro genellikle bir gösteri sanatı olarak düzenlenir. Her ikisi de grup yaşantısına dayanır, doğaçlama ve gözden geçirme süreçlerine odaklanır.

Dramadaki temel tanımlardan biri de yaşamdaki gerçek (imgesel de olabilen) dramatik (iletişime, eyleme dayalı ve gerilim içeren) anların, uzmanlar tarafından, bir grup çalışması içinde (drama sosyal bir alandır), oynusu süreçlerle (drama hem oyundur, hem değil), tiyatro tekniklerini de kullanarak yeniden canlandırılması, oynanmasıdır. Drama "mış gibi yapma" özelliğiyle 21. yy becerilerinin gerçekleşmesinde aracı, hazırlayıcı işlevi görebilir (Okvuran, 2003: 82).

Karakaya'ya (2007) göre drama, temelinde bir oyun olup, oyunun tüm özelliklerini barındıran bir yapıya sahiptir. Yaşamın bir yansıması olarak drama, canlandırma yoluyla ifade edilir. Bu canlandırmalarda sadece insan figürleri değil, hayvanlar, bitkiler, nesneler ve böcekler gibi farklı unsurlar da sahnede yer alabilir. Ancak, bu çeşitlilik içinde yer alan her şeyin insanla ve insanı ilgilendiren unsurlarla bağlantılı olduğu söylenebilir. Kuyumcu'ya (2018) göre, çocuk oyunda özgürleşeceği gibi orada oyun aracılığıyla kendini ifade etmeyi öğrenir, kendi kurallarını koyup o kurallara uyar ve bazen de bunlara itiraz eder. Etraftan çevreden ya da aileden öğrenmiş olduğu birikimlerle sürece dahil olarak oyun içerisinde bunları anlamlandırmaya çalışır ve inşa eder. Oyun sayesinde de kolay bir şekilde de öğrenme gerçekleştirmiş olur.

Bu açıklamalara göre eğitimde yaratıcı drama oyundan bağımsız değildir. Aslında çocuk doğduğu andan itibaren hayata oyun oynamakla başlar. Çevresinde gördüğü ve herkes onun için bir model rolündedir, çocuk kendi modelini seçer ve onu taklit eder. Özellikle küçük yaş grubundaki çocuklar, oyunla daha iç içedir ve ilerleyen dönemlerde de bunu yansıtırlar. Bu yüzden küçük yaştan itibaren oyunlar yaratıcı drama ile desteklenmelidir.

2.9. Dramanın Çeşitleri

Dramanın çeşitleri incelendiğinde, sosyodrama, eğitici drama, psikodrama ve yaratıcı drama olarak dört ana kategoriye ayrıldığı görülmektedir.

2.9.1. Sosyodrama

Sosyodrama, genellikle toplumsal sorunları irdeleyen bir tekniktir ve çeşitli kurumlarda kullanılır. Toplumsal olayları incelerken öznellik ve özgürlük kavramlarına odaklanan bir drama türüdür. Sosyal sorunları, toplumsal ilişkileri, grup hareketliliğini anlamak ve çözümlemek için kullanılır (Uşaklı, 2022).

Dikkat edilmesi gereken nokta sosyodramayı kullanan dramanın daha geniş bir kavram olması; iletişim, etkileşim, duyu, güven, uyum çalışmalarından rahatlama egzersizlerine kadar kapsamlı bir süreci içermesidir (Bozdoğan, 2003: 79). Oyuncular ve seyirciler oyun sonrasında sorulan sorulara cevap verebilir ve oyuncu değişikliği yapılabilir.

2.9.2. Eğitici Drama

Eğitici drama; mümkün olduğunca esnek olmakla birlikte, temel kuralları önceden ve dışarıdan belirlenmiş, bir grupta yaşayan, yetişkin bir lider (örneğin bir öğretmen) tarafından yönlendirilen ya da en azından başlatılan ve çocuklar tarafından bir grup oyunu gibi algılanabilen etkinlikler bütünüdür (Önder, 2004: 31).

2.9.3. Psikodrama

Bireyin duygusal ve kişisel gelişimine odaklanan bir drama türüdür. Bireyin içsel çatışmalarını ve duygusal yüklerini dışa vurarak üzerinde çalışmasını destekler niteliktedir.

Psikodrama, grup psikoterapisi olarak tanımlanır. Bu yöntemde, katılımcılar dramatik yöntemlerle sorunlarını grup önünde dile getirir ve çözüm bulmaya çalışır. Psikodrama, genellikle yetişkinlere yönelik bir tedavi yöntemidir ve uzman kişiler

tarafından uygulanmalıdır. Psikodrama uygulamaları, “ısınma”, “oyun” ve “paylaşım” aşamalarını içerir (Dirim, 2005).

2.9.4. Yaratıcı Drama

“Yaratıcı Drama; Bir grubu oluşturan üyelerin yaşam deneyimlerinden yola çıkarak, bir amacın, düşüncenin, doğaçlama, rol oynama, (rol alma) vd. tekniklerden yararlanarak canlandırılmasıdır. Bu canlandırma süreçleri deneyimli eğitmen eşliğinde yürütülürken kendiliğindenliğe (spontaniteye), şimdi ve burada ilkesine, -mış gibi yapmaya dayalıdır ve yaratıcı drama, oyunun genel özelliklerinden doğrudan yararlanır” (Adıgüzel, 2018: 73).

Yaratıcı drama kavramı, literatürde üç farklı şekilde ele alınmaktadır. Bunlardan ilki, yaratıcı dramanın sanat eğitiminin bir alt dalı olarak değerlendirilmesidir. Bir diğer yaklaşım, bu kavramı bir disiplin olarak tanımlamaktadır. Özellikle Türkiye’de, yaratıcı dramanın disiplin olarak ele alınmasının oldukça yeni bir gelişme olduğu görülmektedir. Ayrıca, yaratıcı drama öğretim süreçlerinde bir yöntem olarak da kullanılmakta ve bu boyutuyla eğitim faaliyetlerinin düzenlenmesinde önemli bir araç olarak kabul edilmektedir (Üstündağ, 2014). Bu bağlamda yaratıcı drama, sanat eğitimi ve öğretim faaliyetlerinde kullanılması gereken bir yöntemdir.

Çocuklar için ise, yaratıcı drama, oyun yoluyla dünyayı anlama ve anlamlandırma aracı olarak görülür, böylece çocuk ile yetişkin dünyası arasında köprü oluşturur (Başbuğ, 2006). Grup içinde gerçekleştirilen adımlarla bir süreç olan yaratıcı drama, katılımcıların öyküler ve duygular üzerinden yaratıcılıklarını geliştirmelerini sağlar (Arıkan, 2013).

Yaratıcı dramanın amaçlarına bakıldığında ise, Oruç ve Özdeniz’e (2016) göre, bu yöntem bireylerin sosyal gelişimine katkıda bulunur, işbirliği ve iletişim becerilerini artırır, kendini tanıma ve güven kazanma süreçlerine fırsat verir. Dil, iletişim, imgeleme gücü ve empati yeteneklerini geliştirir. Bireylere bireylere çeşitli yaşantılar kazandırarak problem çözme becerilerini güçlendirir, moral ve manevi değerlerin gelişimini destekler, soyut kavramları somutlaştırır ve hoşgörüyü yönlendirir. Yeni durumlara uyum sağlama ve değişiklik yapmaktan korkmama gibi becerileri de geliştirir.

Yaratıcı drama, bireylerin kişisel, sosyal ve bilişsel gelişimlerine katkıda bulunan etkili bir eğitim yöntemidir. Adıgüzel (2018) ve Uşaklı’ya (2007) göre, yaratıcı dramaya özgü belirleyici özellikler şu şekilde sıralanabilir;

- Yaratıcı drama, dil becerilerini geliştirir ve iletişimi güçlendirir.
- Problem çözme yeteneklerini ve yaratıcılığı artırır.
- Empatiyi geliştirir ve insan davranışlarına dair içgörü sağlar.
- Eleştirel düşünmeyi destekler ve farklı alanlarda kullanılabilir.
- Takım çalışması becerilerini geliştirir.
- Ahlak gelişimine katkıda bulunur.
- Bilişsel, duyuşsal ve devinişsel gelişimi eş zamanlı destekler.

2.10. Yaratıcı Dramanın Aşamaları

Yaratıcı drama etkinliklerinin amacına ulaşabilmesi için planlı bir program doğrultusunda uygulanması gereklidir. Adıgüzel'e (2006) göre bu program üç temel bölümden oluşmaktadır.

- Isınma-Hazırlık
- Canlandırma
- Değerlendirme – Tartışma

Isınma veya hazırlık aşaması, İngilizce'de “warming up” Almanca'da “aufwärmübung” olarak adlandırılır ve katılımcıları bir faaliyete hazırlamak ve alıştırmak için yapılan bir süreçtir. Bu aşama, bedensel ve zihinsel etkileşimi artırarak katılımcıların bir sonraki faaliyete odaklanmasını sağlar. Yaratıcı drama sürecinde, ısınma aşaması aynı zamanda dikkati toplama ve grup hareketliliğini oluşturma işlevi görür. Bedenin harekete geçirilmesi ve hareket halinde olduğu çalışmalar, genellikle spor, dans ve benzeri aktivitelerden esinlenir. Bu etkinlikler, kalp ritmini artırır, kan dolaşımını hızlandırır ve kasları aktive ederek drama çalışmalarının hedeflerine ulaşmak için katılımcıları hazırlar. Bedenin hazır olması, kasların gevşek tutulması ve ifade araçlarının kullanılması, katılımcıların oyun oynamaya hazır ve etkin olmalarını sağlar. (Adıgüzel, 2018)

Sözer Tonga'ya (2014) göre, bu süreçte onların beş duyusunu kullanarak etkileşim kurmalarını, grup hareketliliğini oluşturmalarını desteklemelidir. Karadağ ve Çalışkan (2020), bu durum için, fiziksel ve zihinsel rahatlamanın önemli olduğunu, müzik ve hayali durumların çalışılmasını önerir. Bununla birlikte katılımcıların enerjilerini atmasına yardımcı olur. Drama etkinliklerinde, ısınma çalışmaları

katılımcıları bedensel, duygusal ve zihinsel olarak hazırlar ve balık tutma, elma toplama gibi egzersizleri içerir. Şimşek (2004), bu egzersizlerin yanında ayrıca nefes açma, ses açma çalışmalarının önemli olduğunu vurgular.

Canlandırma, bir konunun süreç içerisinde şekillendiği, netleştiği ve yapılandırıldığı tüm çalışmaları içeren bir aşamadır. Bu süreçte doğaçlama, rol oynama ve diğer teknikler, ele alınan konuya uygun olarak bir başlangıç noktası sağlar. Yaratıcı drama çalışmalarındaki yaşantılar, paylaşımlar ve değerlendirmeler, bu aşamada gerçekleştirilen çalışmalara ve bu çalışmaların birey üzerindeki etkilerine dayanarak yapılır. Belirlenen temanın işlenmesi sırasında ortaya çıkan dramatik anların çözümünde kullanılacak strateji ve teknikler genellikle bu aşamada devreye girer. Canlandırmalar, bireysel olabileceği gibi küçük veya büyük gruplarla da gerçekleştirilebilir. Bu çalışmaların sonucunda elde edilen çıktılar, sonraki aşamalar için bir temel oluşturur (Adıgüzel, 2006).

Eğitmenin belirlediği bir konu doğrultusunda doğaçlama, rol oynama ve benzeri tekniklerin yoğun şekilde kullanıldığı aşamada, dramatik durumlar ve anlar keşfedilerek çözümlenir. Doğaçlamanın kökenlerinin, insanın duygularını ve yaşantılarını bedeniyle ifade ettiği ritüeller, şaman dansları ve mevsimsel törenlere dayandığı ifade edilmektedir. Bu törenler ve danslar, doğaçlamanın ilk örneklerinin ortaya çıktığı süreçlerdir. Doğaçlama, günlük yaşamda ve sanatsal alanlarda herhangi bir ön hazırlık yapılmaksızın harekete geçmek, düşünmek ve uygulamak anlamına gelir (Çevik, 2008).

Akar Vural ve Somers (2021) ise, doğaçlamayı monotonluktan ve sıradanlıktan kurtularak aniden gelişen durumlarda yaratıcı olma yeteneği olarak tanımlar. Aynı zamanda, doğaçlama bireyin bağımsız düşünme, sorumluluk alma, işbirliği yapma ve kendini etkili bir şekilde ifade etme becerilerini geliştirmesine yardımcı olur.

Yaratıcı drama sürecinde, ısınma ve canlandırma aşamalarının ardından, yapılan çalışmaların tartışıldığı ve değerlendirildiği son aşamaya geçilir. Bu aşamada, drama lideri ya da öğretmen, çalışmalardaki rollerle ilgili sorular sorarak katılımcılar arasında bir tartışma ortamı oluşturur. Ancak liderin, iyi ya da kötü gibi değerlendirmelerde bulunarak yönlendirici bir rol üstlenmemesi önemlidir, çünkü yaratıcı dramada süreç, sonuçtan daha önceliklidir. Canlandırmalar sonrasında katılımcılar, başarı ya da başarısızlık gibi yargılar yerine süreç boyunca hissettikleri duyguları, düşünceleri ve öğrendikleri bilgileri liderle paylaşır (Adıgüzel, 2006).

“Dramanın doğasına yönelik yapılacak tartışmalar, görüş alışverişleri, konuşarak olabileceği gibi, rol içinde (söz gelimi “bu gün drama çalışmalarında ne oldu biliyor musun” diye bağlayan ikili doğaçlamalar ile) ya da rol dışında çeşitli yazma çalışmaları ile de (mektup, yazın türleri, gazete çıkarma) yapılabilir” (Adıgüzel, 2006: 26).

Bu aşamada sürecin etkili olabilmesi için öğrencilerle birlikte duygusal ve düşünsel kazanımlar üzerine açık uçlu sorularla konuşulur (Şimşek, 2004). Süreçte ortaya çıkan duygu ve düşüncelerini paylaşır, yaratıcı drama çalışmalarında elde edilen sonuçları değerlendirir ve gelecek yaşantılara nasıl yansıyabileceğini tartışır. Bu bağlamda, öğrenilenlerin kazanıma dönüşüp dönüşmediğini, elde edilen öz bilgi ve önemli noktaları değerlendirme imkanı tanır (Adıgüzel, 2019).

2.11. Öğretim Yöntemi Olarak Yaratıcı Drama

Yaratıcı drama, öğrenme süreçlerinde önemli bir yöntem olarak görülmektedir. Heathcote ve Bolton, bu yaklaşımı öğrenim amacıyla kullanılan bir araç olarak değerlendirir ve teorileri de bu anlayış üzerine şekillenmiştir. Heathcote, yaratıcı dramanın bir yaşantıyı olduğu gibi yansıtmasından ziyade, çocuklara eğitim açısından çeşitli fırsatlar sunmayı amaçlayan bir yöntem olduğunu savunur. Bu teknik, yalnızca drama ile sınırlı kalmayarak farklı derslerde veya eğitim konularında da kullanılabilir. Yaratıcı drama, ele alınan bir konunun dramatik çatışma ve canlandırma yoluyla yaşayarak öğrenilmesini sağlar. Farklı derslerde uygulanması, öğrenci merkezli bir öğrenme ortamı yaratmayı, anlatılan bilgilerin kalıcılığını artırmayı, öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünmelerine fırsat sağlamayı hedefler. Bunun yanı sıra, duyguların doğru şekilde ifade edilmesi, özgür düşüncenin gelişimi ve iletişim becerilerinin güçlendirilmesi de bu yöntemin amaçları arasındadır (Adıgüzel, 2018).

Yaratıcı drama, eğitim-öğretim sürecinde bir kavramın, ders konusunun veya metnin daha iyi anlaşılması, bireysel ve grup düzeyinde özümzenerek içsel bir yaşantıya dönüştürülmesi, ardından bu yaşantının düşünülerek dışa vurulmasını sağlayan bir yöntemdir. Bu süreç, sadece “yaşayarak öğrenme” ve bilgi edinme açısından değil, aynı zamanda sözel ifade becerisinin geliştirilmesi ve bireylerin toplumsallaşması açısından da önemli faydalar sağlar. Bu yönleriyle yaratıcı drama, yalnızca somut ürünler ortaya koyan değil, özgürce düşünebilen, yaratıcı kararlar alabilen, eleştirel ve yargılayıcı düşünebilen, dil becerilerini etkin kullanan ve yeniliklerden korkmayan bireyler

yetiřtirmek iin alternatif bir yntem olarak deęerlendirilmektedir (San, 2002. Akt.: Ayka, 2011).

2.12. Yaratıcı Drama ğretmeninın Grevleri

Yaratıcı drama lideri, alıřmaları nceden planlayarak katılımcıları dramatik etkinliklere ynlendiren ve sreci organize edip yneten bir kiřidir. Bu liderin tiyatro ve oyunculuk alanlarında bilgi ve beceri sahibi olması, aynı zamanda bir eęitimci olarak alan bilgisi ve mesleki yeterlilik aısından donanımlı olması beklenir. Drama liderinin rol, hem tiyatro sanatsının uygulama becerilerini hem de bir ğretmenin grup ynetimi ve kazanımlara ynelik rehberlik yetkinlięini bir arada barındırır. Ayrıca, bir drama eęitmeni ders veya atlye ncesinde, grubun ihtiyalarına uygun kazanımları belirleyen ve bu kazanımlara ulařmayı destekleyecek etkinlikleri ieren ayrıntılı bir program hazırlar (Tuzcuoęlu, 2019).

Yaratıcı drama liderinin planlama, motivasyon, gdleme, yetenek geliřtirme, sorun zme ve deęerlendirme gibi grevlere sahip olması gerekir. Esnek olmalı ve beklenmedik durumlara hızlı zmler bulabilmelidir. Drama lideri, ocuk oyunları, drama ve tiyatro konularında bilgi sahibi olmalı, iletiřim becerilerine, gzlem yeteneęine ve yaratıcılıęa ynlendirmeye nem vermelidir. Gvenli bir ortam yaratmalı, hatalara olumlu yaklařmalı ve birey olarak grmeye zen gstermelidir. Srec odaklı olmalı, planı ve plana sadık kalmayı saęlamalı, katılımcıların en iyi řekilde faydalanmasını saęlamalıdır. Tm bu hedeflerin gerekleřmesi iin liderin dikkat etmesi gereken hususlar vardır (Oru ve zdeniz, 2016).

Drama etkinliklerinde ğretmenin dikkat etmesi gereken hususlar dikkate alındıęında,

ęrencilerin kiřilik zelliklerini anlamaya alıřmalı, sorularını sabırla cevaplamalı, zgrce retmelerine ynlendirmeli ve deneyerek ęrenmelerine fırsat tanınmalıdır. Ayrıca her ęrencinin eřit olduęunu gstermeli, hikayedeki karakterler hakkında yapılan tartıřmalarda liderlik duygularını ortaya ıkararak ęrencilere rehberlik etmeli ve hata yapmaktan korkan ęrencilere destek olmalıdır (řimřek, 2004).

Liderin, ocuklarla iletiřime geen ve onları destekleyen bir kiři olması gerekir. Geniř bilgi ve beceriye sahip olmalıdır. Sabırlı ve zgr ifadeye fırsat veren bir liderlik anlayıřı benimsemelidir. Eřitliki bir iliřki kurmalıdır. Aileleri tanıyarak ocuk merkezli

bir ortam oluřturmalı ve özgüvenlerini artırmalıdır. Ödöl ve ceza yerine pozitif takdire dikkat etmelidir (Arıkan, 2013)

2.13. Drama Uygulamasında Göz Önünde Bulundurulması Gereken Kořullar

Eğitim sürecinde kullanılacak yöntem, ders veya sanat türü olarak yaratıcı drama tercih edildiğinde, bazı unsurlara ihtiyaç duyulmayabilir. Örneğın, tiyatrodaki yönetmen rolü, yaratıcı dramada aynı içerik ve işlevle yer almaz. Yaratıcı drama çalışmalarında süreci tasarlayan, yönlendiren ve organize eden kiři drama lideri ya da öğretmendir ve bu rol sürecin temel unsurlarından biridir. Ancak, yaratıcı dramada sürecin nihai yönünü belirleyen kiři lider değıl, grup üyeleri, katılımcılar veya öğrencilerdir. Drama lideri, sürecin nasıl ilerleyeceğini veya sonuçlanacağını önceden kesin olarak bilemez, ancak süreçte bir duraksama veya engel oluřtuğunda rehberlik ederek ilerlemenin devamını sağlar (Adıgüzel, 2006).

Rol alma, bir canlandırma sırasında belirli bir karakterin üstlenilmesiyle gerçekleşir. Bu durum, bir oyunda ya da dramatik bir etkinlikte kiřinin belirlenen karakteri canlandırma sorumluluğunu yerine getirmesi anlamına gelir. Dramatik kurguda, karakter ya da kimlik oluřturma süreci kritik bir öneme sahiptir, çünkü kurgunun temel yapı taşlarından biri roldür. Diğeri tüm unsurlar bu yapı taşından etkilenir. Rol üstlenmeden bir canlandırmanın hayata geçirilmesi mümkün değildir (Günay Bilaloğlu, 2020).

Drama etkinliklerinde kullanılan araç-gereç ve materyaller, rol oynama, doğıaçlama gibi tekniklerde bireyin dikkatini toplamasına ve sürece odaklanmasına destek olabilir. Bu unsurlar her zaman gerekli olmasa da, doğıru şekilde kullanıldığında süreci olumlu yönde etkileyebilir. Drama çalışmalarında, pek çok farklı araç-gereç uygun şekilde etkinliklere entegre edilebilir ve yaratıcı sürece katkı sağlayabilir. (Tuluk, 2004).

Drama mekanlarında yazı tahtası, pano, müzik arřivi, film-sinema makinesi gibi araç-gereçler bulundurulmalıdır. Bu malzemeler, katılımcıların yaratıcılığını destekler ve geliştirir. Ayrıca ritim aletleri, fotoğraflar, resimler, gazete ve edebi yazılar gibi materyaller de drama çalışmalarında kullanılabilir (Adıgüzel, 2018).

Yaratıcı dramada konu ele alınıp irdelenecek olan duygu ve imgelerin tamamını oluşturur. Konu herhangi bir olaydan, bir dersin ünitesinden, bir gazete haberinden, bir anıdan, resimden, fotoğraftan, soyut bir kavramdan veya bir davranıştan yola çıkılarak belirlenebilir. Yaratıcı dramada konu sınırlaması yapmak mümkün değildir, yaratıcı drama pek çok konunun kullanımına olanak tanır (Çolak Keskin, 2022: 37).

Drama etkinliklerinin seçiminde, katılımcıların ilgi alanları ve gelişim düzeyleri dikkate alınmalıdır. Etkinliklerin, hem yaratıcılığı harekete geçiren hem de iş birliğini destekleyen bir yapıya sahip olması önemlidir. Ayrıca, çocukların önerilerinin de süreçte yer alması, onların motivasyonunu artırarak etkinliklerin daha başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. Etkinliklerin içerikleri, drama liderinin rehberliğinde belirlenmeli ve sürecin doğal akışına uyumlu hale getirilmelidir (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Katılımcıların motive olmadığı ve dahil olmak istemediği etkinlik seçimleri süreci olumsuz etkileyebilir. Bu yüzden hedefe ve bireye uygun etkinlikler ortak bir noktada buluşmalıdır.

Drama etkinliklerinin uygulanabilmesi için çok geniş bir alana ihtiyaç duyulmamaktadır; grup odalarında sandalye ve masalar çocukların yardımıyla duvar kenarlarına çekilerek uygun bir alan oluşturulabilir. Ancak, etkinliğin türüne bağlı olarak çocuklara yeterli bir hareket alanı sağlanması önemlidir. Özellikle rahatlama ve konsantrasyon çalışmalarında, çocukların birbirine dokunamayacağı kadar geniş bir alan gerekebilir. Bununla birlikte, gereğinden fazla geniş mekanlar tercih edilmemelidir, çünkü bu tür alanlar dikkatlerin etkinlik üzerinde yoğunlaşmasını zorlaştırabilir ve grubun dağılması öğretmenin yönergelerinin anlaşılmasını güçleştirebilir (Topçu, 2008). Drama etkinliklerinde etkili bir öğrenme sunmak için ortamın dikkat çekici uyaranlardan arındırılması gerekir. Bu tür düzenlemeler, hem etkinliklerin akışını hem de katılımcıların konsantrasyonunu güçlendirebilir.

2.14. Müzede Drama

Müzeler, kültürel anlamda her yaştan bireyin faydalanabileceği özgün mekanlar olarak öne çıkmakta ve öğrenmenin farklı boyutlarına ev sahipliği yapmaktadır. Sadece bilgi aktaran sergilerle sınırlı kalmayarak, hem tartışmalı hem de duygusal ve yaşantısal öğrenme süreçlerini destekleyen hareketli bir yapıya sahiptir. Aynı zamanda, araştırmalar için veri sağlayan, belgelerini ve kitaplığını erişime açan, akademik yayınlardan biyografilere, mektuplardan harita ve fotoğraflara kadar geniş bir kaynak

çeşitliliği sunan alanlar olarak tanımlanır. Müzeler, fikirlerin üretildiği ve paylaşıldığı bir platform işlevi görürken, okullarla uyumlu etkinlikler düzenler ve gerekirse bulundukları şehirlerin tarihine ışık tutarlar. Ayrıca, ziyaretçiler ile müze öğeleri ve diğer ziyaretçiler arasında iletişimi destekleyen bir kültür pedagojisi uygulama alanı olarak önemli bir role sahiptir (San, 1996; Akt.: Adıgüzel, 2019).

Müze ortamındaki öğrenme okuldaki öğrenmeyi önemli ölçüde destekleyebilir. Okul ortamında daha çok bilişsel konular öncelenirken duyuşsal yan göz ardı edilmekte ve öğretmen merkezli bir süreçte bilgiler soyut düzeyde anlatıldığı için öğrenciler bunu yaşamlarına yansıtamamaktadır. Oysa müze ortamında öğrenciler etkin olarak sürecin bir parçası olur. Gerçek somut nesneler üzerinde etkileşimli olarak öğrendiği için anlamlı öğrenmeler oluşabilir (Aykaç, Güneröz ve Aykaç, 2021: 21-22).

Müzeler, yalnızca tarihsel ve müzecilik işlevleriyle değil, aynı zamanda eğitimsel rolleriyle de birer öğrenme ortamı olarak değerlendirilmektedir. Bu alanlar, eğitim açısından “yerinde” öğrenme anlayışını destekleyen önemli fırsatlar sunar ve farklı bir eğitim atmosferi oluşturur. Sergilenen nesnelerin, eğitsel amaçlara hizmet edecek şekilde tasarlanması ve katılımcıların hayal gücü ile yaratıcılığını geliştirecek yöntemlerle sunulması, bu ortamlarda dikkat çeken yaklaşımlar arasında yer alır. (Gözütok, 2021).

Müzelerde öğrenciyi etkin kılan birçok yöntem kullanılmaktadır. Kuşkusuz bu yöntemler içinde öğrencileri etkin kılan ve öğrenme sürecini yaşantıya dayalı olarak yapılandıran drama yöntemi oldukça etkili bir eğitim süreci oluşturabilmektedir (Aykaç, Güneröz ve Aykaç, 2021: 27-28).

Dramada kullanılan oyunlar ve teknikler, eğitimde kullanılan yöntemler ve teknikler, müze eğitiminde kullanılan teknikler bir arada kullanılarak müze eğitimi gerçekleştirilir. Müzede drama bu bütünün içinde benli bir parçayı oluşturur (Okvuran, 2012: 172)

Müzeler, etkin bir öğrenme ortamı olarak doğru yöntemler uygulandığında çocukların beş duyusunu harekete geçirebilecek, bireysel farklılıkları ve özel yetenekleri açığa çıkarabilecek, aynı zamanda akademik başarıyı destekleyecek şekilde tasarlanabilir. Birden fazla öğrenme etkinliğine ev sahipliği yapabilen müzeler, öğrencilerin bireysel ya da grup çalışmalarıyla çeşitli araçlar kullanmasına olanak tanır. Bu süreçte öğrenciler, akranlarıyla daha kolay bilgi alışverişi yapabilir. Öğrenmeyi destekleyen güçlü uyarıcıları barındıran bu ortamlar, öğrenme süreçlerini daha erişilebilir hale getirir. Ayrıca, yaratıcı bir eğitim ortamında bulunması gereken birçok

unsuru bünyesinde barındıran müzelerde, öğrencinin beş duyusunu etkinleştiren yöntem ve tekniklerin kullanılması, eğitimin hedefine ulaşması açısından büyük önem taşır (Başbuğ ve Adıgüzel, 2019).

Müzede drama uygulamalarında, katılımcıların kendi yaşantılarından hareketle gerçekleştirilen canlandırmalar, güvenli ve kurgusal bir ortamda ifade imkanı sunar. Bu süreçte, katılımcıların tarihte yaşamış bireyleri ve toplumları, yani farklı dönemlerde yaşamış kişilerin deneyimlerini canlandığı görülür. Bu tür etkinlikler, geçmiş ve geçmişteki olayları anlamlandırma, bunları günümüzle ilişkilendirme ve geleceğe yönelik değerlendirmelerde bulunma fırsatı sağlamaktadır (Karaosmanoğlu, 2017).

2.15. Kültür

Kültür kavramı, ifade ettiği çeşitli anlamlar nedeniyle geniş ve çok boyutlu bir yapıya sahiptir. Bu bağlamda, kültüre dair pek çok farklı tanım yapılmış ve yapılmaya devam etmektedir. Ancak, bu tanımlar üzerinde ortak bir uzlaşının sağlanamadığı görülmektedir. Bunun temel sebebi, kültürün biyolojik, psikolojik ve sosyolojik boyutlarının bulunmasıyla birlikte, soyut, dinamik ve sürekli değişen bir yapıya sahip olmasıdır (Oral ve Karataş, 2020).

Anlam yönünden epey zengin olan “kültür” (cultura) sözcüğü mana olarak yerleşmek, korumak, ibadet etmek, işlemek, ekip-biçmek, sürmek, yetiştirmek, düzenlemek, onarmak, bakım yapmak, özen göstermek, eğitmek, inşa etmek ve iyileştirmek gibi anlamlara gelmektedir (Bayık, 2014: 1).

Kırıçoğlu’na (2014: 7) göre ise, insanın yaşam serüveni içinde insan olma, insan kalma çabasının bir ürünüdür.

Kültür, toplumların gelişim ve değişim süreçleriyle bağlantılı olarak sürekli bir dönüşüm içindedir. Bu dönüşüm, kültürün kendi dinamikleri kadar dış etkilerle de şekillenebilir. Toplumu meydana getiren bireyler, toplumsal çevre ve kültürden etkilenirken, aynı zamanda bireyler de kültürün değişim ve gelişim sürecine katkıda bulunabilirler (Boas, 2012)

Aydın’a (2020) göre kültür, insanların birbirinden farklılaşmasını sağlayan ortak bir bellek oluşturur. Değerler, inançlar ve davranış kalıpları kültürün bir yansımasıdır. Kültür, doğal çevrenin sanat, müzik gibi ifade biçimlerine dönüştürülmesiyle de ortaya çıkar. Yaşam olaylarına verilen tepkiler, ritüeller ve törenler de kültürün bir parçasıdır.

Kültür, insanların sosyal yaşamını düzenlemek ve uyum sağlamak için belirlediği kalıpları içerir. Her kültür kendine özgüdür ve farklılıklar yanlış anlamalara ve çatışmalara yol açabilir. Kültür, görünür davranışların temelindeki inançlar, değerler ve düşünceleri içerir.

Bu bağlamda kültür, genellikle bir toplumun değerleri, inançları, normları, sanatı, dil, gelenekleri ve diğer yaşam tarzı unsurlarını kapsayan geniş bir kavramdır. Toplumların birbirinden farklı olmalarını ve içinde bulundukları ortamı şekillendirmelerini sağlayan unsurların tümü kültürün bir parçasıdır.

Kültür, kendisini oluşturan kurumların işlevlerinin toplamından farklı bir işleve sahiptir. Tezcan'a (1997: 67) göre kültürün işlevleri,

1. Kültür, bir toplumu diğerlerinden ayırmaya yarayan bir işarettir.
2. Kültür, bir topluma özgü olan değerleri içerir ve onları yorumlar.
3. Kültür, toplumsal dayanışmanın temellerinden birini oluşturur.
4. Kültür, bir toplumsal yapının hem kalıbını, hem de içeriğini dolduracak, biçimlendirecek malzemeyi sağlar.
5. Kültür, toplumsal kişiliğin doğuşu ve gelişiminde egemen bir etmendir.

2.16. Kültürel Miras

Kültürel miras, insanların yaşadıkları süre boyunca geçmişten günümüze kadar üretip geliştirdikleri tüm maddi ve manevi değerleri kapsamaktadır. Niteliği bakımından mimari yapılar ve tarihi kalıntıları gibi maddi unsurları kapsayabildiği gibi, gelenek, görenek, örf ve adet gibi manevi kültür değerlerini de kapsamaktadır (Erkal, 2010: 1).

Kültürel miras genellikle el sanatları, tarihi binalar ve arkeolojik alanlarla ilişkilendirilir. Ancak, kültürel miras kavramı çok daha geniştir ve insan yaratıcılığının tüm ifadelerini kapsar: etnografik unsurlar, yemek kültürü, müzik, fotoğraflar, belgeler, kitaplar, el yazmaları ve enstrümanlar gibi bireysel nesneler veya koleksiyonlar da kültürel mirasın bir parçasıdır. Günümüzde, yerleşim alanları, arkeolojik sit alanları, su altı mirası ve doğal peyzajlar da kültürel mirasın birer parçası olarak kabul edilmektedir. Kültürel miras, sadece anıt yapılar, tarihi çevreler ve nesneler değil, aynı zamanda bir toplumun belleği ve unutkanlık sürecidir. Bu koruma tercihi, kent kültürü ve kimliğinin sürdürülmesini de içerir. Korunan nesneler, insanlık tarihini ve kültürel fikirleri somut bir şekilde temsil eder ve geçmişin hikayesini anlatmanın önemli bir parçasıdır. Kişisel ve toplumsal belleğin korunan nesnelerle sağlandığını vurgulayan David Lowenthal, dijital tekniklerin eserlerin şeklini elde etmede yardımcı olabileceğini ancak nesnenin

gerçekliğinin insanları çektiğini ve onlara bilgi verdiğini belirtir. Fiziksel mekanlar ve nesneler, hızlı kentleşme, çarpık yapılaşma ve yoğun turizm nedeniyle kültürel mirasın değerinin değiştiğini ve her neslin geçmişe bağlayan eserlerin değerinin değiştiğini belirtir (Tunçer, 2017).

Geçmiş kültürel değerlere önem veren görüşler, yeni kuşakların eğitimini ulusun geçmiş değerleri üzerine inşa etmeyi savunur. Bu görüş, geleneksel kültürel değerlere vurgu yaparak eğitimin temel amacını, gençleri geçmişin değerlerine uygun bir şekilde yetiştirmek olarak görmektedir. Ancak bu bakış açısına karşı çıkanlar, eğitimin sadece disiplinli düşünmeye alıştırmakla sınırlı olmaması gerektiğini savunur (Özsoy, 2003).

2.16.1. Somut Kültürel Miras

Somut kültürel miras geçmişten günümüze kalmış yapılar ve arkeolojik eserleri kapsamaktadır. Diğer bir tanımla somut kültürel miras geçmişten günümüze aktarılabilmiş gerek yer altında gerekse yer üstünde bulunan mimari yapılar, arkeolojik eserler ve sanat eserleri olarak açıklanmaktadır (Demirci, 2008).

Somut kültürel miras; arkeolojik sitler, tarihi binalar veya kültürel değeri olan somut varlıkları içerir (Yıldız, 2024: 9). Türkiye, 19'u kültürel ve 2'si karma olmak üzere toplamda 21 miras alanına ev sahipliği yapmaktadır:

1. Divriği Ulu Camii ve Darüşşifası (Sivas) 1985
2. İstanbul'un Tarihi Alanları (İstanbul) 1985
3. Göreme Millî Parkı ve Kapadokya (Nevşehir) 1985 (Karma Miras Alanı)
4. Hattuşa: Hitit Başkenti (Çorum) 1986
5. Nemrut Dağı (Adıyaman) 1987
6. Hieropolis-Pamukkale (Denizli) 1988 (Karma Miras Alanı)
7. Xanthos-Letoon (Antalya-Muğla) 1988
8. Safranbolu Şehri (Karabük) 1994
9. Truva Arkeolojik Alanı (Çanakkale) 1998
10. Edirne Selimiye Camii ve Külliyesi (Edirne) 2011
11. Çatalhöyük Neolitik Alanı (Konya) 2012
12. Bursa ve Cumalıkızık: Osmanlı İmparatorluğunun Doğuşu (Bursa) 2014
13. Bergama Çok Katmanlı Kültürel Peyzaj Alanı (İzmir) 2014
14. Diyarbakır Kalesi ve Hevsel Bahçeleri Kültürel Peyzajı (Diyarbakır) 2015
15. Efes (İzmir) 2015
16. Ani Arkeolojik Alanı (Kars) 2016
17. Aphrodisias (Aydın) 2017
18. Göbekli Tepe (Şanlıurfa) 2018
19. Arslantepe Höyüğü (Malatya) 2021
20. Gordion (Ankara) 2023
21. Anadolu'nun Ortaçağ Dönemi Ahşap Hipostil Camiileri (Konya-Eşrefoğlu)

Camii, Kastamonu-Mahmut Bey Camii, Eskişehir-Sivrihisar Camii, Afyon-Afyon Ulu Camii, Ankara-Arslanhane Camii) 2023 (Duman, 2024: 10-11).

Bu bağlamda Türkiye, Dünya Mirası Listesi'nde yer alan 17 kültürel mirası ile zengin bir kültürel mirasa sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bu miraslar, hem somut kültürel değerlerin korunması hem de tarihsel ve kültürel kimliğin sürdürülebilirliği açısından önemli bir rol oynamaktadır. Bu yüzden araştırmada UNESCO Dünya Miras Listesinde yer alan Arslantepe Höyüğü seçilmiştir.

2.16.2. Somut Olmayan Kültürel Miras

Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu (UNESCO), 17 Ekim 2003 tarihinde Paris'te gerçekleştirilen 32. Genel Konferansında, 1972 tarihli “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”ni kabul etmiştir. Sözleşme, UNESCO üyesi 192 ülkenin büyük çoğunluğunun onayını alarak hızla yürürlüğe girmiştir. Türkiye, 19 Ocak 2006 tarihinde bu konuda Türkiye Büyük Millet Meclisi'nde bir görüşme yapmış ve sözleşmenin onaylanması oy birliğiyle kabul edilmiştir. “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin Onaylanmasının Uygun Bulunduğuna Dair Kanun” 21 Ocak 2006 tarihinde Resmi Gazetede yayımlanarak yürürlüğe girmiş ve Türkiye'nin sözleşmeye taraf olma süreci 27 Mart 2006'da tamamlanmıştır (Oğuz, 2018).

UNESCO (2019) tarafından yayımlanan Somut Olmayan Kültürel Mirasın (SOKÜM) Korunması Sözleşmesi'ne göre, somut olmayan kültürel miras unsurları belirli kategorilerde sınıflandırılmıştır. Bu unsurlar; sözlü gelenekler ve anlatımlar, gösteri sanatları, toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şöenler, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar ile el sanatları geleneği olarak sıralanmıştır. Türkiye'nin Aralık 2019 itibarıyla İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'nde yer alan unsurlar arasında Meddahlık Geleneği, Mevlevi Sema Törenleri, Âşıklık Geleneği, Karagöz, Nevruz, Geleneksel Sohbet Toplantıları, Alevi-Bektaşî Ritüeli Semah, Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali, Geleneksel Tören Keşkeği, Mesir Macunu Festivali, Türk Kahvesi ve Geleneği, Ebru Sanatı, İnce Ekmek Yapımı ve Paylaşımı Geleneği, Geleneksel Çini Sanatı, Hıdırellez Bahar Bayramı, Dede Korkut Mirası ve Geleneksel Türk Okçuluğu yer almaktadır (UNESCO, 2019; Akt.: Demirezen ve Aktaş, 2020).

Somut olmayan kültürel miras, bir toplumun geçmişten gelen ve geleneksel yaşam kültürünün bir parçası olarak sürdürdüğü görenekler, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bu öğeleri yaşatmak için gerekli araçlar, insan yapımı nesneler ve kültürel alanlardan oluşur. Kültürel miras, doğal ve yapay somut varlıkların yanı sıra, bir toplumun atalarından devraldığı ve sonraki kuşaklara aktardığı gelenekler ve anlatıları da içerir. Bu miras, topluluklara ve bireylere kimlik ve süreklilik duygusu kazandırır, çevreleri, doğa ve geçmişle olan ilişkilerinin bir yansımasıdır. Somut olmayan kültürel miras, toplumsal yaşamda birlik ve dayanışmayı güçlendirerek halkın kendi kültüründen yabancılaşmasını engeller. Aynı zamanda, farklı kültürlerin ve kimliklerin daha iyi anlaşılmasına, kültürler arası saygı ve eşitlikçi bir yaklaşımın teşvik edilmesine de katkı sağlar (Dedehayır, 2008).

2.17. İlgili Araştırmalar

Alanyazın taramasında yaratıcı drama yöntemi üzerine çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Sünger (2022) “Sanat Tarihi Öğretiminde Yaratıcı Dramanın Öğretim Yöntemi Olarak Kullanılması” başlıklı çalışmasında 12. Sınıf öğrencileriyle 13 hafta boyunca yapılan drama etkinliklerini incelemesi sonucunda nicel verilerde, öğrenme düzeylerini artırdığını, yazınsal ve görsel analizler ise öğrencilerle bağ kurduğu sonucuna varılmıştır.

Uğurlu (2019), “İlköğretim Yedinci Sınıf Öğrencilerinin Görsel Sanatlar Dersinde Drama Modeli Olarak Hacivat ile Karagöz Gölge Oyunu” başlıklı çalışmasında 12-14 yaş grubundaki 30 öğrenci ile kültürel miras farkındalığını artırmak için drama yöntemini kullanmıştır. Araştırma yöntemi olarak nitel araştırma yöntemlerinden gözlem ve öğrenci görüşmeleri aracılığıyla elde edilen veriler incelenmiştir. Sonucunda ise yaratıcı drama yönteminin kültürel mirası aktarmada etkili bir yöntem olduğu kanısına varılmıştır.

Bu bağlamda yaratıcı drama etkinliklerinin kültürel miras bilincini geliştirmedeki etkisi, eğitim alanında uygulayıcılar için dikkate değer bir bulgu olarak öne çıkmakta ve bu tür yöntemlerin daha geniş bir kitleye ulaştırılması gerektiğini göstermektedir.

Ceylan (2019), “Pedagojik Sanat Eğitiminde Yaratıcı Dramanın Etkilerinin İncelenmesi.” başlıklı çalışması yaratıcı drama yönteminin görsel sanatlar eğitimindeki

etkilerini incelemek için Barok Dönemi konusunu 12 öğrenciye aktarmıştır. Veri olarak araştırmacı günlükleri, fotoğraf ve video kayıtlarıyla toplanması sonucunda öğrencilerin motivasyonunun arttığı sonucuna ulaşmıştır. Özellikle içe dönük öğrencilerin sosyalleşmesi ve özgüven kazanması gibi olumlu sonuçlar elde ettiğini belirtmiştir.

Şentürk Tosun'un (2019) "Sanat Akımlarının Yaratıcı Drama Yöntemiyle Öğretilmesinin Öğrenci Başarısına ve Tutumuna Etkisi" adlı çalışmasında görsel sanatlar dersi çerçevesinde "Sanat Akımları" konusunun öğretiminde yaratıcı drama yönteminin etkisini incelemiştir. Araştırmada, Deney grubu yaratıcı drama yöntemiyle, Kontrol grubu ise geleneksel yöntemlerle aldığı dersler sonucunda deney grubunun başarı ve tutum puanlarının, kontrol grubuna göre anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Türkcan (2019), "Sanat Eğitimi Yoluyla Kültürel Miras Çalışmaları: Aizanoi Antik Kentinde Bir Öğretim Uygulaması" başlıklı çalışmasında, Kütahya'nın Çavdarhisar ilçesindeki Aizanoi antik kentinde 11 ilkokul öğrencisi katılmıştır. Öğrencilerin yaşadıkları yerin kültürel mirasını sanat etkinlikleri aracılığıyla tanımalarını sağlamak amaçlanmıştır. Elde edilen bulgular, öğrencilerin etkinlik öncesinde sınırlı bilgiye sahip olduğunu, ancak etkinlikler sonrası kültürel miras hakkında önemli bir bilgi birikimi kazandıklarını göstermiştir. Öğrencilerin süreç sonunda bu etkinlikleri öğretici buldukları tespit edilmiştir.

Hamurculu (2016), Ankara'daki Müzelerde Yaratıcı Drama Etkinlikleri ve Ankara Resim ve Heykel Müzesinde Yaratıcı Drama Önerisi" adlı çalışmasında yaratıcı drama yöntemini Ankara'daki farklı müzelerde incelemiştir. Etkinlikler, özellikle okul öncesi, ilkokul ve ortaokul öğrencilerine yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. Yaratıcı drama ile müze eğitimi programlarının öğrenciler üzerinde kültürel miras farkındalığını artırdığı ve eğlenerek kalıcı öğrenmeyi desteklediği sonucuna ulaşmıştır.

Momeni, Khaki ve Amini (2017) "4-6 Yaş Arası Çocukların Yaratıcılığını Geliştirmede Yaratıcı Dramanın Rolü" başlıklı çalışmasında yaratıcı drama yönteminin 4-6 yaş arası çocukların yaratıcılık gelişimi üzerindeki etkilerini incelemiştir. 52 çocuğun katılımıyla gerçekleştirilen araştırmada, çocuklar deney ve kontrol gruplarına ayrılmış ve deney grubu 15 oturum süresince yaratıcı drama etkinliklerine katılmıştır. Çocukların yaratıcılık düzeyleri, sözel yaratıcılık, akışkanlık, esneklik ve özgünlük gibi bileşenler üzerinden test edilmiştir. Sonuçlar, yaratıcı drama yönteminin çocukların yaratıcılığını artırmada işlevsel bir araç olduğu saptanmıştır.

Laurin'in (2010) "Hikaye Dramasının Çocukların Yazma Becerilerine Etkisi" başlıklı çalışması, üçüncü sınıf öğrencilerinin yazılı metinleri üzerindeki hikaye draması ve tartışma yöntemlerinin etkilerini incelemiştir. Araştırma, 26 öğrencinin katıldığı deney grubunda 8 hafta boyunca dönüşümlü olarak gerçekleştirmiştir. Sonuçta hikaye draması oturumları sonrasında öğrencilerin daha fazla kelime içeren metinler ürettiğini ve cinsiyetin yazım tarzında belirleyici olduğunu ortaya koymuştur.

Coxwell'in (1995) Montana'da yaptığı "Öğretmenlerin İlkokul Sınıflarında Yaratıcı Dramanın Önemine İlişkin Düşünceleri." başlıklı araştırması, ilkokul öğretmenlerinin yaratıcı drama yöntemine dair bilgi ve uygulama düzeylerini incelemiştir. Araştırmada nitel yöntem kullanılarak, öğretmenlerin bireysel yanıtları kalitatif idiyografik analizle, toplu yanıtlar ise nomotetik analizle değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, 10 öğretmenden 9'u sınıflarında yaratıcı drama yöntemini uygulamış, ancak bu 9 öğretmenden yalnızca 2'si lisans eğitimlerinde yaratıcı drama eğitimi aldığı görülmüştür.

Flennoy'un (1992) "Birinci Sınıfta Düşük Başarı Gösteren Öğrencilerin İletişim Becerilerinin Bütünsel Dil, Yaratıcı Drama ve Farklı Yazma Stilleri Yoluyla Geliştirilmesi" adlı çalışmasında, düşük başarılı birinci sınıf öğrencileri üzerinde, bütünsel dil, yaratıcı drama ve edebi stratejiler kullanılarak iletişim becerilerini incelemiştir. Araştırmada 12 öğrenci yer almış, çocukların kitap seçimlerini bağımsızca yapmaları, gruplar halinde okuma etkinliklerine katılmaları sağlanmıştır. Çalışma sonucunda, öğrencilerin %75'inin boş zamanlarında kitap okumayı tercih ettiği, %90'ının okudukları hikayeleri sözlü olarak paylaşabildiği ve %92'sinin yazma etkinliklerinde kişisel deneyimlerini yansıttığı görülmüştür. Veri toplama sürecinde kontrol listeleri, anketler ve gözlemler kullanılmış, elde edilen bulgular öğrencilerin iletişim becerilerindeki gelişmeyi doğruladığı sonucuna ulaşmıştır.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, kullanılan veri toplama araçları, bunların uygulanması ile verilerin analizi ve yorumlanması üzerinde durulmuştur.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi olarak yürütülmüş ve fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Nitel araştırmaları, olay ve olguların aydınlatılması ve analiz edilmesi hedefleri. Bu tür değişkenlik, değişkenler arasındaki ilişkilerin yorumlanması ön plandır. Ayrıca, güzel araştırmaların kesinlik sağladığı verimlilik ölçümlerine karşılık, nitel ölçümlerden daha sübjektif bir bakış açısı sunar ve gerçekliğin ortaya çıkacağını yorumlara dayandığını vurgular (Goldman ve Du Mont 2001; Akt.: Tutar ve Erdem, 2022).

Fenomenoloji, hem bir felsefi bakış hem de bir araştırma yaklaşımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Felsefi ve psikolojik bakışları temel alan bir yaklaşım olup felsefi tartışmayla başlayan ve bilim dünyasına yeni bir bakış açısı getiren bir duruşun ardından şekillenen bir araştırma desenidir (Saban ve Ersoy, 2019: 82).

3.2. Çalışma Grubu/İncelenen Dokümanlar

Bu araştırmanın çalışma grubunu 2024 öğretim yılında Emine Aydıncak Orman İlkokulu'nda 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören 4 kız ve 12 erkek öğrenci oluşturmaktadır. Öğrenci sayısı toplamda 16 kişi olarak belirlenmiştir. Çalışma grubuna ilişkin bilgiler Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. Çalışma Grubuna İlişkin Bilgiler

Katılımcının Kodu	Katılımcının Adı
K1	Ali İbrahim
K2	Ayşegül
K3	Burak Kuzey
K4	Elif Ada
K5	Hakan
K6	Kağan
K7	Kayra
K8	Melek Hanzade
K9	Oğuz
K10	Ömer Asaf
K11	Ömer Cumali
K12	Öznur Şura
K13	Rüzgar
K14	Türker Tolga
K15	Veysel
K16	Yiğit

Bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme ve doküman tekniği kullanılmıştır. Öğrencilerin Arslantepe Höyüğü ve kültürel mirasla ilgili bilgi düzeylerini ve yaratıcı drama sürecine dair yaşantılarını anlamak amacıyla sırasıyla, açık uçlu bilgi formu, yarı-yapılandırılmış görüşme ve doküman incelemesi yapılmıştır. Açık uçlu bilgi formu, öğrencilerin yaratıcı drama süreci öncesindeki bilgilerindeki katkıları incelemek amacıyla yapılmıştır. Sonda yapılan açık uçlu bilgi formunda, drama ve sanat çalışmalarından sonra ne kadar bilgi kazandıklarını belirlemek için uygulanmıştır. Yaratıcı drama etkinlikleri sonrası yapılan resim, baskı ve heykel gibi sanatsal çalışmalar da doküman analizinde incelenmiştir.

3.2.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Bu tür görüşme, yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşmeden farklı olarak görüşme formunun yarısı yapılandırılmış, yarısı da yarı yapılandırılmamış bir biçimde hazırlanır. Görüşmecinin, görüşme esnasında vereceği tepkilere dayalı olarak açık uçlu, başka seçenekleri konularak, görüşme formu esnek bir biçimde hazırlanmış olur (Tanrıöğen, 2014: 151).

Bu araştırmada yaratıcı drama yöntemiyle kültürel miras çalışmalarının öğrencilerin bilgi düzeylerine katkısını incelemek amacıyla kullanılmıştır.

Bu arařtırmada, yaratıcı drama etkinliklerinin katılımcılar üzerindeki etkilerini ve bu etkinliklerin pedagojik açıdan ne tür faydalar sağladığını incelemek amacıyla on sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

1. Yaratıcı drama etkinliđi sırasında keyif aldınız mı?
2. Yaratıcı drama ile ilgili en beğendiđiniz şey neydi?
3. Yaratıcı drama sırasında hangi duyguları hissettiniz?
4. Yaratıcı drama sizin için ne gibi faydalar sağladı?
5. Yaratıcı drama ile ilgili herhangi bir zorlukla karşılařtınız mı?
6. Yaratıcı drama etkinliğinde neler yapmak isterdiniz ya da neleri deđiřtirmek isterdiniz?
7. Yaratıcı drama sırasında öğrendiđiniz veya keřfettiđiniz en ilginç şey neydi?
8. Yaratıcı drama etkinliđi sizin için nasıl bir deneyim oldu? Neden?
9. Yaratıcı drama etkinliklerini daha da eğlenceli hale getirmek için ne tür fikirleriniz var?
10. Yaratıcı drama ile ilgili başka ne tür etkinlikler yapmak isterdiniz?

3.2.2. Doküman

Doküman analizi, nitel arařtırmalarda hem bağımsız bir yöntem olarak kullanılabilir hem de diđer nitel yöntemlere ek bir bilgi kaynağı sağlayabilir. Doğrudan gözlem ve görüşmenin mümkün olmadığı durumlarda veya arařtırmanın geçerliliğini artırmak amacıyla, ilgili yazılı ve görsel materyaller arařtırma sürecine dahil edilebilir. Bu yöntem, arařtırmacıya gerekli verileri elde etmek için gözlem ya da görüşme yapma gerekliliđini ortadan kaldırabilir (Tanrıöğen, 2014).

Bu arařtırmada, öğrencilerin yaratıcı drama atölyelerinde yaptıkları uygulamalar, açık uçlu bilgi formlarına verdikleri yanıtlar ve sanatsal çalışmaları doküman analizi kapsamında deđerlendirilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçlarının Uygulanması

Veri toplama aracı olarak açık uçlu bilgi formu, görüşme ve doküman yöntemleri, 2024 yılında Emine Aydıncağ Orman İlkokulu'nda eğitim alan 8-10 yaş aralığındaki öğrencilere uygulanmıştır.

3.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Araştırmanın analizi yapılırken betimsel analiz kullanılmıştır.

Betimsel araştırma ilk ve temel araştırma eylemidir ve bilginin anlaşılması ile artırılmasında büyük önemi vardır. Eğitim sorunlarının çoğu betimsel niteliktedir. Doğaldır ki betimsel araştırmanın başarısı ölçme ve gözlemin niteliğine bağlıdır, iyi bir betimleme olmadan üst düzey araştırmalara yönelmek mümkün değildir (Balcı, 2004: 18).

Araştırmada toplanan veriler, açık uçlu bilgi formu, yarı-yapılandırılmış görüşme ve öğrenci çalışmaları kullanılarak betimsel bir dille yorumlanmış ve analiz edilmiştir.

Bu araştırmada, açık uçlu bilgi formu soruları önceden hazırlanmış ve öğrencilerin etkinlik öncesi ile sonrası bu soruları yanıtlamaları sağlanmıştır. Sorular, drama sürecinde gerçekleştirilen etkinliklerle ilişkilendirilerek katılımcıların öğrendiklerini yansıtmaya imkanı sunmuştur. Etkinliklerin sonunda, katılımcılara aynı sorular tekrar sorulmuş ve yanlış verilen cevaplar üzerinden doğrulamalar yapılmıştır. Neredeyse tüm öğrenciler, konuyla ilgili öğrenmesi hedeflenen bilgileri yazmıştır. Ayrıca, gerçekleştirilen görüşmelerde çocuklar yaratıcı drama hakkındaki düşüncelerini paylaşmış ve yardımcı lider bunları not almıştır. Yardımcı lider bütün süreç boyunca ders esnasındaki gözlemlerinin verilerini de kaydetmiştir. Öğrencilerin sanatsal çalışmalarının içeriği hakkında öğrencilere sorular sorularak bu ürünlerin analizi gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda, drama etkinlikleri sırasında katılımcıların canlandırma yoluyla öğrendikleri bilgileri uygulamaları, öğrenme süreçlerinin etkinliğini artırmış ve elde edilen verilerin kapsamlı bir şekilde analizi yapılmıştır.

3.5. Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırma, Malatya Emine Aydıncağ Orman Okulunda gerçekleştirilmiştir. Emine Aydıncağ Orman İlkokulu, Malatya ilinin Yeşilyurt ilçesinde yer almaktadır. Okulun çevre şartları sakin ve sessiz bir ortamda konumlanmaktadır. Bu sakin çevre, öğrencilerin eğitimine son derece elverişli bir zemin hazırlamakta, doğayla iç içe bir öğrenme avantajı sunmaktadır. Orman okulu olarak bilinen bu eğitim kurumu, çocukların doğal dünyayla etkileşimde bulunarak çevre bilincini geliştirmelerine olanak tanımakta ve sürdürülebilir bir gelecek için gerekli donanımı kazandırmaktadır. Bunların yanında, okulda bulunan drama atöyesi öğrenciler için farklı ve fazlasıyla yeterli bir eğitim sunacak düzeydedir.

Araştırmaya başlamadan önce gerekli tüm izinler alınarak süreç resmi olarak başlatılmıştır. Bu kapsamda, öncelikle İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli onaylar alınmış, ardından Emine Aydıncağ Orman İlkokulu'nda çalışma yapılacağına dair okul müdürlüğünden izin temin edilmiştir. Aynı zamanda, çalışmaya katılacak öğrencilerin velilerinden yazılı onam formları toplanmıştır. Araştırma, tek bir grup ile gerçekleştirilmiştir. Bu grup, Emine Aydıncağ Orman İlkokulu'nun 3. ve 4. sınıf şubelerinden seçilmiş olup, toplamda 16 öğrenci ile çalışma yürütülmüştür. Araştırma sürecinde 8 yaratıcı drama etkinliği uygulanmış ve bu etkinliklere paralel olarak 8 sanatsal uygulama gerçekleştirilmiştir. Haftalık planlanan etkinlikler, "Arslantepe Höyüğü" temalı yaratıcı drama çalışmaları kapsamında öğrencilerin kültürel mirasa dair farkındalık kazanmaları sağlanmış, drama sürecine dahil edilen resimsel uygulamalar ile öğrenmeleri pekiştirilmiştir.

Tezin temel sorusu, görsel sanatlar eğitiminde yaratıcı drama yöntemi kullanılarak Arslantepe Höyüğü gibi önemli bir kültürel mirasın görsel sanatlar dersinde, farklı yöntemlerle öğrencilere nasıl etkili bir şekilde aktarılabilceğini incelemektir. Amaç, teorik bir dersi yaratıcı drama ve sanat etkinlikleriyle birleştirerek öğrencilere sunmak ve bu süreçte yaratıcı dramanın, öğrencilerin öğrenme sürecine katkısını oyun temelli bir yaklaşımla değerlendirmektir. Araştırmanın başlangıcında, gerekli literatür taraması yapılmıştır. Daha sonra öğrencilere açık uçlu bilgi formu uygulanarak mevcut bilgi düzeyleri tespit edilmiştir. Ardından, sınıfta tanışma etkinliği düzenlenmiş ve samimi bir öğrenme ortamı oluşturulmuştur. Bu çalışmada, "Arslantepe Höyüğü'nün günlük yaşamı, buluan hayvan figürleri, araç-gereçler, mühürler, duvar kabartmaları gibi unsurlar, Hititler, Urartular ve Asurlular medeniyetleri" çerçevesinde

öğrencilere tanıtılmıştır. Etkinlikler için gerekli materyaller, ders öncesinde ve sırasında hazırlanarak, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha keyifli ve ilgi çekici hale getirmeyi amaçlamıştır.

Dersin başlangıcında, Arslantepe Höyüğü hakkında bilgi verilmeden önce bir tanışma etkinliği gerçekleştirilmiştir. Bu etkinlik, katılımcıların rahat bir şekilde etkileşimde bulunmalarını sağlamıştır. Tanışma etkinliği, masal temaları üzerinden gerçekleştirilmiş ve resim çizme faaliyetleri ile desteklenmiştir. Arslantepe'nin günlük yaşamına dair uygulama kısmında, daha önce hazırlanmış materyaller sınıfa getirilmiş ve ders bu materyallerle işlenmiştir. Öğrencilerin daha önceden hazırlanmış materyallerle etkileşimde bulunmaları sağlanmış, bu da onların öğrenme süreçlerini desteklemiştir. Ardından, Arslantepe Höyüğü'nde bulunan duvar kabartmaları konusu ele alınmış, bu bağlamda orada bulunan figürler hikayeler şeklinde oyunlaştırılarak anlatılmıştır. Dersin sonunda, katılımcılar baskı uygulaması gerçekleştirerek duvar kabartmalarını kağıda aktarmışlardır. Burada baskı işleminin de nasıl yapıldığını somut bir şekilde öğrenmişlerdir. Üçüncü uygulamada ise, Arslantepe'de bulunan araç-gereçlerin modellenmesi amacıyla öğrencilere oyun hamuru verilmiş ve öğrenciler bu araç-gereçlerin şekillerini kendileri oluşturmuşlardır. Ayrıca, araç-gereçler arasında yer alan mühürler için önceden hazırlanmış magnetler sunulmuş ve öğrenciler magnetlerin üzerine mühürlerin resimlerini çizmiştir. Mühürlerdeki şekiller tanıtılmıştır. Hayvan figürleri ile ilgili olarak da müzik eşliğinde bir etkinlik gerçekleştirilmiş ve dersin sonunda öğrencilere taç verilerek hayvan figürlerinin üzerine çizim yapmaları ve özelliklerini yazmaları istenmiştir. Son olarak, Hitit, Urartu ve Asur medeniyetleri ayrı ayrı tanıtılmıştır. Hititler için, tablet formunda renkli kapaklar kullanılarak Hititlerin yaşamına dair logo ve amblem tasarımı yapılmıştır. Urartular ile ilgili olarak, önceden hazırlanmış bir harita dağıtılarak öğrencilerden bölgede neler olabileceğine dair resim çizmeleri istenmiştir. Asur medeniyetinde ise, kitap kapağı ve ayraç tasarımı çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bu etkinlikler, öğrencilerin tarihsel ve kültürel bilgi edinimlerini öğrenmelerini hedeflemiştir. Yaratıcı drama uygulamaları sayesinde, öğrenciler tarihi ve kültürel bilgilerle daha derin bir bağ kurmuş, grup içindeki etkileşimleri artmış ve öğrenme süreçlerine olan katılımları güçlenmiştir. Bu durum, öğrenme yaşantılarını hem eğlenceli hem de öğretici bir hale getirmiştir.

Araştırmanın sonunda tekrar açık uçlu bilgi formu uygulanmış ve öğrenci görüşleri alınmıştır. Bu doğrultuda, yaratıcı drama yöntemi ile gerçekleştirilen dersin öğrenme üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir.

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. Alt Problemlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Birinci alt problem; Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarından öğrencilerin bilgi düzeylerine katkısı nasıldır?

İkinci alt problem; Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarından öğrenme süreci nasıldır?

Üçüncü alt problem; Öğrenciler yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmaları sırasında edindikleri bilgileri, sanat çalışmalarına nasıl yansıtırlar?

Dördüncü alt problem; Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?

4.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarından öğrencilerin bilgi düzeylerine katkısı nasıldır?

Yaratıcı drama yöntemi ile kültürel miras çalışmalarının öğrencilerin bilgi düzeylerine katkısını incelemek amacıyla toplanan verilerin analizi sonucunda öğrencilerin var olan bilgi düzeyleri ile etkinlik sonrasındaki bilgilerine katkısı incelenmiştir. Bu kazanımlar aşağıdaki tablolarda konulara göre sırayla ele alınmaktadır.

Tablo 2. Arslantepe Höyüğü'nde Sırasıyla Hangi Medeniyetler Yaşamıştır Sorusuna İlişkin Bulgular

Katılımcı	Öncesi	Sonrası
K1	Sümerler	Hititler Asur Urartular
K2	Sümerler, Mayalılar	Hithitler Asurlular Urartular
K9	Sümerler	Hitit Asur Urartu
K11	Sümerler	Hitit Asurlu Urartu
K13	Summerler	Hitit Asurlular Urartular
K15	Sumerler	Hitit Asurlular Urartular
K16	Bir çok medeniyet sümerler, hümerliler vb.	Hititler Asurlular Urartular
K3	Hithitler	Hititler Asurlular Uğrartular
K7	Hithitler	Hithitler Asurlular Urartular
K4	Aslan Medeniyeti	Hititler Asurlular Urartular
K5	Mısır	Hititler Asurlular Urartular
K6	Türkiye	Hintitler Asurlular Urartular
K10	Mısır Türkiye	Hititler Asur Uğrartular
K8	1. Etiyopya Medeniyeti 2. Sumranya Medeniyeti 3. Mentiya Medeniyeti	Hitit Asurlular Urartu
K12	?	Hititler Asurlular Urartular
K14	bilmiyom	1- Hithitler 2-Asurlular 3- Uratular

Tablo 2 incelendiğinde, yaratıcı drama öncesinde katılımcıların verdikleri yanıtlarda çoğunlukla kurgusal ifadeler yer verildiği görülmektedir. K4'ün "*Aslan Medeniyeti*" ifadesi veya K8'in "*1. Etiyopya Medeniyeti, 2. Sumranya Medeniyeti, 3. Mentiya Medeniyeti*" gibi kurgusal uygarlıklar belirtmesi, katılımcıların Arslantepe'de yaşamış olan medeniyetlerle ilgili bir bilgi eksikliğinin olduğunu göstermektedir. K6'nın "*Türkiye*" veya K10'un "*Mısır Türkiye*" yanıtları, katılımcıların medeniyetleri sıralamaları gerekirken yaşadıkları ülkeyi ve başka bir coğrafi bölgeyi ifade ettikleri görülmüştür. K14 ise "*bilmiyom*" yanıtını vererek soruyu geçiştirmiş veya bilmediği için cevaplayamamış denilebilir. K1 "*Sümerler*", K2 "*Sümerler, Mayalılar*", K9 "*Sümerler*", K11 "*Sümerler*", K13 "*Summerler*", K15 "*Sumerler*" K16 "*Bir çok medeniyet sümerler, hümerliler vb.*" gibi yanıtlara bakıldığında, öğrencilerin benzer şekilde aynı yanıt verdikleri görülmektedir. Bu bağlamda öğrencilerin daha önce öğrendikleri ancak bu konuyla bağlantılı olmayan bir medeniyeti ifade ettikleri söylenebilir. K3'ün ve K7'nin benzer bir şekilde "*Hithitler*" yanıtını vermeleri doğru nitelik gösterir ancak, yazımda bir hata görülmekle birlikte tek bir medeniyeti söylemeleri yeterli olmamıştır. Yaratıcı drama uygulamaları sonrasında ise katılımcı

yanıtlarının büyük ölçüde doğru ve istenen biçimde yanıtları sıralı olarak verdikleri görülmektedir. Çoğu öğrenci Hititler, Asurlular ve Urartular gibi Arslantepe Höyüğü ile ilişkilendirilen medeniyetleri doğru ve sıralı bir şekilde ifade etmiştir. Yalnızca K10 “*Hititler Asur Uğrartular*” diyerek doğru cevap vermiştir ancak Urartular medeniyetini telaffuz etmekte sorun yaşamıştır. Bu bulgular ışığında, katılımcıların Arslantepe Höyüğü’nde yaşamış olan Hititler, Asurlular ve Urartular medeniyetlerini öğretmede yaratıcı drama yönteminin etkili olduğu görülmüştür.

Tablo 3. *Arslantepe Höyüğü’nde Hangi Araç-Gereçler Bulunmuştur Sorusuna İlişkin Bulgular*

Katılımcı	Öncesi	Sonrası
K1	at arabası	mızrak
K11	at arabası	Çanak çömlek
K15	At arabası	Çanak çömlek kılıç
K6	at arabası, çekiç, Balta	Çanak, çömlek
K10	çekiç	Takı çanak çömlek taş üzerine sözler
K12	çekiç çivi	kılıçlar
K4	Tabak	Çömlek kazma çanak
K5	Tabak çanak	Çanak çömlek
K2	Meşale	Mızrak çanak ve çömlek
K3	Patik	Çanak Çömlek
K13	ayakkabı	mühürler
K7	Çolmlak kılıç	Çanak-çömlek-kılıç-mızrak
K8	Taştan Yapılan tabaklar	Çömlek çanak kazma kılıç
K9	Mayalar	mızrak uçlarıyla
K14	bilmiyom	Kılıç mızrak kazma
K16	testiler altın takılar iğneler mızrak vb	takılar mızrak uçları ve kılıçlar

Tablo 3 incelendiğinde, yaratıcı drama öncesinde katılımcıların yanıtlarının çeşitli olduğu ancak Arslantepe Höyüğü’nde bulunan araç gereçlerin sınırlı kaldığı görülmüştür. K1, K11, K15 ve K6’nın “*at arabası*” yanıtı, bu bölgedeki araç-gereçlerle uyumsuz bir bilgi sunmaktadır. K6 ve K10’un ortak şekilde “*çekiç*” yanıtını vermesi eski araç-gereçlerden ziyade günlük yaşamda kullandıkları nesneleri anımsadıkları görülmektedir. K9’un “*Mayalar*” gibi uygarlıkları bir araç-gereç olarak ifade etmesi ve K4 ile K5’in sadece “*tabak*” veya “*tabak çanak*” gibi genel ve belirsiz yanıtlar vermesi bilgi eksikliğini yansıtmaktadır. K13 ise “*ayakkabı*” ifadesi konunun bağlamından uzak kalmıştır. K14’ün “*bilmiyom*” cevabını vererek hiçbir bilgi sunamayışı, konuyu bilmediğini ortaya koymaktadır. Bunun yanında, K16’nın “*testiler, altın takılar, iğneler, mızrak vb.*” gibi daha kapsamlı bir cevap vermesi, yaratıcı drama öncesinde de

bazı katılımcıların, az olsa da bir bilgiye sahip olduğunu göstermektedir. Yaratıcı drama uygulamaları sonrasında ise katılımcıların yanıtlarında belirgin bir iyileşme gözlenmiştir. Katılımcıların çoğunluğu, Arslantepe Höyüğü'nün arkeolojik buluntuları arasında sıklıkla yer alan “*çanak-çömlek*” araç gereçlerini net bir şekilde ifade etmiştir. Örneğin, başlarda ortak bir şekilde “*at arabası*” yanıtını veren K1, K6, K11, K15, daha sonradan cevaplarını K1 “*mızrak*”, K6 “*Çanak çömlek*”, K11 “*Çanak çömlek*”, K15 “*Çanak çömlek kılıç*” şeklinde değiştirmişlerdir. Bu da öğrendiklerinin kanıtı niteliğindedir. Yaratıcı drama sonrası K8'in “*çömlek, çanak, kazma, kılıç*” gibi daha detaylı yanıtları dikkat çekmektedir. K16'nın “*takılar, mızrak uçları ve kılıçlar*” ve K13'ün “*mühürler*” gibi buluntularla uyumlu yanıtlar vermesi, yaratıcı drama etkinliklerinin konuyla ilgili bilgiyi kavradıklarını göstermektedir.

Tablo 4. *Arslantepe Höyüğü'nde Duvar Kabartmalarında Neler Tasvir Edilmiştir Sorusuna İlişkin Bulgular*

Katılımcı	Öncesi	Sonrası
K1	görsel	Barış çubuğu Güneş tanrısı
K11	görseller	Kanatlı cin
K2	Yardımcı	2 Eli havada Fırtına Tanrısı
K3	Yardımcı ve krallar	Rüzgar Tanrısı
K4	Yardımcı	fırtına
K5	kral	Güneş Tanrısı
K8	Yardımcı	Pungus mili kralı Fırtına tanrısı, Güneş tanrısı
K6	Buharlaştırma	Rüzgar tanrısı ve kutsal boğalar
K7	Çivi yazısı	Kozalak Ağaç Çift başlı kartal
K9	aslan	Şimşek demeti, kozalak, kraliçe ve krallar
K16	aslanlar anonim insanlar hayvanlar vb	Kutsal boğalar, Melid kralı pungus mili
K10	kartal	Cin Tanrıları, araba, insan çift başlı kartal, kral adam
K12	Boya	adak sıvısı, kozalak
K13	Hız Sultan	demon saray cini, kutsal boğalar
K14	bilmiyom	Kozalak fırtına tanrısı
K15	kendi yaşam şekli	hayvan keçi

Tablo 4 incelendiğinde, yaratıcı drama öncesinde K1'in “*görsel*” K11'in ise “*görseller*” yanıtları oldukça genel ve belirsizdir. K4, K2 ve K8'in sıkça tekrar eden “*Yardımcı*” yanıtları, kabartmalardaki figürleri tanımlamakta yetersiz kaldıklarını göstermektedir. K13'ün “*Hız Sultan*” gibi dini bir figürden bahsetmesi ve K6'nın “*buharlaştırma*” yanıtı ise sorunun kapsamından tamamen kopuk yanıtlar olarak dikkat çekmektedir. K15'in “*kendi yaşam şekli*” yanıtı ise yaşam şekli olduğunu anladığı

ancak içeriğiyle ilgili bilgi vermediği görülmüştür. Bununla birlikte, K9'un "aslan" ve K16'nın "aslanlar anonim insanlar hayvanlar vb." K10'un "kartal" ifadeleri, az da olsa bazı kabartmada olan tasvirleri doğru bir şekilde algıladıklarını göstermektedir. Yaratıcı drama uygulamaları sonrasında ise katılımcı yanıtlarının detaylandığı, doğruluk oranının arttığı ve duvar kabartmalarındaki tasvirlerle uyumlu hale geldiği görülmektedir. Bu bağlamda K1 "Barış çubuğu, Güneş Tanrısı" yanıtını verirken, K6 "Rüzgar Tanrısı ve kutsal boğalar", K8 ise "Pungus Mili Kralı, Fırtına Tanrısı ve Güneş Tanrısı" gibi yanıtlar, kabartmalar üzerindeki tanrılar ve kutsal sayılan hayvanlarla ilgili bilgiler sunmuştur. K10'un "Cin Tanrılar, araba, insan, çift başlı kartal, kral adam" ifadesi, kabartmalardaki çoklu unsurları detaylı bir şekilde aktardığını göstermektedir. K13, "Demon Saray Cini, kutsal boğalar" yanıtını vererek belirgin bir bilgi artışı göstermiştir. K9'un "şimşek demeti, kozalak, kraliçe ve krallar" ve K14'ün "Kozalak, Fırtına Tanrısı" gibi ifadeleri, yaratıcı drama sürecinin etkili olduğu ve Arslantepe Höyüğü'ndeki duvar kabartmalarında bulunan tasvirleri öğrendiklerini kanıtlamaktadır.

Tablo 5. Arslantepe Höyüğü'ndeki Kabartmalarda Hangi Hayvan Figürleri Bulunmaktadır Sorusuna İlişkin Bulgular

Katılımcı	Öncesi	Sonrası
K3	Aslan	geyik
K4	Aslan	Yılak geyik keçi boğa
K5	Arslan	Geyik
K8	Aslan	Geyik Boğa Keçi Yılan
K11	aslan	kartal
K10	kartal Aslan	Kartal keçi domuz yılan Aslan
K13	köpek, aslan	aslan geyik keçi
K12	At	Aslan domuz kartal
K1	at katır eşek	Aslan Keçi geyik
K6	at arabası	geyik
K15	Nesli tükenmiş hayvan Ejderha	Aslan
K2	Dinozor kaplan.	Geyik kartal domuz
K9	mağara	Kartal Geyik Aslan
K14	bilmiyom	kartal
K7	?	Kartal aslan Domuz
K16	anonim hayvan resimleri ama 4 ayaklılar	Kutsal boğa, aslan, keçi, vb

Tablo 5 incelendiğinde, yaratıcı drama öncesinde katılımcıların Arslantepe Höyüğü'ndeki kabartmalarda bulunan hayvan figürlerine ilişkin yanıtlarının bazıları aslan üzerine yoğunlaşırken, geri kalan kısımda ise ilgisi bulunmayan hayvanların

yanıtlandığı görülmektedir. Özellikle, K2'nin “dinozor” ve K15'in “nesli tükenmiş hayvan, ejderha” gibi yanıtları, tarihi gerçeklerle örtüşmeyen figürlere yer verdiklerini göstermektedir. K3, K4, K5, K8 ve K11 ortak bir şekilde “Aslan” yanıtını vermişlerdir. Bu doğrultuda katılımcıların Arslantepe Höyüğü ile ilişkilendirilen aslan figürünü doğru bildikleri görülmüştür, ancak hem sınırlı kalmış hem de Höyük ismiyle bağlantılı olduğu için tahmin yürütülmüş olabileceği öngörülmektedir. Bunun yanında K10'un “kartal, Aslan” yanıtında katılımcının doğru yanıt verdiği görülürken, K13'ün “köpek, aslan” yanıtında ise sadece aslan figürünün doğru ancak köpek figürünün yanlış olduğu görülmektedir. K12 “At” diyerek Arslantepe Höyüğü'nde yer almayan bir figürü dile getirirken K6, “at arabası” diyerek hayvan figürü yerine bir nesneden bahsetmiştir. K16'nın “anonim hayvan resimleri ama 4 ayaklılar” ve K9'un “mağara” yanıtında olduğu gibi soruyu tam anlamıyla kavrayamadıkları görülmektedir. K14 “bilmiyorum”, K7'nin ise “?” yanıtıyla soruyu anlamadıkları veya hayvanları bilmedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Yaratıcı drama sonrası verilen yanıtlarda ise hem hayvan figürleri için yanıtlar artmış hem de cevapların doğruluğu açısından önemli bir gelişme görülmüştür. K7'nin başta “?”, sonrasında ise “Kartal aslan Domuz” ifadeleri ve K14'ün başta “bilmiyorum” sonda ise “kartal” yanıtını vermesi gelişme gösterdiklerini kanıtlar niteliktedir. Bu bağlamda K1 “aslan, keçi, geyik” ve K8 “geyik, boğa, keçi, yılan” gibi detaylı ve birden fazla hayvan figürünü içeren cevaplar sunmuştur. K10'un “kartal, keçi, domuz, yılan, aslan” gibi kapsamlı ifadesi, katılımcıların kabartmalardaki figürleri daha iyi tanımlayabildiklerini ortaya koymaktadır. Bunun yanında, K16'nın “kutsal boğa, aslan, keçi vb.” cevabı, yaratıcı drama sürecinin tarihsel detayların kavranmasında etkili olduğunu göstermektedir.

Tablo 6. Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamında Yiyecekleri Bulma ve Koruyup Saklama İçin Hangi Yöntem ve Malzemeler Kullanılmıştır Sorusuna İlişkin Bulgular

Katılımcı	Öncesi	Sonrası
K1	buzdolabı	avlanma
K5	buzdolabı	Çömlek
K2	Tahta örtüler	Çanak
K3	Tabak çanak	Tarım, tuzlama mozaik kap
K4	tabak	Tarım
K11	taştan buzdolabı	Seramik kap
K8	Taştan Yapılan tabaklar	Tarım Hayvancılık
K13	taşa koymuşlardır	tarım yaparak
K15	Taştan evin içinde	Tuzlama Saklama
K12	toprağın altı	toprağın altındaki ambarlar
K6	Havuç, Salatalık, Patates Toprağa gömüp	Tarım Tuzlama

K7	Ev kılıç kürek	Ambar tuzlama
K9	tank	Hayvancılık yaparak avlanma yaparak
K10	Mağara	Çömlek çanak seramik şeyler...
K14	bilmiyom	yiyecekleri kurutup yemişler
K16	çanakların içini doldurup azını kapatıp kuma toprağa gömek	seramik kavanoz, tarım

Tablo 6 incelendiğinde, yaratıcı drama öncesinde katılımcıların Arslantepe Höyüğü'nde yiyecekleri bulma ve saklama yöntemlerine ilişkin yanıtlarının genel olarak günümüzde kullanılan nesnelerle ilişkili olduğu görülmektedir. K1 ve K5'in "*buzdolabı*", K11'in "*taştan buzdolabı*" ifadeleri, bu durumu kanıtlar niteliktedir. K9'un "*tank*" ve K7'nin "*ev, kılıç, kürek*" gibi ifadeleri ise soruyla tamamen ilgisiz olduklarını göstermektedir. Bununla birlikte, K6'nın "*Havuç, Salatalık, Patates toprağa gömüp*" ve K16'nın "*çanakların içini doldurup azını kapatıp kuma toprağa gömmek*" ifadeleri, yiyecek saklama yöntemleriyle ilgili bilgi sahibi olduklarını, ancak anlatılan konudan bağımsız olduğunu göstermektedir. K3'ün "*Tabak çanak*" yanıtında da benzer şekilde az da olsa bilgi sahibi olduğu görülmektedir. K11, K8, K13 ve K15'in yanıtlarında genellikle "*taş*" ifadesi geçmiştir, ancak bu cevapların da konuyla alakalı olmayan cevaplar niteliğinde olduğu görülmüştür. Yaratıcı drama sonrası verilen yanıtların ise Arslantepe Höyüğü'nde yiyecekleri koruma ve saklamayla ilgili detaylı bir bilgi değişimi olduğu görülmektedir. Katılımcılar arasında K3'ün "*Tarım, tuzlama, mozaik kap*" K7'nin "*Ambar, tuzlama*" ve K16'nın "*seramik kavanoz, tarım*" ifadeleri, yiyecek saklama yöntemlerini daha doğru bir şekilde kavradıklarını göstermektedir. K8'in "*Tarım Hayvancılık*" ve K9'un "*Hayvancılık yaparak avlanma yaparak*" diyerek yiyecekleri bulma ile ilgili süreçleri doğru bir şekilde ifade ederken, K12'nin "*toprağın altındaki ambarlar*" ve K14'ün "*yiyecekleri kurutup yemişler*" açıklamaları, saklama yöntemlerine dair doğru bilgileri ortaya koymaktadır. Buradan da anlaşıldığı üzere yaratıcı drama yöntemi Arslantepe Höyüğü'nde günlük yaşamda yiyecekleri bulma ve koruyup saklamayı aktarma anlamında etkili olmuştur.

Tablo 7. Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamda Barınma ve Isınma İçin Hangi Yöntem ve Malzemeler Kullanılmıştır Sorusuna İlişkin Bulgular

Katılımcı	Öncesi	Sonrası
K1	soba kalüfer	kerpiç ev
K2	Soba, mağara, meşale	Ateş
K3	ev ve merkezi sistem	Kerpiç ev ve ateş
K9	ev	Odun ve kerpiç
K4	Merkezi ısınma	Ateş kerpiç
K5	Mağra	Kerpiç ev
K13	Mağara	kerpiç ev
K6	Saray	kerpiç ev
K7	kerpiç ev	Kerpiç ev Ateş
K8	Ateş	Kerpiç ev
K11	ateş	Kerpiç ev
K15	ateş	Kerpiç evin içi
K16	ateşler	sığınaklarda ateş yakarak surlarda saklanarak vb
K10	Güneş ışını	Kerpiç ev
K12	taşdan ev	ateş ve odun
K14	bilmiyom	kerpiç ev

Tablo 7 incelendiğinde, yaratıcı drama öncesinde katılımcıların Arslantepe Höyüğü'nde barınma ve ısınma ile ilgili genellikle günümüzde kullanılan barınma ve ısınmadan esinlenen cevaplar verdikleri görülmektedir. K1'in "*soba kalüfer*", K3'ün "*ev ve merkezi sistem*" ve K4'ün "*merkezi ısınma*" ifadeleri, Arslantepe'de yaşayan insanların günlük yaşamda kullandığı yöntemlere ters düştüklerini göstermiştir. Bununla birlikte, K7'nin "*kerpiç ev*", K12'nin "*taşdan ev*" yanıtları ve benzer şekilde K8, K11 ve K15'in ortak bir şekilde "*ateş*" yanıtları, barınma ve ısınma yöntemlerine dair bir miktar doğruluk içerdiğini göstermektedir. Ancak K5'in "*mağra*" ve K13'ün "*Mağara*" yanıtının konuyla bağdaşmadığı görülmektedir. Yaratıcı drama sonrası verilen yanıtlar ise Arslantepe Höyüğü ile uyumlu bir şekilde ilerlemiştir. Özellikle, K1, K3, K5, K7, ve K13'ün "*kerpiç ev*" ifadeleri, Arslantepe'nin mimari yapısına uygun bir öğrenmenin oluştuğunu göstermektedir. Isınma yöntemleriyle ilgili olarak K2'nin "*Ateş*", K12'nin "*ateş ve odun*" ve K16'nın "*sığınaklarda ateş yakarak surlarda saklanarak*" vurguları, doğru bilgi aktarımının olduğunu işaret etmektedir. Yaratıcı drama sonrası cevaplarda "*kerpiç ev*" ve "*ateş*" gibi doğru kavramların tekrar edilmesi, bu yöntemin katılımcılar için etkili bir uygulama olduğunu göstermektedir.

Tablo 8. *Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamında Tehlikelerden Korunmak İçin Hangi Yöntem ve Malzemeler Kullanılmıştır Sorusuna İlişkin Bulgular*

Katılımcı	Öncesi	Sonrası
K1	demirden sığınak	surlar kılıç
K2	Mızrak	Kılıç
K3	silah mızraklar	Kılıç mızrak
K8	Mızrak	Mızrak ucu, kılıç
K16	mızraklarla	gözetleme kulesi surlar
K4	Silah	Gözetme kulesi
K5	kalkan	Mızrak
K7	kalkan	Kılıç mızrak
K9	kalkan	Kalkan ve kılıçla
K6	Muhafız	kılıç
K10	Mağaradan evler	Mızrak ve kılıç Sur gözetme kulesi
K11	diken	Kılıç ve mızrak
K12	Hızlı koşma	sığınaklarda saklanmışlardır
K13	Anne terliği	kılıç
K14	bilmiyom	kılıç ve Sur
K15	Saklanma	Hızlı koşma kılıç

Tablo 8 incelendiğinde, yaratıcı drama öncesinde Arslantepe Höyüğü'nde tehlikelerden korunmak için kullanılan yöntemlere verilen yanıtlara bakıldığında K1'in "*demirden sığınak*" yanıtı, şuan kullanılması açısından doğru bir yaklaşım olsa da Arslantepe Höyüğü ile örtüşmemektedir. K13'ün "*anne terliği*" ifadesi, konudan uzak bir yaklaşım olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, K2, K3, ve K16'nın "*mızraklar*" ifadesi ve K5, K7, ile K9'un "*kalkan*" yanıtları, katılımcıların tehlikelerden korunma malzemeleriyle ilgili bilgiye sahip olduğunu göstermektedir. K12 "*hızlı koşma*" tehlikelerden korunma yöntemlerini tamamen bireysel tepkilere dayandırmıştır. Drama sonrası verilen cevaplarda ise öğrencilerin çok daha detaylı bilgi sundukları görülmektedir. K1'in "*surlar kılıç*" ve K16'nın "*gözetleme kulesi surlar*" ifadeleri, dönemin savunma mekanizmalarına dair bilgi edinimi göstermektedir. Benzer şekilde, K4, K10, ve K16'nın "*gözetleme kulesi*" vurguları, katılımcıların Arslantepe'nin askeri yapısını ve stratejik önemini kavradığını ortaya koymaktadır. Bunun yanında, K9 "*Kalkan ve kılıçla*" ve K11'in "*Kılıç ve mızrak*" ifadeleri, o dönemdeki savunma nesnelerine ilişkin bilgi edindiklerini göstermektedir. K12'nin "*sığınaklarda saklanmışlardır*" yanıtı, günlük yaşamın güvenlik boyutunu daha detaylıca ele aldığını göstermektedir.

Tablo 9. *Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamında Hayatı Kolaylaştırıcı Aletler Yapmak İçin Hangi Yöntem ve Malzemeler Kullanılmıştır Sorusuna İlişkin Bulgular*

Katılımcı	Öncesi	Sonrası
K1	teknoloji	seramik kavanoz
K4	Teknoloji	Taş bıçak
K8	Teknolojik ürünler	Çömlek çanak kılınç kazma kürek
K2	Telefon	Mızrak ucu, kazma, kürek
K3	tablet telefon ve televizyon	Çanak çömlek
K5	Araba	Kazma
K13	Telefon	tarım aletleri
K16	bir sürü eşya iğne kütahya porselen tablet telefon	Çanak çömlek taş aletler vb
K6	çatal kaşık bıçak	Taş bıçak
K11	kaşık çatal	Çanak
K15	Taş ve çatal ve taş bıçak	Kazma
K7	?	çanak çömlek
K9	futbol	Çanak çömlek
K10	Cam	Kılıç kazma kürek
K12		taş bıçak
K14	bilmiyom	Kılıç çapa, kazma, kürek

Tablo 9 incelendiğinde, yaratıcı drama öncesi verilen yanıtlarda katılımcıların büyük bir kısmı günümüz cihazlarını ifade etmiştir. Bunlar arasında K1'in "*teknoloji*", K2'nin "*Telefon*", K3'ün "*tablet telefon ve televizyon*" K8'in "*teknolojik ürünler*", K13'ün "*Telefon*" ve K16'nın "*bir sürü eşya iğne kütahya porselen tablet telefon*" yanıtları yer almaktadır. Bu da onların eski kültürlerde günlük hayatı kolaylaştırıcı aletler bağlamdan uzak bir bakış açısına sahip olduklarını göstermektedir. K6 ve K11'in benzer bir şekilde kullandıkları "*çatal kaşık bıçak*" gibi günlük mutfak gereçlerini belirtmeleri, geçmiş dönemlerde insanların günlük hayatta neler kullandığını fark etmeleri anlamında sınırlı olduğunu ortaya koymaktadır. Bunun yanı sıra, K10'un "*cam*" ve K9'un "*futbol*" yanıtları, konuyu bağlamından uzaklaştıran unsurlar olduğu görülmektedir. K15'in "*taş ve çatal ve taş bıçak*" gibi eski dönemdeki nesnelerden bir unsuru dile getirmesi, olumlu bir yanıt olarak değerlendirilebilir. Yaratıcı drama sonrası yanıtlar incelendiğinde, katılımcıların bilgiyi kavramada önemli bir ilerleme kaydettiği anlaşılmaktadır. Katılımcıların çoğu, Arslantepe Höyüğü'ndeki günlük yaşamın gereçlerini doğru şekilde ifade etmeye başlamış ve döneme özgü araç gereçleri dile getirmiştir. K1'in "*seramik kavanoz*" K3, K7 ve K9'un "*çanak çömlek*", K6, K12 ve K14'ün "*taş bıçak*" K5 ve K15'in "*kazma*" K8 ve K10'un "*kılıç kazma kürek*" ifadeleri, döneme özgü araçları anladıklarını göstermektedir. Ayrıca, K13'ün "*tarım*

aletleri” yanıtı, tarım aletlerinin günlük yaşamı kolaylaştırıcı etkisinin önemine vurgu yaptığını göstermektedir. K14 drama öncesinde “*bilmiyorum*” yanıtını ve sonrasında ise “*Kılıç, çapa, kazma, kürek*” yanıtları, sürecin verimini kanıtlar niteliktedir.

4.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarından öğrenme süreci nasıldır?

Bu bölümde, yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarından öğrenme sürecine katkıları incelenmiş ve hafta hafta yaratıcı drama uygulama etkinliklerine yer verilmiştir. Isınma, canlandırma ve değerlendirme aşamalarının, öğrencilerin kültürel mirası kavrama ve öğrenme süreçlerine etkisi analiz edilmeye çalışılmıştır. Tüm bu süreçlerin haftalara göre dağılımı (Tablo 10)’da yer almaktadır.

Tablo 10. *Arslantepe Höyüğü Öğrenme Sürecinde Yapılan Drama Etkinliklerinin Haftalara Göre Dağılımı*

Hafta	Kazanım	Yöntem ve Teknikler	Sanatsal Çalışmalar	Araç ve Gereçler
1. Hafta	Kendini ifade etme ve empati becerisi kazanır.	Yaratıcı drama: rol oynama, doğaçlama	Masal resimleri	Resim kağıdı, keçeli kalem
2. Hafta	Arslantepe Höyüğü’nde günlük yaşamın nasıl olduğunu kavrar.	Yaratıcı drama: rol oynama, doğaçlama, donuk imge	Günlük yaşam resimleri	Resim kağıdı, keçeli kalem
3. Hafta	Arslantepe Höyüğü’nde bulunan duvar kabartmalarını tanır.	Yaratıcı drama: rol oynama, doğaçlama, rol içinde yazma, fotoğraf karesi, yarım kalmış materyaller, görüşmeler ve sorgular	Linol üzerine duvar kabartmaları	Kabartmaların görselleri, linol, bristol karton, baskı boyası, tahta kaşık
4. Hafta	Arslantepe Höyüğü’nde bulunan araç-gereçleri tanır.	Yaratıcı drama: rol oynama, doğaçlama	1. Oyun hamuruyla araç-gereç tasarımı 2. Magnet üzerine mühür tasarımı	Oyun hamuru, maket kartonu, mıknatıs, keçeli kalem
5. Hafta	Arslantepe Höyüğü’nde var olan hayvan figürlerini öğrenir.	Yaratıcı drama: rol oynama, doğaçlama, donuk imge, müzik-dans	Hayvan figürleri taç tasarımı	Eva kağıdı, keçeli kalem,
6. Hafta	Arslantepe	Yaratıcı drama: rol	Hitit tabletleri	Renkli kağıt,

	Höyüğü'nde yaşamış olan Hititler medeniyetini öğrenir	oynama, doğaçlama	üzerine logo-amblem tasarımı	keçeli kalem
7. Hafta	Arslantepe Höyüğü'nde yaşamış olan Asurlular medeniyetini öğrenir	Yaratıcı drama: rol oynama, doğaçlama, donuk imge, yarım kalmış materyal	1. Kitap kapağı tasarımı 2. Kitap ayracı tasarımı	1. Renkli kağıt, keçeli kalem 2. Mukavva, spreyci boya, keçeli kalem, pastel boya
8. Hafta	Arslantepe Höyüğü'nde yaşamış olan Urartular medeniyetini öğrenir	Yaratıcı drama: rol oynama, doğaçlama, donuk imge, rol kartları	Harita tasarımı	Şekilli kağıt, keçeli kalem

Birinci Hafta

Kazanım: Kendini ifade etme ve empati becerisi kazanır.

Yer: Drama atölyesi.

Grup: İlkokul 3 ve 4. sınıflar

Katılımcı Sayısı: 16

Süre: 40+40+20

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama: rol oynama, doğaçlama

Araç-Gereçler: Resim kağıdı, keçeli kalem.

Uygulama:

Tanışma etkinliği, ilkokul 3. ve 4. sınıf katılımcılarının birbirlerini ve liderlerini tanıyıp kaynaşmaları amacıyla, kültürel miras konularından bağımsız olarak planlanmıştır. Bu etkinlik, katılımcıların ilgisini çekmek için masallardan yola çıkılarak düzenlenmiştir. Dersten önce gerçekleştirilen tanışma etkinliği, katılımcıların birbirlerini daha yakından tanımalarını ve grup içi iletişimi güçlendirmelerini desteklemiştir.

Etkinlik 1: Isınma aşamasının ilk etkinliğinde, katılımcılardan bir çember oluşturarak sırayla adlarını beden hareketleriyle anlatmaları istenmiştir. Her katılımcı, isimlerinin harflerini bedensel hareketlerle göstererek veya isimlerini temsil eden jestler yaparak kendilerini ifade etmiştir. Bu süreçte bazı katılımcılar elleriyle şekil oluşturarak, işaret dili alfabesini kullanarak kendilerini ifade ederken, bazıları ise bedenlerinin tamamı bir harf olacak şekilde isimlerinin harflerini göstermiştir (Resim 1).



Resim 1. *Beden Hareketiyle İsim İfade Etme*

Bu aşamada katılımcılar, beden hareketleriyle ısınarak hem diğer katılımcıların isimlerini öğrenmiş hem de daha rahat bir ortam yaratılmıştır. İlk başta birbirlerinden çekinen katılımcıların, bu hareketler sayesinde kaynaşarak daha rahat ve özgüvenli hale geldikleri gözlemlenmiştir. Bu etkinlik, hem bireysel ifade becerilerini hem de grup içi iletişimi güçlendirerek katılımcılar arasında samimi ve etkili bir etkileşim ortamı sağlamıştır.

Etkinlik 2: Katılımcıların isimlerini bedenleriyle anlatma etkinliğinden sonra bir ısınma etkinliği daha yapılmıştır. Bu kez katılımcılardan kendileriyle ilgili üç bilgi vermeleri istenmiş; ancak bilgilerden bir tanesinin yanlış olması gerektiği söylenmiştir (Resim 2).



Resim 2. *Bilgi Paylaşımı ve Tanışma*

Katılımcıların kendileriyle ilgili verdiği bilgiler şu şekildedir.

K8: “Benim adım Melek, 14 yaşımdayım, resim çizmeyi seviyorum”

K4: “Benim adım Elif Ada, Burcum boğa, 4. Sınıfa gidiyorum”

K2: “Benim adım Ayşegül, yüzmeyi çok severim, öğretmenim”

K14: “Adım Canberk, en sevdiğim meyve portakal, en sevdiğim şey robot”

K13: “Adım Rüzgar, fırtına tanrısıyım, 4. sınıfım”

K15: “Adım Veysel, 1.48 boyum var, annemin ismi Başak”

K11: “İsmim Ömer Cumali Küçük, boyum 1.40, en sevdiğim hayvan leopar”

K7: “Benim ismim Kayra, polisim ve elektrik faturası ödüyorum”

K1: “Adım Ali İbrahim, saç rengim siyah, yaşı 8 buçuk”

K16: “Adım Yiğit, 4. sınıfa gidiyorum, kesinlikle ve kesinlikle dün bisikletten düşmedim”

K6: “Benim adım Mafya babası, 8 buçuk yaşımdayım, elektrik faturasını ben ödemiyorum”

K10: “Benim adım Ömer Asaf, futbol çok iyi oynarım, basketbol çok iyi oynarım”

K3: “Benim adım Kuzey, en sevdiğim oyun futbol, en sevdiğim futbol takımı da galatasaray”

K9: “Benim adım Oğuz, bizim evimiz var, ben hiç futbol oynayamıyorum”

Bu uygulama, katılımcıların adların yanı sıra birbirlerinin ilgi alanları, hobileri veya günlük yaşamları hakkında da bilgi edinmelerini sağlamıştır. Yanlış bilgi verme kısmı ise katılımcıların dikkatlerini ve özgün düşünme yeteneklerini artırmayı hedeflemiştir. Bu şekilde, etkinlikte doğru bilgi ile yanlış bilgiyi ayırt ederek birbirlerini daha detaylı tanımışlardır. Katılımcıların verdiği cevaplar, etkinliğin amacına ulaştığını göstermiştir.

Etkinlik 3: Katılımcıların, masal temalı bir başka ısınma etkinliğinde ormandaymış gibi düşünüp dolaşmaları istenmiştir. Bu etkinlikte, katılımcılardan sınıfı bir orman gibi düşünerek gezmeleri ve eski bir masal karakteri ya da en sevdikleri masal karakterleriyle karşılaşmaları istenmiştir. Müzik eşliğinde ormanda dolaşırken, karşılaştıkları karakterleri bedensel ifadelerle canlandırmışlardır. Örneğin, Külkedisi'nin zarif bir dansı veya Sindirella'nın ayakkabısını ararken eğilip kalkması gibi hareketlerle masal karakterleriyle etkileşimde bulunmuşlardır (Resim 3).



Resim 3. *Ormanda Masal Karakterleriyle Karşılaşma*

Katılımcıların yanıtları şu şekildedir:

K6: “İron Man”

K14: ”Şirinler”

K1: “Çizmeli Kedi”

K2: “Pamuk Prenses”

K15: “Yedi cüceler”

K5: “Keloğlandaki uzun”

K4: “Rapunzel”

K10: “Örümcek adam”

K13: “Kül kedisi”

K4: “Pamuk prenses ve yedi cüceler”

K7: “Cüce ve prenses”

K11: “Cüce”

K15: “İron Man”

Her iki etkinlik de katılımcıların bedensel ifade becerilerini ve duygusal ifadelerini geliştirmeye yönelik olmuştur. Drama tekniğiyle adlarını anlatırken ve masal karakterleriyle karşılaşma anında gösterdikleri bedensel ifadeler, katılımcıların beden dili kullanımını güçlendirmiştir.

Etkinlik 4: Canlandırma aşamasında katılımcılara şu yönerge verilmiştir. “Şimdi sizler bir masalda yer alacaksınız, hangi masalı oynamak isterdiniz? Hangi

masalın hangi sahnesini değiştirmek isterdiniz? Kül kedisi, Pamuk prenses, Yedi cüceler, Sindirella Rapunzel vs. seçtiğiniz masaldan farklı doğaçlamalar yapacaksınız; masalı yeniden kurgulayacaksınız.”

Bu yönerge doğrultusunda yapılan canlandırma, katılımcıların yaratıcı düşünme, doğaçlama yapma ve hikaye anlatma anlamındaki becerilerini geliştirmiştir. Katılımcılar, klasik masal sahnelerini kendi hayal güçleriyle yeniden yorumlayarak hem bireysel yaratıcılıklarını sergilemiş hem de grupta etkili iletişim kurmuşlardır. Ancak bir grubun katılımcıları klasik masalları bilmediklerini söyleyerek, eski bir olayı canlandırmayı tercih etmişlerdir. Bu nedenle Çanakkale Savaşı'nı değiştirerek canlandırma yapmışlardır.

1. Grup: Pamuk Prens ve Yedi Cüceler (Resim 4)



Resim 4. *Pamuk Prens ve Yedi Cüceler*

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K8: “Nananay aa ben çok acıkmıştım”

K15: “Elma yemek ister misin?”

K3: “Kraliçem size elma vermişlerdi, galiba siz de yemişsiniz”

K8: “Evet acıkmıştım yedim”

K7: “Gel biz anneni bulmaya gidelim, o cadıyı belki bulabiliriz”

Birinci grubun canlandırmasına bakıldığında pamuk prenses ve yedi cüceleri canlandırırken gerçek hikayeye benzer bir canlandırma yapıldığı görülmüştür.

2. Grup: Keloğlan (Resim 5)



Resim 5. Keloğlan Masalı

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K11: “Anne ben su doldurup geliyorum hemen.”

K2: “Nereye gidiyorsun oğlum, sen daha çok küçüksün ben giderim.”

K11: “Kovayı doldurup geleceğim hem ben artık büyüdüm.”

K2: “Tamam yavrum bu seferlik öyle olsun ama hemen alıp gel olur mu?”

K11: “Tamam anne.”

K9: “Ne yapıyorsun?”

K11: “İyim sen ne yapıyorsun?”

K11: “Oğlum bunlar da kim ne istiyorlar senden?”

K11: “Beni kaçıracaklardı anne...”

K2: “Eyyvah kızım da yok onu nereye götürdüler. Gel bakalım kızım kim aldı bu elbiseyi sana?”

K5: “Arkadaşlarım hediye etti anne”

K5: “Neyse suyu ben doldurayım artık”

İkinci grup incelendiğinde, katılımcıların Keloğlan masalını canlandırırken yaptıkları konuşmalara bakıldığında K11, büyüdüğünü ifade ederek su doldurmak için gitmek istediğini belirtirken, K2, annelik kaygısıyla ona destek olmaktadır. Bu durum, çocukların özgürlük arayışlarını ve aile içindeki iletişimini göstermektedir. K9’un sorgulayıcı tavrı, K11’in karşılaştığı tehlikeleri öne çıkarırken, K5’in arkadaşları tarafından hediye edilen elbise, toplumsal ilişkilerin önemine işaret etmektedir.

3. Grup: Kırmızı Başlıklı Kız (Resim 6)



Resim 6. Kırmızı Başlıklı Kız

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K4: “Oğlum ben artık çok yaşlandım biliyorsun, artık ekmek almaya bile halim yok sana para versem sen alır mısın?”

K16: “Tamam anne biz kardeşimle birlikte alırız.”

K10: “Aaaa siz kimsiniz bırakın bizi.”

K4: “Bu çocuklar nerede kaldı ya, değneklerim yok, oğlum neredesinnn?”

K12: “Anneeeee”

K4: “Hey siz kimsiniz benim oğlumu götürüyorsunuz?”

K12: “Anne bizi nasıl kurtardın?”

K4: “Benim değneklerimin özel güçleri vardı, size söylememiştim o şekilde kurtardım.”

Üçüncü grubun canlandırması incelendiğinde, Kırmızı Başlıklı Kız masalının farklı bir yorumunu canlandırdıkları görülmektedir. K4 karakteri, yaşlı bir anne olarak oğlundan ekmek almasını isterken, K16 karakteri kardeşiyle birlikte bu isteği kabul eder. K10, K4'ün çocuklarına yönelik kaygısını dile getirirken, K12, annesinin kendilerini kurtarmasından dolayı mutlu olduğu görülmektedir. K4, değneklerinin özel güçlere sahip olduğunu belirterek, çocukları kurtarma sürecinde gerçekleştirdiği gücü saklamaktadır. Tüm bunlara bakıldığında yaratıcı drama yönteminin problemleri çözme anlamında etkili olduğu söylenebilir.

4. Grup: Çanakkale Zaferi (Resim 7)



Resim 7. Çanakkale Zaferi

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K14: “Evet sayın seyirciler bugünkü haberimizde Çanakkale savaşı mevcut, ne yaparsak yapalım kendi vatanımızı koruyalım. Gördüğünüz gibi bir sürü şehit verdik, haberlerimiz devam ediyor.”

K1: “Evet sayın seyirciler, bir tane askerimiz kaldı ve biz bu Çanakkale Savaşını zaferle sonuçlandırdık.”

K6: “Çanakkale içinde vurdular benii..”

Canlandırma aşamasında dördüncü grup katılımcıları eski masalları bilmedikleri için masal sahneleri yerine eski dönemde yaşanmış olan Çanakkale Zaferi’ni canlandırmak istediklerini belirtmişlerdir. Bu durumun masal şeklinde yorumlamasıyla geçmişte olan bir zaferi günümüze taşıdıkları görülmektedir. K14, izleyicilere hitap ederek savaşın önemini vurgularken, K1, askerlerinin cesaretiyle zafer elde ettiklerini belirtmektedir. K6’nın “Çanakkale içinde vurdular beni” ifadesi, duygusal bir bağ kurarak savaşın trajedisini ve kahramanlık temasını öne çıkarmaktadır. Grup her ne kadar masal bilmedikleri için masal ile bağlantılı bir çalışma yapmamış olsa da geçmiş günümüze tekrar taşımışlardır (Resim 7).

Etkinlik 5: Yaratıcı dramın değerlendirme aşamasında, katılımcılardan rolüne girdikleri masal karakterinin resmini çizmeleri ve karaktere gelecekte bir not bırakmaları istenmiştir (Resim 42). Değerlendirme soruları sorularak katılımcıların süreç hakkındaki düşünceleri de alınmıştır.

Tüm bu etkinliklerin geneline bakıldığında katılımcıların geçmişle bağlantı kurmaya çalıştıkları görülmüştür. Bu etkinliklerden sonra asıl konu olan Arslantepe Höyüğü'ne geçilmiştir.

İkinci Hafta

Kazanım: Arslantepe Höyüğü'nde günlük yaşamın nasıl olduğunu kavrar.

Yer: Drama atölyesi.

Grup: İlkokul 3 ve 4. sınıflar.

Katılımcı Sayısı: 16

Süre: 40+40+20

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama: rol oynama, doğaçlama, donuk imge

Araç-Gereçler: Resim kağıdı, keçeli kalem.

Uygulama:

Etkinlik 1: Arslantepe Höyüğü'nün günlük yaşamını aktarmak için lider tarafından önceden yapılan seramik kavanozlar, kaplar, kerpiç ev, gözetleme kulesi, kalkan, taş bıçak ve tarım aletleri gibi 3 boyutlu nesneler sınıfa getirilmiştir. Bu nesneler sınıfın farklı köşelerine konumlandırılmıştır (Resim 43).

Katılımcılar, müzik eşliğinde sınıfta dolaşmışlardır. Müzik durduğunda, en yakınlarındaki nesnenin şeklini bedenleriyle canlandırıp, bu nesnenin ne işe yaradığına dair açıklamalarda bulunmuşlardır (Resim 8).



Resim 8. Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamını Keşfetme

Etkinlik 2: Katılımcılar dört kişilik gruplara ayrılmıştır. Her gruba bir nesne (*seramik kavanoz veya kap, kerpiç ev, gözetleme kulesi, taş bıçak veya tarım aletleri*) ve bu nesnenin hikayesini anlatan bir yönlendirme kartı verilmiştir. Katılımcılardan, ellerindeki nesneyle birlikte hikayeleri canlandırmaları ve hikayelerdeki sorunlara çözüm bulmaları istenmiştir.

1. Grup: Yiyecekleri Bulma ve Koruyup Saklama (Resim 9).

Hikaye: “*Arslanteppe Höyüğü’ndeki aile, kışın yaklaşmasıyla birlikte seramik kaplarına yiyecek koyma konusunda anlaşmazlık yaşar. Ancak, köyleri gizemli bir salgınla sarsılır ve seramik kaplardaki yiyecekler kaybolmaya başlar.*”



Resim 9. Yiyecekleri Bulma ve Koruyup Saklama Grubu

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K11: “*Bunlar da ne böyle?*”

K13: “*Durun tuzak kurmuşlar belki*”

K11: “*Bakalım bir*”

K9: “*Yiyeceklerimizi çalmışlar kaplarımız kırılmış.*”

K11: “*Kim yapmış?*”

K15: “*Ben biliyorum kim olduğunu hemen sıcak yere gidelim.*”

K13: “*Yemek bulamayız çok acıktım.*”

K9: “*Bence bundan sonra mağarada depoya koyalım oldu bitti.*”

K13: “*Evet düşmanlarla savaşıp alalım yemeğimizi.*”

K15: “*Savaşmak istemiyorum yemeğimi istiyorum yeni yemekler yapalım.*”

Birinci gruba bakıldığında katılımcılar, Arslantepe Höyüğü'ndeki ailenin yiyecek koruma çabaları ve yaşadıkları anlaşmazlıkları canlandırarak, işbirliği ve savaşma isteği arasındaki çatışmayı yansıtmışlardır. Diyaloglar aracılığıyla karakterler arasındaki farklı bakış açıları ve çözüm önerileri ortaya konmuştur. K9 “*Yiyeceklerimizi çalmışlar kaplarımız kırılmış.*” diyerek bir sorunun varlığını ifade etmiştir. Yine aynı şekilde K9’un “*Bence bundan sonra mağarada depoya koyalım oldu bitti.*” yanıtını vererek bir çözüm ürettiği görülmektedir. K13 “*Evet düşmanlarla savaşıp alalım yemeğimizi.*” yanıtı, kendi ürünlerini almak için bir strateji geliştirdiğini göstermektedir.

2. Grup: Barınma-Isınma (Resim 10)

Hikaye: “*Kerpiç evde yaşayan aile, kışın şiddetli bir fırtına nedeniyle evlerinin yıkılma tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Aile üyeleri, evlerini ve ısınma kaynaklarını kaybetme korkusuyla panik içindedir.*”



Resim 10. Barınma ve Isınma Grubu

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K5: “*Evimiz gidiyor bir şey yapın.*”

K3: “*Ne yapacağız?*”

K5: “*Bilmiyorum*”

K14: “*Bu ev çok önemli.*”

K3: “*Ne yapalım hadi*”

K5: “*Yeni ev yapalım*”

K14: “*Uzun sürer olmaz*”

K3: “*Hadi yapalım*”

İkinci grubun canlandırma aşamasında verdikleri yanıtlara bakıldığında, barınma ve ısınma teması etrafında gelişen bir krizi ve buna karşı verilen tepkileri yansıtmaktadır. Aile üyeleri, kışın şiddetli bir fırtına nedeniyle evlerinin yıkılma tehlikesiyle karşılaşırken, kaygı ve panik içinde çözüm arayışına girmektedir. K5'in "Evimiz gidiyor" ifadesi, durumun aciliyetini vurgulamaktadır. K14'ün "Bu ev çok önemli" ifadesiyle evin önemini belirtmesi, barınmanın temel bir ihtiyaç olduğunu öne çıkarmaktadır.

3. Grup: Tehlikelerden Korunma (Resim 11)

Hikaye: "Köy, gizemli bir saldırıya uğrar ve gözetme kulesindeki silahlar kaybolur. Aile, hem dış tehlike hem de içeriden gelen bir tehdit ile karşı karşıyadır."



Resim 11. Tehlikelerden Korunma Grubu

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K6: "Çuv çuv"

K1: "Yapma bize gelecek şimdi"

K10: "Sadece bizi korkutuyorsun başka bir işe yaramıyorsun"

K6: "Çuv çuv"

K10: "Yeter artık ben gidiyorum"

K1: "Gitme kanka gözetleme kulesi var ona gideriz"

K10: "Tamam gidip korunalım"

Üçüncü grubun canlandırma etkinliğine bakıldığında ise köyde yaşanan bir kriz durumunda, aile üyeleri, hem dış tehditlerle hem de içsel kaygılarla başa çıkmaya çalışırken, güvenli bir sığınak bulma çabaları, bir savunma stratejisi geliştirmelerine yol açmaktadır. K1'in "Gitme kanka gözetleme kulesi var ona gideriz" yanıtından da

anlaşılabileceği üzere, Arslantepe'nin tehlikelerden korunmak için kullandıkları yöntemi canlandırabildikleri ve öğrendikleri görülmektedir.

4. Grup: Günlük Hayatı Kolaylaştırıcı Aletler Yapma (Resim 12)

Hikaye: “Arslantepe Höyüğü'ndeki aile, taş bıçaklar, seramik kaplar ve tarım aletleri konusundaki anlaşmazlık sırasında, köylerini etkisi altına alan gizemli doğa olaylarıyla başa çıkmak zorundadır.”



Resim 12. Günlük Hayatı Kolaylaştıracak Aletler Yapma Grubu

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K8: “Ay komşu bu da ne”

K2: “Çok rüzgar var”

K12: “Elindekiyle ne yapıyorsun bırak hemen yağmur gelecek”

K8: “Kazma kürekle iş yapıyorum canım bırakamam”

K4: “Hey çanağımı ver”

K8: “Yemek dolduracağım kapları getir”

K4: “Önce rüzgar gitsin veririm”

K12: “Tamam birlikte çalışalım halledelim”

K8: “Tamam rüzgardan uzağa gitsek yeter”

Dördüncü grubun canlandırmasına bakıldığında K12'in “*Tamam birlikte çalışalım halledelim*” yanıtı Arslantepe Höyüğü'ndeki ailenin işbirliği yapacak şekilde hareket ettiklerini göstermektedir. K4'ün “*Önce rüzgar gitsin veririm*” ve K8'in “*Tamam rüzgardan uzağa gitsek yeter*” yanıtı, aile üyelerinin gizemli doğa olaylarıyla başa çıkmak için birlikte çalışarak bir yöntem bulduklarını göstermektedir. K4'ün “*Hey*

çanağı mı ver” ve K8’in “Kazma kürekle iş yapıyorum canım bırakamam” yanıtlarında çanak, çömlek ve kürek kavramlarını kullandıkları görülmüştür. Bu durumda görülmektedir ki yaratıcı dramının öğrenme süreci üzerinde etkisi olumlu yöndedir.

Etkinlik 3: Katılımcılar yaratıcı dramının değerlendirme aşamasında Arslantepe Höyüğü’nün günlük yaşantısını yansıtan resimler çizmişlerdir (Resim 44).

Üçüncü Hafta

Kazanım: Arslantepe Höyüğü’nde bulunan duvar kabartmalarını tanır.

Yer: Drama atölyesi.

Grup: İlkokul 3 ve 4. sınıflar.

Katılımcı Sayısı: 16

Süre: 40+40+20

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama: rol içinde yazma, fotoğraf karesi, yarım kalmış materyaller, görüşmeler ve sorgular

Araç-Gereçler: Arslantepe Höyüğü’ndeki kabartmaların görselleri, linol, bristol karton, baskı boyası, tahta kaşık

Uygulama:

Lider, Arslantepe Höyüğüne ait duvar kabartmalarının fotoğraflarını çekmiştir. Bu fotoğraflar sınıfta katılımcılara sunulmuştur (Resim 13).





Resim 13. *Arslantepe Höyüğü Duvar Kabartmaları*

Etkinlik 1: Isınma etkinliğinde katılımcılar, müzik eşliğinde sınıfta müzedeymiş gibi gezmişlerdir. Müzedeki eserleri inceleyip müzik durduğunda önünde durdukları eserin şeklini almaları istenmiştir. Neden o eseri seçtikleri ve seçtikleri kabartmaların neyi yansıttığı sorulmuştur. Fotoğrafların altında sahnelerin üstü kapalı olacak şekilde açıklamaları bulunmaktadır. Katılımcılardan belirli formda durduktan sonra, yazının üzerindeki kağıtları kaldırıp bilgileri okumaları istenmiştir (Resim 14).



Resim 14. *Duvar Kabartmaları Hazırlık Etkinliği*

Müzede gezinti yaparak eserleri inceleyen katılımcılar, müzik durduğunda seçtikleri kabartmanın şeklini alarak eserlerle bağlantı kurmuşlardır. Çoğu katılımcıda gözlenen şey ise bedenlerine duvar kabartmalarda var olan figürleri doğru bir şekilde göstermeleridir. Müzik eşliğinde gezerken ve bedenlerinde şekilleri gösterirken psikomotor davranışları devreye girmiştir. Görsellerin açıklamaları okunmadan önce katılımcıların verdiği yanıtlardan bazıları görsellerin anlamını doğrularken bazıları ise tam olarak sahneleri anlayamamışlardır. Daha sonra katılımcılar görseller üzerindeki açıklamaları okuyunca hem şaşırmış hem de kabartmaları tanımları olumlu sonuçlanmıştır. Bu durumda da bilişsel kazanımlar devreye girmiş ve başta anlam veremedikleri figürleri de öğrenmişlerdir.

Etkinlik 2: Katılımcılar altı kişilik üç gruba ayrılmıştır. Grupça seçtikleri bir sahneyi canlandırmaları istenmiştir.

1. Grup:



Resim 15. Duvar Kabartmalarındaki Tasvirleri Canlandırma - 1. Grup

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K8: “*Hmm yemek de ne kadar güzelmiş*”

K7: “*Aa yemek çok güzelmiş*”

K10: “*Tabi güzel olur ben yaptım*”

K9: “*Demek öyle.. Ben şimşek tanrısı*”

K8: “*Aaaa şimşek dur ne yapıyorsun her yeri dağıttın*”

K4: “*Burda neler oluyor*”

K8: “*Şimşek çaktı her şey mahfoldu.*”

K4: “*Hm ne yapabilirim acaba...*”

K4: “*Buldum. Sizi buradan çıkarabilirim, sizin için bir araba çağırayım.*”

K8: “*Olur*”

K8: “*Araba geldi*”

K7: “*Hemen binmemiz lazım*”

K16: “*Geldi taksiniz efendim, vuuu*”

K8: “*Bize yardım ettiniz buyrun bu hediye*”

K4: “*Aa ne kadar güzel teşekkür ederim benim artık başka işlerim var perilik işleri.*”

Birinci grup canlandırmasında, Arslantepe Höyüğü'nde yer alan duvar kabartmalarına dayanan görsel unsurlar, mitolojik karakterlerle yeniden yorumlanmıştır. Katılımcıların şimşek tanrısını canlandırması, höyüğün tarihi kabartmalarında yer alan sahneleri kendi bakışlarıyla yeniden sunduklarını göstermektedir. K9'un “*Demek öyle.. Ben şimşek tanrısı*” yanıtında görüldüğü üzere hem şimşek tanrısını öğrenmiş hem de empati yaparak kendini onun yerine koymuştur. K8'in “*Şimşek çaktı her şey mahfoldu.*” ve “*Aaaa şimşek dur ne yapıyorsun her yeri dağıttın*” yanıtı şimşek

unsurunun gerçek özelliklerini duruma yansıttığı görülmüştür. K4'ün *“Buldum. Sizi buradan kaçırabilirim, sizin için bir araba çağırayım”* yanıtında ise güncel bir araç olan taksiyi kullanarak geçmişe yeni ürünler eklediği görülmüştür. K8'in *“Aa ne kadar güzel teşekkür ederim benim artık başka işlerim var perilik işleri”* yanıtını vermesi kabartmalarda bulunan tanrıları öğrendiğini ve peri olarak dile getirdiği görülmüştür. Tüm bu durumlara bakıldığında katılımcıların kabartmalarda seçtikleri figürleri canlandırarak öğrendikleri görülmüştür.

2. Grup



Resim 16. Duvar Kabartmalarındaki Tasvirleri Canlandırma -

2. Grup

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K11: *“Birazdan şimşek çarpabilir ben bugün şimşek şeyi vardı diyorlardı.”*

K3: *“Vuuuu”*

K14: *“Ne oluyor ya”*

K2: *“Aaa şimşek çaktı”*

K11: *“Sanki eşyamız da uçtu sanki”*

K3: *“Vuuuu”*

K2: “*Ne yapıyorsun sen*”

K11: “*Elinde kozalak var ne yapıyor acaba*”

K2: “*Şimşek atıyor sanırım*”

K2: “*Ne yapıyorsun elindeki ne*”

K3: “*Kanka ben şimşek çakıyorum*”

K14: “*Onu öldürüp kurtulalım*”

K2: “*Her taraf çok kötü oldu*”

K11: “*Acaba nasıl bir çözüm bulabiliriz?*”

K14: “*Cin çıkarma ayini yapalım*”

K11: “*Ne ayın mı*”

K2: “*Sonunda yakaladık onu*”

K3: “*Bırakın beni*”

K11: “*Niye ikidebir şimşek çakıyorsun bize nedenini söyle, savaş çok kötü kardeşim*”

K3: “*Şimdi bu elimdekiyle uçup gideceğim*”

K2: “*Boşverin ayini anlaşıalım barışalım*”

K3: “*Beni kandırıp ayinlediniz size bir daha karışmayacağım güle güle*”

İkinci grup canlandırmasında Arslantepe Höyüğü’ndeki mitolojik öğeler, katılımcılar tarafından esprili ve dramatik bir şekilde ele alınmıştır. Şimşek tanrısının kabartmalardaki varlığı, yeniden yorumlanmış ve canlandırılmıştır. Konuşmalara bakıldığında özellikle doğa güçlerinin ön plana çıkaracak konuşmalar yapıldığı görülmüştür. “*Şimşek çakma*” eylemi, mitolojideki tanrıların güçlerini simgelerken, katılımcılar arasında bir gerilim ve çatışma yaratmıştır. K11’in “*Birazdan şimşek çarpabilir ben bugün şimşek şeyi vardı diyorlardı.*” yanıtı, K2’nin “*Aaa şimşek çaktı*” ve K3’ün “*Kanka ben şimşek çakıyorum*” konuşmaları Arslantepe duvar kabartmalarında bulunan şimşek tanrısını öğrendiklerini kanıtlar niteliktedir. K14’ün “*Cin çıkarma ayini yapalım*” konuşması cin kavramını öğrendiğini gösterirken K11’in “*Elinde kozalak var ne yapıyor acaba*” konuşması ise kozalak kavramını öğrendiğini göstermektedir. Bu unsurlar Arslantepe duvar kabartmalarıyla uyumluluk göstermektedir. Şimşegın neden olduđu kaos, çözüm arayışına girilmesiyle ve sonunda barış çağrısıyla son bulmuş, bu da çatışmaların yaratıcı yollarla çözülmesine dair bir mesaj vermektedir (Resim 16).

3. Grup:



Resim 17. Duvar Kabartmalarındaki Tasvirleri Canlandırma –
3. Grup

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K15: “Hah hah ben onları yenice, bu silah beni çok güçlendirecek kralı yeneceğim”

K1: “Bende senle güçlenicem baba”

K15: “Siz kimsiniz?”

K1: “Siz kimsiniz hainler”

K15: “Abine söyle kutsal boğaları çağırsın”

K15: “Ben kral olacağım bana karışamazsınız”

K6: “Sen öyle san”

K13: “Saldırın”

K9: “Ver bakalım şu elindeki”

K15: “Öyle mi alın size”

K1: “Bravo baba”

K15: “Bize oyun oynamışlar.”

Üçüncü grup canlandırması incelendiğinde, Arslantepe’nin kralı ve onun karşıtları arasında geçen bir güç mücadelesi, dramatik bir sahneyle canlandırıdıkları görülmüştür. Kralın tahtı ele geçirme arzusu aktarılırken Arslantepe’nin kraliyet

kavramına dikkat çekmişlerdir. K15'in "*Abine söyle kutsal boğaları çağırsın*" ifadesinde kutsal boğaların olması duvar kabartmalarındaki bir unsuru kavradığını gösterir. Ayrıca yine K15'in "*Hah hah ben onları yenice, bu silah beni çok güçlendirecek kralı yeneceğim*" ifadesi silah ve güç kavramını kullanarak Arslantepe Höyüğü'ne vurgu yapılmıştır. Katılımcıların canlandırmada bir oyun içerisinde olduklarını anlamaları sonucunda savaş yoluyla bir çözüm üretmeye çalıştıkları görülmüştür (Resim 17).

Etkinlik 3: Değerlendirme aşamasında, tasvirler için önceden oyulmuş linol parçaları sınıfa getirilmiş ve katılımcılara linol baskı düzeneği oluşturulmuştur (Resim 18). Daha sonra katılımcılarla birlikte baskılar kağıda basılmıştır (Resim 19).



Resim 18. *Linol Baskı Düzeneği*



Resim 19. Katılımcıların Linol Baskı Tekniğini Kullanması

Bu etkinlikte katılımcıların derste öğrendikleri Arslantepe Höyüğü kabartmalarındaki tasvirleri incelemeleri kalıcılık anlamında etkili olmuştur. (Resim 19). Bunun yanında daha önce sadece patates baskı yaptıklarını ve linol gibi bir tekniği bilmediklerini ifade eden öğrenciler burada linol baskı tekniğini de öğrenmişlerdir (Resim 45).

Dördüncü Hafta

Kazanım: Arslantepe Höyüğü'nde bulunan araç-gereçleri tanır.

Yer: Drama atölyesi.

Grup: İlkokul 3 ve 4. sınıflar.

Katılımcı Sayısı: 16

Süre: 40+40+20

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama: rol oynama, doğaçlama.

Araç-Gereçler: Oyun hamuru, maket kartonu, keçeli kalem.

Uygulama:

Etkinlik 1: Isınma aşamasında katılımcılar iki gruba ayrılmıştır: bir grup heykel, diğer grup ise heykeltıraş olmuştur. Heykel grubuna “*çanak çömlekler, kılıç-kamalar, mızrak uçları, mühürler, idoller, kemik, taş ve madeni aletler, takılar*” gibi araç-gereçlerin isimleri sırayla verilmiştir. Katılımcılar, kendilerine verilen formda donuk bir şekilde durmuş ve her biri bir araç-gereci temsil etmiştir.

Heykeltıraş grubuna ise 30 saniye süre verilmiştir. Heykeltıraşlar, karşısındaki kişilerin formunu değiştirerek onları yeni bir araç-gerece dönüştürmüştür. Örneğin, bir kişiye çanak olma görevi verildiğinde, heykeltıraş onu takıya dönüştürmüş ve o formda durmasını sağlamıştır. Ardından gruplar yer değiştirmiştir (Resim 20).



Resim 20. Heykel ve Heykeltıraş Hazırlık Etkinliği

Katılımcılar birbirlerinin şeklini değiştirerek çanaktan çömleğe, kılıçtan mızrak ucuna, mühürden kemiğe, taştan madeni aletler ve takılar gibi dönüşümler sağlayarak psikomotor anlamda büyük oranda gelişme göstermişlerdir. Burada katılımcılara hem bir görev verilerek hızlıca düşünmeleri sağlanmış hem de bilişsel anlamda Arslantepe araç-gereçlerini öğrendikleri görülmüştür (Resim 20).

Etkinlik 2: Katılımcılar, her biri altı kişiden oluşan üç gruba ayrılmıştır. Her gruba bir hikaye verilmiş ve bu hikayeyi canlandırmaları istenmiştir.

Hikaye: “*Arslantepe müzesinde sergilenmek üzere heykeller yapan bir grup heykeltıraş vardı. Bu heykeltıraşlar arasında müzeye yeni katılan çağdaş bir grup da*

bulunuyordu. Bu yeni grup, çanak çömlekler, kılıç-kamalar, mızrak uçları, mühürler, idoller, kemik, taş ve madeni aletler, takı gibi çeşitli araç-gereçleri modernize ederek farklı ve yenilikçi eserler yaratmayı planlıyordu. Onlar, heykellerin geleneksel kalıplardan sıyrılması gerektiğine inanıyor ve günümüz sanat anlayışına uygun eserler ortaya koymak istiyorlardı. Ancak, diğer heykeltıraşlar geçmişlerini günümüze taşıma isteğindeydiler ve değişime karşı direniyorlardı. Bu farklı düşünce ve yaklaşımlar arasında bir gerilim başlamıştı.”

1. Grup:



Resim 21. Arslantepe Höyüğü Araç-Gereçler
Canlandırma - 1. Grup

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K7: “Bu ne ya değiştirin bu heykeli”

K10: “Bence de çok saçma şuna bak”

K7: “Bir dakika ne yaptığınızı sanıyorsunuz?”

K11: “Siz ne yapıyorsunuz? Bu eski bir medeniyet şeyidir. Bunu yapamazsınız.
Bu bizimdir”

K10: “Hayır yıkacağız”

K1: “Sen çık”

K10: “Hayır bırak”

K7: “Bu ne eski ev ya benim villada yaşamam gerekiyor. Ne bu eski ev böyle”

K11: “Hayır yapamazsınız”

K10: *“Niyeymiş? Biz villada yaşamak istiyoruz. Bu eski çürük evde yaşamamız imkansız”*

K11: *“Hayır yapamazsınız bu bizim kültürümüz. Eğer böyle yapmaya devam ederseniz belediyeye şikayet ederim”*

K1: *“Bu bizim evimiz. Biz sizin evinizi yıksak hoşunuza gider mi böyle?”*

K7: *“Ama biz yıkalım demiyoruz ki restorasyon yapalım diyoruz. Güncelleyelim günümüze uygun olsun.”*

K10: *“Evet”*

K1: *“Olmaz olmaz”*

K11: *“Eskilerden kalan tarihi evler ve eşyalar bunlar, olmaz”*

K11: *“Bunlar tarihi yerler. Bunlar görselleniyor. Bunları eskilerde Arslantepe Höyüğünde vardı bunlar”*

K7: *“Eski bir şeyi niye saklayalım yıkmamız gerek”*

K10: *“Belediyeye şikayet edeceğim yeter artık”*

K11: *“Git nereye şikayet edersen et burası tarihi bir ev olduğu için kimse yıkamaz.”*

Birinci grupta katılımcılar, geçmiş medeniyetlere ait eserlerin modern yorumlanması ve korunmasının gerekliliği üzerine farklı görüşler ifade etmektedir. Geleneksel heykeltıraşların geçmişi yaşatma isteği ile günümüzdeki sanat anlayışı arasında bir gerilim ortaya çıkmaktadır. Çağdaş olanı savunan grupta K7'nin *“Bu ne eski ev ya benim villada yaşamam gerekiyor. Ne bu eski ev böyle.”* ve *“Eski bir şeyi niye saklayalım yıkmamız gerek”* ifadeleri ve K10'un *“Niyeymiş? Biz villada yaşamak istiyoruz. Bu eski çürük evde yaşamamız imkansız”* ifadesi daha günümüze uygun bir yapı görmek istediklerini gösterirken K11'in *“Bunlar tarihi yerler. Bunlar görselleniyor. Bunları eskilerde Arslantepe Höyüğünde vardı bunlar”*, *“Hayır yapamazsınız bu bizim kültürümüz. Eğer böyle yapmaya devam ederseniz belediyeye şikayet ederim.”*, *“Git nereye şikayet edersen et burası tarihi bir ev olduğu için kimse yıkamaz.”* ve *“Eskilerden kalan tarihi evler ve eşyalar bunlar, olmaz”* ifadeleri kültürel miraslara sahip çıkılması gerektiğini dile getirmiştir. Sonuç olarak K7 *“Ama biz yıkalım demiyoruz ki restorasyon yapalım diyoruz. Güncelleyelim günümüze uygun olsun”* diyerek kültürel unsurlara zarar vermeden restorasyon edilmesi gerektiği ve günümüze uygun hale getirilmesi gerektiğini vurgulamıştır (Resim 21).

2. Grup:



Resim 22. Arslantepe Höyüğü Araç-Gereçlerini
Canlandırma - 2. Grup

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K15: “Kesinlikle yıkmamız lazım”

K2: “Bunlar insanlardan kalan tarihi eşyalar, bunları yıkamazsınız”

K7: “Aloo geliyor musun?”

K15: “Yıkacağız”

K9: “Yıkamazsınız”

K7: “Yıkmanız gerek”

K15: “Hayır buranın villa olması lazım buranın merkezi çok güzel”

K2: “Hayır bu eşyalara dokunamazsınız”

K7: “Biraz çağdaş olmanız lazım değiştirmemiz lazım günümüze uygun değil”

K2: “Hayır bunlar tarihi”

K9: “Hayır yıkamazsınız”

İkinci grubun canlandırması, kültürel mirasın korunması ile günümüzdeki yapılar arasındaki çatışmayı yansıtmaktadır. K15’in “Hayır buranın villa olması lazım buranın merkezi çok güzel” ve “Yıkacağız” ifadeleri K7’nin ise “Yıkmanız gerek” ve “Biraz çağdaş olmanız lazım değiştirmemiz lazım günümüze uygun değil” ifadeleri günümüz yapılarını çağdaş olarak görürken, geçmişe ait eserlerin günümüz sanat anlayışına uyarlanması gerektiği yönündeki görüşlerini dile getirdiklerini göstermektedir. Geleneksel grupta olan K2’nin “Bunlar insanlardan kalan tarihi eşyalar, bunları yıkamazsınız”, “Hayır bu eşyalara dokunamazsınız” ve “Hayır bunlar tarihi” ifadeleriyle ve K9’un “Yıkamazsınız” ifadesinde de görüldüğü gibi tarihi

eserlerin dokunulmazlığını savunarak koruma bilincini temsil etmişlerdir. Grup üyeleri arasındaki fikir ayrılığı, kültürel varlıkların gelecekte nasıl ele alınması gerektiği sorusunu gündeme taşımaktadır.

3. Grup:



Resim 23. *Arslantepe Höyüğü Araç-Gereçlerini Canlandırma - 3. Grup*

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K8: “Bizi rahat bırakın”

K3: “Gidin buradan”

K2: “Gitmiyoruz burayı yıkacağız”

K7: “Evet yerine kaloriferli ev olacak”

K8: “Burası tarihi ev kerpiç daha iyidir”

K2: “Saçmalama”

K3: “Gitmezseniz polise gidiyorum”

K7: “İstediğin yere git eskidi artık”

K8: “Burası her gün değer kazanıyor kültürümüz çünkü”

K7: “Tamam öyleyse gidiyoruz”

Üçüncü grubun canlandırması da aynı şekilde geleneksel değerlere sahip çıkma ile eserleri günümüze uyarlama baskısı arasındaki çatışmayı yansıtmaktadır. K8 ve K3, tarihi yapıların korunması gerektiğini savunarak, kerpiç evlerin kültürel mirasın bir parçası olduğunu ve bu mirasın değer kazandığını vurgulamışlardır. Buna karşılık, K2 ve K7 modernleşme adına tarihi yapıları yıkıp yerine modern evler inşa etme fikrini

savunmuşlardır. Sonuçta K8'in "*Burası hergün değer kazanıyor kültürümüz çünkü*" ifadesiyle sorun çözüme kavuşturulmuştur.

Etkinlik 3: Canlandırma etkinliğinden sonra, katılımcılara oyun hamuru verilerek hikayede geçen araç-gereçleri (*çanak çömlekler, kılıç-kamalar, mızrak uçları, mühürler, idoller, kemik, taş ve madeni aletler, takılar*) yapmaları istenmiştir. Bu etkinlik, hem yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmeyi hem de hikayenin öğelerini somut bir şekilde ifade etmelerini amaçlamıştır. Oyun hamuruyla yapılan araç-gereçler sergilenmiştir. Geleneksel olanı savunan kişiler daha geleneksel araç-gereçler yaparken, çağdaşı savunanlar ise daha günümüze uygun araç-gereçler yapmışlardır (Resim 46).

Etkinlik 4: Değerlendirme aşamasında, katılımcılara maket kartonu ve Arslantepe'de bulunan mühürlerin görselleri gösterilmiştir. Katılımcılardan, bu görsellere bir süre baktıktan sonra keçeli kalemle maket kartonuna mühürleri çizmeleri istenmiştir (Resim 47).

Bu mühürlerin, geçmişte yaşamış Arslantepe höyüğündeki heykeltıraşlara hediye edileceği belirtilmiştir. Bu etkinlik, katılımcıların gözlem ve yaratıcılık becerilerini değerlendirmenin yanı sıra, Arslantepe'nin kültürel mirasını daha ayrıntılı bir şekilde anlamalarını sağlamak amacıyla yapılmıştır. Çizimlerin tamamlanmasının ardından, katılımcılar mühürlerde fark ettikleri detayları ve Arslantepe'nin kültürel mirası hakkında öğrendiklerini vurgulamışlardır.

Beşinci Hafta

Kazanım: Arslantepe Höyüğü'nde var olan hayvan figürlerini öğrenir.

Yer: Drama atölyesi.

Grup: İlkokul 3 ve 4. sınıflar.

Katılımcı Sayısı: 16

Süre: 40+40+20

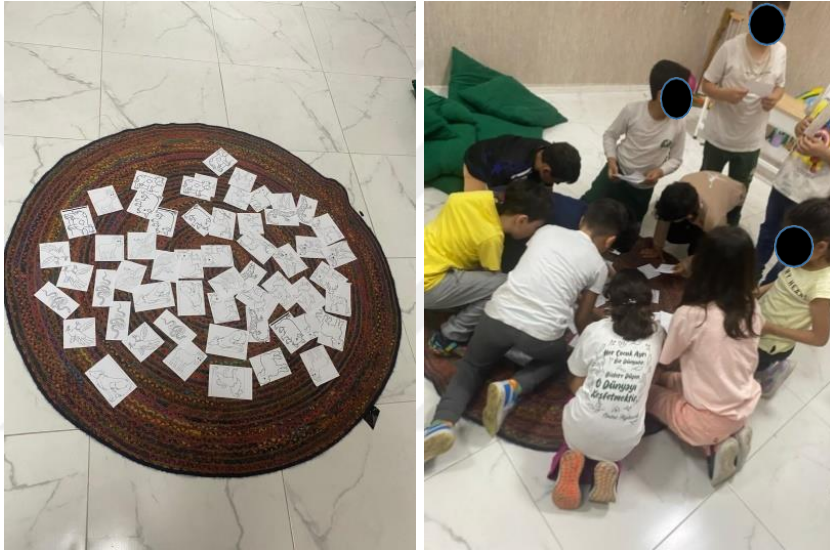
Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama: rol oynama, doğaçlama, donuk imge, müzik-dans.

Araç-Gereçler: Eva kağıdı, keçeli kalem

Uygulama:

Etkinlik 1: Isınma etkinliğinde katılımcılardan bir çember oluşturmaları istenmiştir. Müzik başladığında, ritimle uyumlu bir şekilde çemberin etrafında dans etmişlerdir. Müziğin içinde, Arslantepe Höyüğü'ndeki kabartmalarda ve mühürlerde

bulunan hayvanların isimleri geçmektedir. Katılımcılar, müziği dikkatle dinleyerek hangi hayvanların isimlerinin geçtiğini akıllarında tutmaya çalışmışlardır. Çıktısı alınmış kağıtlardan oluşan bir dizi hayvan figürü, hem Arslantepe Höyüğü'nde bulunan hem de bulunmayan hayvanları içerecek şekilde yere karışık bir şekilde konulmuştur. Müzik yeniden başladığında, katılımcılar dans etmeye devam etmişlerdir. Müzik durduğunda, her katılımcı Arslantepe Höyüğü'nde bulunan hayvanların görsellerini bulmaya çalışmıştır. Birkaç denemeden sonra, tüm katılımcılar doğru hayvanların görselini bulmayı başarmıştır (Resim 24).



Resim 24. *Arslantepe Hayvan Figürleri Görsellerini Bulma*

Etkinlik 2: Canlandırma aşamasında katılımcılara, Arslantepe Höyüğü'nde yaşayan hayvanları temsil eden isimler verilmiş ve bu hayvanlar arasında geçen bir patronluk mücadelesi sahnesini canlandırmaları istenmiştir. Hikaye şöyledir: “*Gruptaki hayvanlar, en iyi olduklarını ve patronluğu hak ettiklerini iddia ederler.*” Katılımcılar, canlandırma sırasında bu hayvan karakterleriyle mücadeleyi canlandırmışlardır.

1. Grup: “Aslan, Boğa, Yılan” (Resim 25)



Resim 25. Arslantepe Hayvan Figürleri Canlandırma -
1. Grup: Aslan, Boğa, Yılan

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K13: “Ben buranın kralı olacağım, ben yılanım sinsi bir şekilde patronluğu kazanırım. Ayaklarınıza dolanırım. Sizi niye seçsinler ki?”

K8: “Biz ormanın kralıyız”

K3: “Kim demiş ormanın kralısınız diye dişlerimi bir çıkarırsam o zaman görürsünüz”

K13: “O zaman bir yarış yapalım kendi aramızda bakalım kim kazanacak”

K3: “Ne yarışı yapacakmışız?”

K9: “Koşu yarışı yapalım”

Birinci grubun canlandırması incelendiğinde katılımcılar, aslan, boğa ve yılan gibi sembolik figürler üzerinden patronluk mücadelesini temsil ederek, birleştirilmiş farklı kişilikleri canlandırmış ve özelleştirmişlerdir. K13 “Ben buranın kralı olacağım, ben yılanım sinsi bir şekilde patronluğu kazanırım. Ayaklarınıza dolanırım. Sizi niye seçsinler ki?” ifadesinde yılan figürünü öğrenmekle kalmayıp onun özelliklerinden de söz etmiştir. K8’in aslan figürüne bürünmesi ve “Biz ormanın kralıyız” yanıtını vermesi de aynı şekilde aslanı krallıkla bağdaştırdığını göstermiştir. K3 ise boğa figürünü savunarak “Kim demiş ormanın kralısınız diye dişlerimi bir çıkarırsam ozaman

görürsünüz” diyerek boğanın özelliğini dile getirmiştir. Tüm bunların sonucunda K9’un *“Koşu yarışı yapalım”* ifadesi ise bu soruna bir çözüm ürettiğini göstermektedir (Resim 25) Tüm bunlar dikkate alındığında katılımcıların aslan, boğa ve yılan figürünü öğrendikleri görülmektedir.

2. Grup: “Keçi, Kartal” (Resim 26)



Resim 26. Arslantepe Hayvan Figürleri Canlandırma –

2. Grup: Keçi ve Kartal

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K6: *“Bu yarışa ben katılmalıyım. Boynuzlarım çok güçlü.”*

K10: *“Ben uçarak kazanırım ben katılayım.”*

K6: *“Hayır asla olmaz!”*

K12: *“Biz 3 kişiyiz güçlerimizi birleştirelim sen gelmezsen gelme.”*

K6: *“O zaman bir yarış yapalım.”*

K14: *“Neymiş o?”*

K6: *“Hızlı koşma.”*

İkinci grup ise canlandırmada, keçi ve kartal karakterleri arasında güç ve strateji odaklı bir yarışma temasını işlemişlerdir. Katılımcılar, hayvanların fiziksel yeteneklerini ve karakteristik özelliklerini öne çıkararak, işbirliği ve rekabet kavramlarını yaşamışlardır. Keçi, güçlü boynuzlarını vurgulayarak dayanıklılığını, kartal ise uçuş

yeteneği ile hızını sergilemektedir. Bu durumda da keçi ve kartalın öğrenildiği görülmektedir.

3. Grup: “Geyik, Domuz” (Resim 27)



Resim 27. Arslantepe Hayvan Figürleri Canlandırma –
3. Grup: Geyik ve Domuz

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K6: “Ah yavrularım benim kim katılacak bugün yarışmaya”

Hep bir ağızdan, “Ben ben ben ben”

K6: “Ah yavrularım artık ben de yaşlandım kim patron olacak bakalım”

K2: “Ben”

K6: “Sen çok zarıfsın sen katılmamalısın. En güçlüsünü seçmeliyiz.”

K7: “Ben domuzum ben katılacağım.”

K2: “Hayır ben patron olacağım”

K6: “Aramızda bir yarışma yapalım o zaman”

K7: “Ne yarış yapalım?”

K2: “Koşup güçlerimizi gösterelim”

Üçüncü grup canlandırmasında geyik ve domuz figürlerini yansıtmışlardır. Anne figürü rolündeki domuz, K6 geyik için “Sen çok zarıfsın sen katılmamalısın. En güçlüsünü seçmeliyiz” ifadelerini kullanarak geyiğin zayıf yönünü dile getirmiştir. K7’nin ve K2’nin yarışma istekleri karşısında K6 “Aramızda bir yarışma yapalım o zaman” fikrini ortaya koyarak bir yarışma yapılması gerektiğini ifade etmiştir. Bu durumda da K2 “Koşup güçlerimizi gösterelim” diyerek diğer gruplarla benzer bir

çözüm bulmuştur. Tüm bunlar dikkate alındığında drama yöntemi, hayvan karakterleri ve özelliklerini anlamada etkili bir yöntem olmuştur.

Etkinlik 3: Yaratıcı dramının değerlendirme aşamasında, katılımcılara araştırmacı tarafından önceden eva kağıdından yapılmış birer taç verilmiştir. Katılımcılar, patron olmasını istedikleri hayvanın adını tacın üzerine yazmış ve bu hayvanın neden patron olması gerektiğini kelimelerle ifade ederek tacı süslemişlerdir (Resim 48). Bu etkinlik, katılımcıların yaratıcılık ve ifade yeteneklerini değerlendirmenin yanı sıra, liderlik ve seçim yapma konusundaki düşüncelerini de ortaya koymalarını sağlamıştır.

Altıncı Hafta

Kazanım: Arslantepe Höyüğü'nde yaşamış olan Hititler medeniyetini öğrenir

Yer: Drama atölyesi.

Grup: İlkokul 3 ve 4. sınıflar.

Katılımcı Sayısı: 16

Süre: 40+40+20

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama: rol oynama, doğaçlama.

Araç-Gereçler: Renkli kağıt, keçeli kalem.

Uygulama:

Etkinlik 1: Hazırlık aşamasında katılımcılar bir çember oluşturmuşlardır. Sırayla “*Geçmiş*” kelimesinden yola çıkarak akıllarına gelen ilk kelimeyi söylemeleri istenmiştir. Her katılımcının bir kelimeyi bir defa kullanabileceği, diğer katılımcıların aynı kelimeyi tekrar kullanamayacakları belirtilmiştir (Resim 28).



Resim 28. *Kelime Türetme Etkinliği*

Katılımcıların yanıtları aşağıdaki gibidir.

K7: “Geçmiş”

K8: “Yüzyıl”

K14: “Miras”

K10: “Kedi”

K1: “İlk insan”

K5: “Yüzyıl”

K4: “Miras”

K12: “Yüzyıl”

K2: “Tarihi eser”

K6: “Mağara adamları”

K9: “Asır”

K13: “Araba”

K16: “Mağaralar”

K3: “Gözetleme kuleleri”

K11: “Eski insanlar”

K15: “Asır”

Bu etkinlikte katılımcıların “Geçmiş” kelimesine verdikleri yanıtlar, tarihsel ve kültürel algılarındaki çeşitliliği göstermektedir. Katılımcıların bir kısmı tarihsel unsurlar

olan “*miras, ilk insan, tarihi eser*” kelimelerini vurgularken, bazıları ise daha modern veya soyut kavramlar olan “*araba, kedi*” gibi yanıtlara yönelmiştir. Tekrarlanan kelimeler olan “*yüzyıl ve asır*”, katılımcıların zaman kavramı etrafında ortak bir düşünce geliştirdiklerini göstermiştir.

Etkinlik 2: İkinci ısınma etkinliğinde katılımcılar karşılıklı iki grup olacak şekilde sıraya dizilmiştir. En arka sıradaki iki katılımcıya tarihsel ürünlere benzer bir hareket gösterilmiştir. Bu hareket kulaktan kulağa oyununa benzer bir şekilde oynanmıştır (Resim 29).



Resim 29. Kulaktan Kulağa Oyunu

Etkinlik 3: Canlandırma aşamasında katılımcılar üç gruba ayrılmıştır. Gruplara, yarım kalmış materyal tekniğiyle bir hikaye verilmiştir ve bu hikayenin devamında neler olabileceğini canlandırmaları istenmiştir.

Hikaye: “Bir gün, iki kardeş okuldan dönerken yerde eski bir küre bulurlar. Küçük kardeş, merakla küreyi eline alır ve yanlışlıkla üzerindeki tuşa basar. Aniden, okul kıyafetleriyle M.Ö. 13. yüzyılda Hitit İmparatorluğu'na ışınlanırlar. Hattuşa şehrinde gezerken, büyük sarayları ve çivi yazılarıyla süslü odaları keşfederler. Ancak, geçmişte kalmalarıyla beraber, karşılarına çıkan sorunları çözmek için bir çatışma içine girerler. Diplomatik ilişkilerde ve ticarete rol almaları gerektiğini anlayan kardeşler, Hitit İmparatorluğu içindeki entrikalara karışır. Politik kargaşalar, güç savaşları ve bilinmeyen tehlikelerle dolu bir dünyada, kardeşler hem geçmişin sırlarını çözmeye çalışır hem de gelecekle yüzleşir. Geleceğin düzelmesi için geçmişi düzeltmeye çalışırlar ancak iki zaman arasında sıkışıp kalmışlardır.”

Katılımcılar, hikayenin bu kısmından sonrasını kendi hayal güçleriyle devam ettirmişlerdir.

1. Grup:



Resim 30. *Hititler Medeniyetini Canlandırma - 1. Grup*

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K15: “Ne oluyor?”

K10: “Geçmişe geldik.”

K11: “*Bu dünyayı düzeltmemiz lazım sizinle birlikte yapmalıyız. Burada Hititler yaşıyor. Biz Arslantepe olarak burayı kurtarmalıyız.*”

K6: “*Bu ticareti nasıl düzelteceğiz?*”

K13: “*Bilmiyoruz kraliçem.*”

K11: “*Ticaretimiz çöktü çivi yazısını bile bulup orada anlattık. Ekonomimiz nasıl çöktü buna hemen bir çözüm bulun!*”

K15: “*Şimdi size bir yazı buldum.*”

K10: “*Onları çivi yazısıyla eğitmişler.*”

K11: “*Hemen bir çözüm bulmamız lazım.*”

K6: “*Hadi kalkın hemen başlıyoruz.*”

Birinci grup canlandırmasına bakıldığında K11’in “*Bu dünyayı düzeltmemiz lazım sizinle birlikte yapmalıyız. Burada Hititler yaşıyor. Biz Arslantepe olarak burayı kurtarmalıyız.*” ifadesi katılımcının kendini Arslantepe’de yaşayan biri olarak görmesi ve Hititlere yardım etmeye çalıştığı yani bir çözüm üretmek istediğini göstermektedir. Ayrıca bunu diyerek Hititlerin Arslantepe’de varlığını anladığını göstermiştir. Yine K11’in “*Ticaretimiz çöktü çivi yazısını bile bulup orada anlattık. Ekonomimiz nasıl çöktü buna hemen bir çözüm bulun!*” ifadesi ise ticaret ve çivi kavramlarının Hititlere ait kavramları öğrendiğini göstermiştir. K6’nın “*Bu ticareti nasıl düzelteceğiz?*”

sorusuna yanıt olarak K15'in "*Şimdi size bir yazı buldum.*" Cevabı bir çözüm bulduğunu gösterirken aynı zamanda Hititlerin yazı stilleri olan çivi yazısını da öğrendiklerini göstermiştir. Tüm bunlar dikkate alındığında katılımcıların Hititler ile ilgili kavramları öğrendikleri kanısına varılmıştır.

2. Grup:



Resim 31. *Hititler Medeniyetini Canlandırma - 2. Grup*

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K4: "Yaa nereye gidiyorsunnn?"

K8: "Aaa burada bir küre varmış"

K4: "Aaaa"

K2: "Aynası da var"

K4: "Aaaa bir şey oluyor"

K9: "Gel vatandaş gel"

K8: "Burası da neresi?"

K9: "Gel vatandaş gel"

K4: "Biz neredeyiz acaba?"

K12: "Geçmiş zamandasınız Hititler medeniyetinin içinde"

K8: "Ne alakaa?"

K12: "Mirastan önce biz buradaydık"

K8: "Bir şey diyeceğim telefon var mı? annemi aramak istiyorum."

K12: "Telefon da ne?"

K4: "Telefonu bilmiyor musunuz?"

K12: "O ne be"

K8: “*Peki tabletiniz var mı?*”

K12: “*Tablet ne*”

K8: “*Nasıl bilmiyorsunuz yaaa*”

K4: “*Televizyonunuz var mı?*”

K9: “*Ne saçmalıyorsun*”

K2: “*Siz de hiçbir şey bilmiyorsunuz*”

K4: “*Peki ışığınız var mı?*”

K12: “*Işık ne?*”

K4: “*Allahım ya bunlar da hiçbir şey bilmiyor*”

K2: “*Peki okuma yazmanız var mı?*”

K12: “*Yok*”

K8: “*Ay bunlar eğitim de görmemiş cahiller*”

K9: “*Okuma yazmamız olmaz mı siz hiç bizim çivi yazımızı duymadınız mı?*

Kendimize ait çivi yazısı bulduk”

K8: “*İyy o da ne çivinin yazısı mı olurmuş*”

K9: “*Henüz bilmiyorsunuz belki ama şimdi göreceksiniz*”

K2: “*Burada ne yazıyor peki?*”

K9: “*Ticareti onunla yapmaya çalışıyoruz ama henüz kimse dilimizden anlamıyor*”

K2: “*Ama biz de çivi yazısı bilmiyoruz*”

K8: “*Çivi yazısıyla ekonominizi düzeltebilirsiniz*”

K9: “*Bence düzeltemezsiniz*”

K8: “*Şimdi bize bunu öğretin biz de bildiklerimizi ekleyelim bir çözüm bulalım*”

İkinci grup, geçmiş ile günümüz arasındaki teknolojik farkları mizahi bir dille ele alarak bir canlandırma gerçekleştirmiştir. Katılımcılar, Hititler’in yaşadığı dönemde insanların modern kavramlarla ilgili bilgi sahibi olmadığını vurgulayarak, iletişim ve eğitim eksikliklerini esprili bir şekilde ortaya koymuşlardır. “*Telefon*”, “*tablet*” ve “*ışık*” gibi diyaloglar günümüz teknolojilerini kullandıklarını göstermiştir. K12’in “*Mirastan önce biz buradaydık*” ifadesi Hititler’in Arslantepe Höyüğü ile bağlantısını dile getirdiğini göstermektedir. K9’un “*Okuma yazmamız olmaz mı siz hiç bizim çivi yazımızı duymadınız mı? Kendimize ait çivi yazısı bulduk*” ve “*Ticareti onunla yapmaya çalışıyoruz ama henüz kimse dilimizden anlamıyor*” ifadeleri Hititler’e ait olan çivi yazısını ve ticaret yaptıklarını öğrendiklerini göstermiştir (Resim 31).



Resim 32. Hititler Medeniyetini Canlandırma - 3. Grup

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K7: “Aaa bu da ne?”

K16: “Dur sakın düğmeye basma”

K7: “Ne kadar da güzel bir top”

K7: “Yanlışlıkla bastım abi özür dilerim”

K16: “Burası da neresi”

K3: “Ben satıcıyım. Benden bir şeyler alıp satacaksınız”

K1: “Bence önce başkentini kurun sonra orada ticaret yapın”

K5: “Hmm adı ne olsun?”

K3: “Hattuşaş olsun.”

K5: “Benim dedem eskiden kovboydu”

Üçüncü grup canlandırmasında çözüm üretme aşamasında K1’in “Bence önce başkentini kurun sonra orada ticaret yapın” ifadesi Hititler medeniyetinin ticaret yapısına dikkat ettiği görülmüştür. K3’ün “Hattuşaş olsun” ifadesi ise Hititler medeniyetinin başkentini öğrendiğini göstermektedir.

Etkinlik 4: Değerlendirme aşamasında, katılımcılara önceden hazırlanmış tablet formunda kesilmiş renkli kağıtlar dağıtılmıştır. Katılımcılardan, Hititler kelimesinden yola çıkarak tamamen Hititleri temsil eden özgün bir logo veya amblem tasarımları istenmiştir. Katılımcılar hem Hititleri öğrenmiş hem de oradaki kavramlarla grafik tasarım öğelerinden biri olan logo-amblem tasarımı yapmayı öğrenmişlerdir (Resim 49).

Yedinci Hafta

Kazanım: Arslantepe Höyüğünde yaşamış olan Asurlular medeniyetini öğrenir

Yer: Drama atölyesi.

Grup: İlkokul 3 ve 4. sınıflar.

Katılımcı Sayısı: 16

Süre: 40+40+20

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama: rol oynama, doğaçlama, donuk İmge, yarım kalmış materyal

Araç-Gereçler: Mukavva, renkli kağıt, keçeli kalem.

Uygulama:

Etkinlik 1: Isınma aşamasında katılımcılar, Asurluların kütüphanelerinde dolaşıyormuş gibi hareket etmiş, tozlu raflardan bir kitap seçip içeri karıştırmışlardır. Kitabın arasında, kaybolan önemli bir kitaba ait olduğu söylenen bir belge bulunmuş ve katılımcılar bu belgenin içeriğini hayal ederek donuk imge ile canlandırmışlardır. Ardından, canlandırdıkları karakterleri ifade etmişlerdir. (Resim 33).



Resim 33. Asurluların Kütüphanesinde Kitabın İçindeki Karaktere Bürünme

“Kitabın içinde hangi karakteri veya eşyayı temsil ediyorsun? Kim oldun?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların cevapları şu şekildedir:

K8: “Oradaki kızım”

K15: “Köylü”

K16: “Büyücü yenge”

K10: “Mağara”

K14: “Hiçbir şey”

K1: “Taş tutan heykel”

K6: “Savaşçı”

K7: “Köşede mağarada bekleyen çocuk oldum”

K13: “Oturan adam”

K2: “Büyücü oldum”

Bu bağlamda katılımcılar hem beden dillerini kullanarak hareket etmiş hem de bir düşünce geliştirmişlerdir. Katılımcıların hayal güçleri de bu devrede ortaya çıkmıştır.

Etkinlik 2: İkinci ısınma aşamasında katılımcılara Asurlular'ın kitabını anımsatacak eskimiş bir kitap gösterilmiştir (Resim 34).



Resim 34. *Eskimiş Kitap Görseli*

Katılımcılardan, bu kitabın içerisinde neler olabileceğini hayal etmeleri istenmiştir. Daha sonra, tahminlerini kitap kapağı şeklinde yansıtmaları istenmiştir (Resim 50).

Etkinlik 3: Canlandırma aşamasında katılımcılara bir hikaye verilmiş ve bunu canlandırmışlardır.

Hikaye: “Asurlular, kendi yazı sistemleriyle yazdıkları çok değerli bir belgeyi özel bir bölgede saklamışlar. Ancak, bir gün gizlice Asurluların yazı sistemini öğrenen biri belgeyi bulmaya karar vermiş. Bu belge, Anadolu'da kurulan ticaret kolonilerinin tarihini içermekle birlikte, Asurluların varlıklarını sürdürebilmeleri için kritik önem taşıyormuş. Bel-Enlil (yeryüzü tanrısı) ve öğrencisi Ashur, bu tehlikeyi fark edip medeniyetlerini korumak adına bir plan yapmaya başlamışlar. Gizli hazineyle ilgili gerilim dolu bir mücadele başlamış.”

1. Grup:



Resim 35. Asurluların Kayıp Kitabını Canlandırma - 1. Grup

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K2: “Yemek yapayım bize”

K15: “Kitap nerede?”

K13: “Kitabı buldum”

K15: “Nerede benim o kitabım? 2 aydır kitabı arıyorum nerede? Bu kütüphaneyi boşuna mı kurdum ben”

K2: “Düşmanlarımız götürdü”

K15: “Düşmanlar kim?”

K2: “Bilmiyorum şu tarafa gittiler.”

K15: “O kitap bizim için çok önemli. Bütün hazinelerimiz o kitabın içinde birinin eline geçerse yandık. Hemen gidip bulun o kitabı”

K13: “Oh be sonunda kitabıma kavuştum”

K10: “Sakla şunu şimdi görecekler”

K13: “Kimseye vermem”

K15: “Buldum kitabı”

K5: “Kitabı mı buldunuz? Kim almış?”

K2: “Sen nereden geldin?”

K5: “Suriye’den geldim”

K2: “Senin ne işin var burada? biz Asurlularız bu kitap bize ait ver bakalım”

K5: “Kitap bende değil ki arkana bak”

K13: “Kitabı unutun hadi ben kaçayım.”

Birinci grubun canlandırmasına bakıldığında Asurlular medeniyetinin kültürel mirası ve korunması üzerine yoğunlaşan bir çatışmayı etkili bir şekilde ortaya koymaktadır. Katılımcılar arasındaki konuşmalar belgenin önemini ve onu elde etme mücadelesini yansıtırken, K15'in *"O kitap bizim için çok önemli"* ifadesi, belgenin içindeki bilgilerin önemli değerler taşıdığını vurgulamaktadır. K2'nin düşmanlardan bahsetmesi, dış tehditler karşısında bir kaygıyı ifade ederken, K5'in Suriyeli olduğunu belirtmesi, günümüzde yaşanan sorunları ifade ettiğini göstermektedir. Genel olarak bakıldığında K2'nin *"Senin ne işin var burada biz Asurlularız bu kitap bize ait ver bakalım"* ifadesi, Asurluların kitapları olduğunu ve kütüphanecilikle ilgilendiğini öğrendiğini göstermiştir (Resim 35).

2. Grup:



Resim 36. *Asurluların Kayıp Kitabını Canlandırma - 2. Grup*

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K4: *"Benim uykum geldi ben biraz uyuyacağım ya"*

K7: *"Ben de uyuyacağım"*

K16: *"Aaa bu anahtar ne?"*

K6: *"Biri anahtar bulup kitabı çaldı"*

K4: *"Kim çaldı bu kitabı?"*

K7: *"Nasıl bulacağız bu kitabı nasıl?"*

K6: *"Kitabı ver yoksa bütün sayfaları koparıyorum"*

K16: *"Hayır bana ver sana altın getiririm"*

K6: *"Vermiyorsan kaçırırım ozaman"*

İkinci grup katılımcıları, Asurluların kayıp kitabını bulmayı canlandırırken, uyku hali ve bir anahtarın bulunmasıyla birlikte gerilimi artırmışlardır. Karakterler, kitabın çalındığına dair kaygılar taşıırken, kitabı geri almak için çeşitli taktikler geliştirmiştir. Bu süreçte, katılımcılar arasında gerilim ve pazarlık yaşanmıştır. Kitabı isteyen tarafın, kitabın değerini anladığı ve onu korumak için hareket ettiği görülmüştür (Resim 36).

3. Grup:



Resim 37. *Asurluların Kayıp Kitabını Canlandırma - 3. Grup*

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K8: “Of kaçtı ya”

K12: “Nereye gitti?”

K8: “Göremiyorum”

K8: “Buldum burada kitabı okuyor”

K12: “Kitabı vermezsen seni öldürürüm”

K8: “O kitap büyülü bir kitap kralım hemen bırakmalısınız”

K1: “Büyülüyse size niye vereyim?”

K8: “Büyü öğreneceğiz altın verimiz.”

K11: “Kralıma altın teklif edemezsin hoop”

K12: “Altın da verimiz mücevher de verimiz”

K1: “Dur sana büyüü gösterelim”

K8: “Şimdi büyüü çıkacak göreceksin. Ver de büyüü göstereyim.”

K3: “Kitabı en iyi kral korur onda kalsın.”

K12: “Anlaştık hadi dans zamanı.”

Üçüncü grup katılımcıları, kayıp kitabın peşine düşerken kitabın çalınması büyük bir panik yaratmıştır. Çalınan kitabın büyüğü özelliklerine vurgu yaparak, karşı taraf ikna edilmeye çalışılmış ve altın ile mücevher gibi tekliflerde bulunmuşlardır. K3'ün “*Kitabı en iyi kral korur onda kalsın*” fikri, soruna bir çözüm ürettiğini göstermekle birlikte, bilgilerin korunması gerektiğini göstermiştir. Sonunda, ikna edici bir yol buldukları için dans ederek süreci sonlandırmışlardır. Bu bağlamda yaratıcı dramının problem çözme yeteneğinin önemli ölçüde sağlandığı görülmüştür.

Etkinlik 4: Değerlendirme aşamasında katılımcılara kitap ayraçları şeklinde kesilmiş mukavvalar verilmiştir. Katılımcılar Asurlularla ilgili bir kitap ayraçı tasarlamışlardır (Resim 51). Bu tasarım sürecinde, katılımcıların Asurluların kültürü, yazı sistemi ile ilgili görseller, semboller ve metinler kullanmıştır.

Sekizinci Hafta

Kazanım: Arslantepe Höyüğü'nde yaşamış olan Urartular medeniyetini öğrenir

Yer: Drama atölyesi.

Grup: İlkokul 3 ve 4. sınıflar.

Katılımcı Sayısı: 16

Süre: 40+40+20

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama: rol oynama, doğaçlama, donuk imge, rol kartları

Araç-Gereçler: Şekli kağıt, keçeli kalem.

Uygulama:

Etkinlik 1: Isınma aşamasında katılımcılar bir çember oluşturmuş ve hikaye boyunca beden hareketleriyle hikayeyi takip etmişlerdir (Resim 38).

Hikaye: “*Arslantepe Höyüğü'ne adım attığınızda, hemen bir dağın zirvesine tırmanıyorsunuz. Ellerinizle yüksekliği gösterin, tırmanışa başlayın. Çantanız çok ağır, geriye doğru düşecek gibi oluyorsunuz. İşte şimdi zirvedesiniz. Burası, Urartuların büyüğü yaşam alanı. Girişte tarım ve su kaynakları görünüyor. Tarım aletlerinizle toprağı kazın ve sulama yapın. Şimdi, hafifçe çömelip, çimenler arasında yürüyün. Su kaynaklarına ulaştığınızda, ellerinizi yıkayın ve su damlası gibi sallayın! Karşıda Urartuların bir maden alanı var. Madenciler gibi yürüyün kasklarınızı takın. Kazma ve küreklerinizi çıkarın. Kazmaya başlayın. Yer altındaki madenleri keşfediyoruz. Taşları kırma hareketleri yapın. Taşlar çok sert. Yüzünüzdeki teri silin. Bir taşı kırdığınızda,*

sevinçle zıplayın. Ancak çok sert vurduğunuzda, yüzünüze su sıçradı, bu yüzden yüzünüzü temizleyin. Artık güvenli bir alana geçme vakti geldi ama sessizce yürüyün. Güvenlik ve savunma alanına gitmeye çalışıyorsunuz. Bu yol çok dağlık bir yol. Dağların arasında adım atmakta zorlanıyorsunuz. Surlar ve kaleler görünmeye başladı. Sur yapısını bedeninizde gösterin. Ellerimizi kaldırarak kaleyi ve surları gösteriyoruz. Tam o sırada düşman tehdidi altında olduğunuzu gördünüz, savunma hareketi yapın! Saldırı anında koşma hareketi yapın. Kazandık! Zafer sevinciyle zıplayın. Şimdi, kollarınızı sallayın ve bedeninizi rahatlatın. Hikaye sona erdi, ama Urartuların enerjisi hala sizinle...”



Resim 38. Urartuların Mekanında Yönergelerle Hareket Etme

Etkinlik 2:

Hikaye: “Arslantepe Höyüğü’nde yaşayan Urartu medeniyeti, uzun bir dönemdir devam eden ekonomik durgunluk ve ticaret yollarındaki kapanmalar nedeniyle büyük bir sıkıntı içindeydi. Şehirlerinde eski canlılıklarını kaybetmiş, ticaretin azalmasıyla birlikte işsizlik artmış, refah düzeyi düşmüş ve halk büyük bir mutsuzluk içinde yaşamaktaydı. Bu zorlu durum karşısında Urartu liderleri, çözüm arayışına girmek için bir meclis toplantısı düzenleme kararı aldı.”

Katılımcılar 3 gruba ayrılmıştır. Her bir grup üyesine sorunların (Tarım ve su kaynakları, madencilik, güvenlik ve savunma) yazılı olduğu rol kartları verilmiştir.

1. Grup: Tarım ve Su Kaynakları Grubu Rol Kartları

“Siz Arslantepe Höyüğü’nde yaşayan Urartu sakinleri olarak, şehrinizde tarım ve su kaynaklarının sizin için hayati öneme sahip olduğunu düşünen bir topluluksunuz. Su depolama sistemleri ve sulama kanallarını kendiniz oluşturduğunuz ve bunlar sayesinde verimli tarım alanları yaratmış olsanız da, son zamanlarda su kaynaklarının azalması ve tarım verimliliğindeki düşüş size endişe veriyor. Mecliste sunacağınız

taleplerin en önemlisi, su kaynaklarını korumak ve tarım için gerekli altyapıyı güçlendirmek üzerinedir. Tarım verimliliğinin düşmesi ve su kaynaklarının tükenmesi nedeniyle büyük bir krizle karşı karşıyasınız. Arslantepe Höyüğünde Urartu medeniyetinin sorunlarının konuşulduğu ve tartışıldığı bir meclis toplanacağı haberini aldınız. Su sorunlarını çözmek için başka çareniz yok. Şehriniz kuraklık altında. Ne olursa olsun bu toplantıya katılmalısınız.”

Başlangıç Noktası: Olay, meclis başkanın sizi toplantıya davet ettiği Arslantepe Höyüğü’nde söz hakkının Tarım ve Su Kaynakları grubuna verilmesiyle başlar.

2. Grup: Madenci Grubu Rol Kartları

“Siz Arslantepe Höyüğü’nde yaşayan Urartu medeniyetinden maden işçilerisiniz. Gelişen maden işçiliği ve mimari alanlardaki başarılarınız, şehrinize büyük bir kalkınma getirmiştir. Ancak, maden işçileri olarak, çalışma koşullarının iyileştirilmesi ve daha adil bir ücrete ihtiyacınız var. Ayrıca, iş kazalarının önlenmesi ve işçi sağlığına daha fazla önem verilmesi gerektiğini düşünüyorsunuz. Zorlu çalışma koşulları altında daha da zorlanıyorsunuz. Daha çok işçiye ihtiyacınız var. Arslantepe Höyüğünde Urartu medeniyetinin sorunlarının konuşulduğu ve tartışıldığı bir meclis toplanacağı haberini aldınız. Bütün madencilerden para topladınız ve borçlandınız, ayrıca meclis uzun süre toplanmayacak. Bu son şansınız. Ne olursa olsun bu toplantıya katılmalısınız.”

Başlangıç Noktası: Olay, meclis başkanın sizi toplantıya davet ettiği Arslantepe Höyüğü’nde söz hakkının Madenci grubuna verilmesiyle başlar.

3. Grup: Güvenlik ve Savunma Grubu Rol Kartları

“Arslantepe Höyüğü’nün sınırları dağlık bir bölgede yer aldığı için sürekli tehdit altındasınız. Urartu savunma birliği olarak, kalenin ve diğer savunma yapılarının güçlendirilmesi için acil önlemler alınmasını istiyorsunuz. Dağlık coğrafyanız nedeniyle düşman saldırılarına karşı daha etkili bir savunma sistemine ihtiyaç duyuyorsunuz. Asker yetersizliği var, daha fazla birlik lazım. Düşman saldırılarına karşı savunmasız kalmaktan endişe duyuyorsunuz. Arslantepe Höyüğünde Urartu medeniyetinin sorunlarının konuşulduğu ve tartışıldığı bir meclis toplanacağı haberini aldınız. Bölgenin en çok size ihtiyacı olduğunu düşünüyorsunuz. Şehrinizi korumakta artık çok zorlanıyorsunuz. Az zamanınız kaldı. Ne olursa olsun bu toplantıya siz katılmalısınız.”

Başlangıç Noktası: Olay, meclis başkanın sizi toplantıya davet ettiği Arslantepe Höyüğü'nde söz hakkının Güvenlik ve Savunma grubuna verilmesiyle başlar.

1. Grup:



Resim 39. *Urartular Medeniyetini Canlandırma - 1.Grup*

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K2: “Başkanım bizim erzak yiyecek sıkıntımız var. Bize yardım edebilir misiniz bu konuda?”

K7: “Olmaz çıkın gidin burdan”

K5: “Baskınnnn! Eğer bizim yollarımızı temizlemezsən düşmanları kovmazsan sana savaş açarız”

K14: “Su yolları daha önemli”

K2: “Bize erzak vermezseniz burayı başınıza yıkarım”

K7: “Bir şartla”

K2: “Neymiş?”

K5: “Söyleyin”

K7: “Benim seçtiğim evlerde oturacaksınız. Surları ben temizleyeceğim o surlardan geçeceksiniz. Yiyecekleri de her hafta ben vereceğim”

K14: “Tamam başkanım diğerleri gitsin bizim sorunumuz daha önemli”

Birinci grubun canlandırması, tarım ve su kaynakları ile ilgili yaşamsal sorunları ön plana çıkarmıştır. K2 ve K14, erzak ve su sorunlarını dile getirirken, K7'nin şartlı yardımı ve K5'in tehdit eden tavrı, grubun hayatta kalma mücadelesinin zorlu koşullarını ve kaynaklar üzerindeki rekabeti yansıtmıştır. Su yollarının korunmasının

önemine vurgu yapılırken, katılımcılar arasındaki gerilim, kaynakların yetersizliği ve çıkar çatışmalarını etkili bir şekilde dramatize etmiştir.

2. Grup:



Resim 40. *Urartular Medeniyetini Canlandırma - 2.Grup*

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K8: *“Başkanım madenlere imkan verin size güzel elmaslar yapalım . İsinabilmemiz için yardım edin. Yolları nasıl açabiliriz?”*

K3: *“Ama gerekli kaynaklarımız yok ki”*

K11: *“Nasıl yok biz sizin halkınız değil miyiz bize yardım edin”*

K1: *“Savunmayı ne yapacaksınız onlar zaten kendini savunabiliyor biz savunamıyoruz”*

K11: *“Su kaynakları hep boşa gidiyor. Köyümüze hiç su gelmiyor, insanlarımız ölüyor”*

K3: *“Tamam sevgili arkadaşlar gerekli askerlerimi göndereceğim, suyu köye göndereceğim madencilere destek sağlarım”*

K4: *“Tamam başkanımız gerekeni yapacak. Ben size haber vereceğim siz gidin”*

İkinci grubun canlandırması, madencilik sektörünün acil ihtiyaçlarını ve halkın taleplerini etkili bir şekilde yansıtmaktadır. K8, elmas üretimi için yardım talep ederken, K3 ve K11’in karşılıklı konuşmaları, mevcut kaynakların yetersizliğini ve bu durumun halk üzerindeki olumsuz etkilerini ortaya koymaktadır. K1’in savunma konusundaki endişeleri, toplumun güvenliğini sağlama konusunda yaşanan zorlukları vurgulamaktadır. Başkan rolündeki K19 *“Tamam sevgili arkadaşlar gerekli askerlerimi*

göndereceğim, suyu köye göndereceğim madencilere destek sağlarım” diyerek bir çözüm üretmiştir. Bu bağlamda öğrencilerin sorunlar için tedirgin oldukları süreç içerisinde gözlenmiştir. Bunun sonucunda bir çözüm bulmaları ise onları sevindirmiştir (Resim 40).



Resim 41. Urartular Medeniyetini Canlandırma - 3.Grup

Katılımcıların diyalogları şu şekildedir:

K3: *“Su yok maden yok savunma yok bu ne ya. Nasıl başkansıyorsunuz siz?”*

K7: *“1 gün sonra”*

K3: *“Ben burayı yıkacağım”*

K7: *“Size tohum göndereceğim buğday yapacaksınız”*

K12: *“Tarım grubu torpil yapmaya çalışır. Bal teklifinde bulunuyor. Burada işler torpille mi yürüyor yoksa?”*

K14: *“Başkanım kime yardım edeceksiniz?”*

K3: *“Herkesi yardım edeceğim”*

K2: *“Başkan torpil yapmayı kabul etmedi.”*

Üçüncü grubun canlandırmasında K3’ün, mevcut koşulları sorgulaması, liderliğin ve yönetimin etkinliğine dair bir eleştiri niteliğindedir. K3’ün *“Su yok maden yok savunma yok bu ne ya. Nasıl başkansıyorsunuz siz?”* ifadesi, halkın yaşadığı temel sorunları ve yöneticilere olan güven eksikliğini vurgulamaktadır. K7’nin *“1 gün sonra”* yanıtı, sürekli aksaklık gösterilen durumları yansıtmaktadır. K12’nin *“torpil”* vurgusu, karar alma süreçlerinde adaletsizlik ve kayırmacılığa dair bir eleştiriyi dile getirirken, bu durumun toplum içindeki güven duygusunu zedeleyebileceğini göstermektedir. K14 ve K2’nin konuşmaları ise, başkanın yardım kararlarının ne ölçüde etkili olduğunu

sorgulamakta ve bu süreçte hangi grupların daha fazla öncelik kazandığına dair bir belirsizlik yaratmaktadır. Sonuç olarak K3'ün “*Herkese yardım edeceğim*” ifadesi herkese eşit davranacağını gösterirken K2'nin torpil yapmaya çalıştığı ancak yapamayacağı sonucuna ulaşmasıyla süreç sonlanmıştır (Resim 41).

Etkinlik 3: Değerlendirme aşamasında katılımcılara önceden harita formu şeklindeki kağıtlar verilmiştir. Katılımcılar, sonraki oturuma kadar oturum başkanına göndermek üzere kendi bölgelerindeki en önemli noktaları haritada belirlemişlerdir (Resim 52).

4.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Öğrenciler yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmaları sırasında edindikleri bilgileri, sanat çalışmalarına nasıl yansıtırlar?

Bu bölümde, yaratıcı drama yönteminin görsel sanatlar dersinde uygulanması sonucu çocukların sanatsal çalışmalarına ve kültürel miras bilgisine olan katkıları incelenmiştir. Bu inceleme, öğrencilerin sanatsal ve kültürel gelişimine katkıda bulunup bulunmadığını analiz etmeyi amaçlamaktadır. Öğrencilerin sanatsal çalışmalarının listesi Tablo 11’de yer almaktadır.

Tablo 11. *Arslanteppe Höyüğü Drama Etkinlikleri Sonrası Haftalara Göre Öğrencilerin Oluşturduğu Sanatsal Çalışmalar*

Haftalar	Sanatsal Çalışmalar
1. Hafta	Masal resimleri
2. Hafta	Günlük yaşam resimleri
3. Hafta	Linol üzerine duvar kabartmaları
4. Hafta	Oyun hamuruyla araç-gereç tasarımı / Magnet üzerine mühür tasarımı
5. Hafta	Hayvan figürleri taç tasarımı
6. Hafta	Hitit tabletleri üzerine logo-amblem tasarımı
7. Hafta	Kitap kapağı tasarımı / Kitap ayracı tasarımı
8. Hafta	Harita tasarımı

1. Hafta Sanatsal Çalışmalar

Tanışma etkinliği sonunda katılımcılar masal karakterlerinin resimlerini çizmişlerdir (Resim 42). Özellikle, karakterlerin yüz ifadeleri, kıyafetleri ve duruşları, öğrencilerin hayal dünyalarındaki yansımalarını ortaya koymaktadır. Bazı katılımcıların karakterlerini canlı renklerle ifade ederken, bazılarının daha sade ve minimal çizimler

yapması, onların karakterlerle nasıl bir ilişki kurduklarını göstermektedir. Katılımcılar karakterleri olduğu gibi çizmek yerine değiştirerek yeni yorumlarla çizdikleri görülmektedir. Bazı katılımcılar geçmiş masal karakterleriyle ilgili bilgi sahibi olmadığı için canlandırma aşamasında da geçmişte yaşanmış olan Zafer Bayramı konusunu canlandırmış ve bununla ilgili resimler çizmişlerdir. Katılımcılar masal karakterlerini çizdikten sonra onlara gelecekte notlar bırakmıştır. Bu notlar incelendiğinde “*Pamuk Prenses Keşke O Elmayı Yemeseydin*”, “*En sevdiğin şeyi yap*”, “*Ekmek almaya tek gitmemelisin*” gibi ifadelerden de anlaşıldığı üzere karakterlere öneride bulunmuşlardır. “*Rapunzel saçların çok güzel*”, “*Uzun çok uzun*”, “*Geleceği varsa göreceği de var*”, “*Ülkeler kılıçla alınır ancak adaletle korunur*” gibi ifadelerle bakıldığında masal karakterlerinin fiziksel özellikleri ve ülkenin korunmasıyla ilgili fikirler yer almaktadır. Bu bağlamda yaratıcı dramın empati kavramının katılımcıların sözlerine de yansıdığı görülmektedir.





Resim 42. Masal Kahramanlarının Resimleri

2. Hafta Sanatsal Çalışmalar

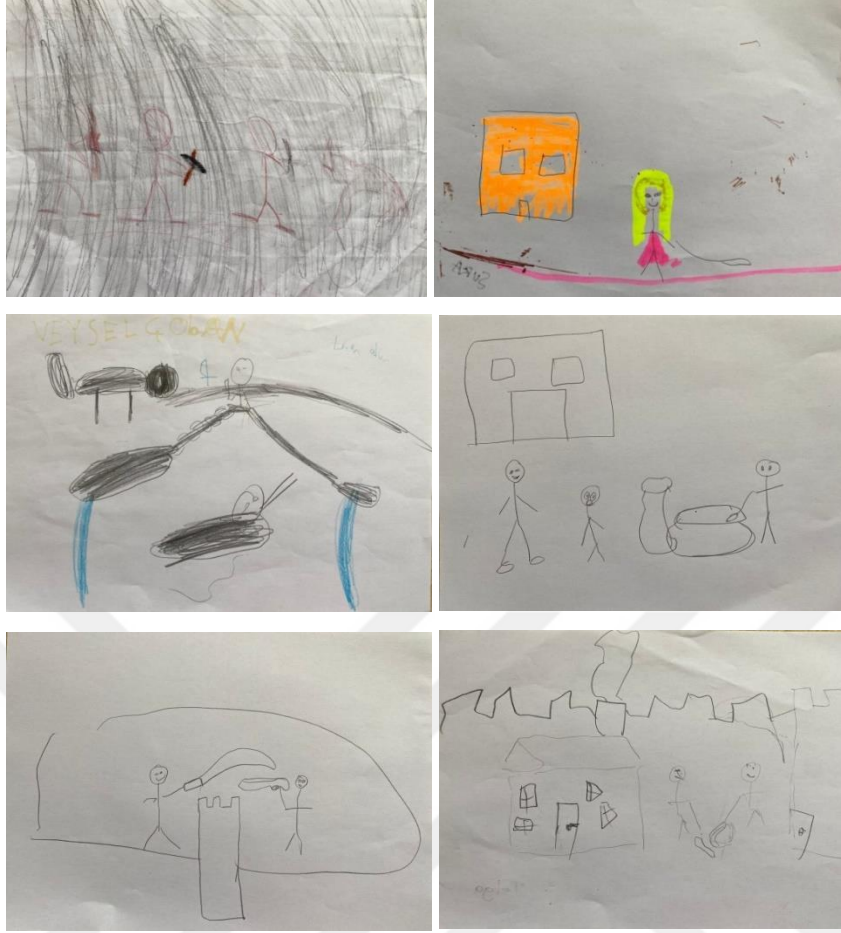
Arslantepe Höyüğü'nün günlük yaşamını aktarmak amacıyla gerçekleştirilen etkinliklerde, katılımcılarla birlikte kerpiç ev, seramik kap, kalkan, kılıç, çanak çömlek, kazma ve kürek gibi üç boyutlu nesneler yapılmıştır (Resim 43). Hazırlanan bu nesneler somut ürünler olduğu için Arslantepe'nin günlük yaşamının anlaşılması daha kalıcı hale gelmiştir.



Resim 43. *Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamına İlişkin Üç Boyutlu Çalışmalar*

Arslantepe Höyüğü'nün günlük yaşamını konu alan yaratıcı drama etkinlikleri sonucunda katılımcıların çizdikleri resimler, günlük yaşam içindeki işlevlerini anlamlandırma süreçlerini yansıtmaktadır. Çizimlerde kerpiç evler, seramik kaplar, gözetleme kuleleri ve tarım aletleri gibi öğeler yoğun bir şekilde yer almış, bu öğelerin belirgin şekilde betimlenmesi, katılımcıların günlük yaşam unsurlarını sanatsal biçimde ifade etme becerilerini ortaya koymuştur. (Resim 44). Resimlerde özellikle yiyeceklerin saklanması, barınma ve savunma temaları öne çıkmıştır. Seramik kapların yiyecek saklama işlevi, gözetleme kulelerinin savunma amaçlı kullanımı ve kerpiç evlerin barınma ihtiyacını karşılaması, öğrencilerin bu nesneleri günlük yaşamın merkezinde nasıl konumlandıklarını göstermektedir. Çizimler, katılımcıların drama etkinliği sırasında yaşadıkları çatışmaları ve çözüm yollarını sanatsal bir dile aktarabildiklerini ortaya koymaktadır.





Resim 44. *Arslantepe Höyüğü'nün Günlük Yaşamını Yansıtan Resim Çalışmaları*

3. Hafta Sanatsal Çalışmalar

Araştırmacı Arslantepe Höyüğü'nde bulunan duvar kabartmalarının tasvirlerini yansıtmak için kullanılan linol malzemesini önceden oyup katılımcılara getirmiştir. Etkinlik sırasında katılımcılar beğendikleri bir sahneyi seçmişlerdir. Seçtikleri sahneleri tahta kaşık yardımıyla kağıda çıkarmışlardır. Bastıkları resimler, kendi elleriyle yeniden üretmelerini sağlamıştır. Bu baskı çalışmalarını yaptıkları esnada araştırmacıya sahnelerin detayları sormakla birlikte grup içerisindeki diğer katılımcılarla da konuyla ilgili diyaloglara girdikleri görülmüştür. Baskı çalışmaları katılımcıların duvar kabartmalarındaki sahneleri anlamalarını sağlamıştır. Bu bağlamda hem hedef bilgiler kazandırılmış hem de daha önceden hiç linol baskı yapmayan katılımcılar bu tekniği öğrenmişlerdir.



Resim 45. Arslantepe Höyüğü Duvar Kabartmaları –
Linol Baskı Tekniği

4. Hafta Sanatsal Çalışmalar

Arslanteppe Höyüğü'nde bulunan araç-gereçler etkinliğinde, katılımcıların yaratıcı drama yöntemiyle öğrendikleri araç-gereçleri, oyun hamuru kullanarak nasıl yeniden yorumladıkları gözlemlenmektedir. Çanak çömlekler, kılıç-kamalar, idoller ve diğer Arslantepe araç-gereçlerini somut bir şekilde ifade etmişlerdir (Resim 46). Oyun hamuruyla yapılan ürünler incelendiğinde gruptaki kız öğrencilerin daha çok çanak, yüzük, kolye, küpe gibi nesneleri yaptıkları görülürken, erkek öğrencilerin ise mızrak ucu, kılıç, tahıl ambarı, mühür gibi nesneleri yaptığı görülmüştür. Daha sonrasında tüm bu ürünler bir satış pazarına sunulmuş gibi sıralanmış ve yanlarına da bir isimlik konulmuştur. Bu etkinlikte katılımcılar hem nesnelere şekil vererek kas becerilerini kullanmış hem de araç gereçleri çalışmalarına yansıtılmışlardır.



Resim 46. *Arslanteppe Höyüğü'nde Bulunan Araç-Gereçleri
Oyun Hamuruyla Şekillendirme*

Genel araç-gereçler oyun hamuruyla yapıldıktan sonra araç-gereçler içerisinde yer alan Arslantepe mühürleri ayrı olarak ele alınmıştır. Bu çalışmada maket kartonu kullanılarak bir magnet formu verilmiş ve içerisine de mıknatıs yerleştirilmiştir. Katılımcılar, Arslantepe'deki mühürlerin görsellerini ders esnasında kısa süreliğine incelemiştir. Daha sonra ise maket kartonu üzerine keçeli kalemle mühür tasarımları çizmişlerdir (Resim 47). Bu çalışmalar incelendiğinde katılımcıların gözlemlediği nesneleri doğru bir biçimde yansıtmaları dikkat çekmektedir. Katılımcılar benzer mühürler çizse de farklı şekilde yorumladıkları resimlerden anlaşılmaktadır. Bu bağlamda katılımcıların mühürleri öğrendikleri ve bunları özgün biçimde magnetlerine yansıttıkları sonucuna ulaşılmıştır.



Resim 47. Arslantepe Höyüğü Mühürlerini Magnet Üzerine Çizme

5. Hafta Sanatsal Çalışmalar

Arslantepe Höyüğü'nde bulunan hayvan figürleri drama etkinliğinde bir patronluk mücadelesi yaşanmış ve bunun sonucunda katılımcılardan patron olmasını istedikleri hayvanlar için taç tasarımı yapmışlardır (Resim 48). Katılımcıların tasarladığı taçlarda Arslantepe duvar kabartmalarında ve mühürlerinde yer alan “aslan, boğa, yılan, keçi, kartal, geyik ve domuz” hayvan figürleri bulunmaktadır. Katılımcılar eva kağıdından yapılmış ve lastik takılmış taçlarının üzerine en çok patron olmasını istedikleri hayvan figürünü çizmişlerdir. Bunun yanı sıra katılımcıların seçtiği hayvanın neden patron olması gerektiğini ifade eden kısa cümleler eklemişlerdir. Genel olarak taç üzerinde yer alan ifadeler arasında “Aslan ormanın kralı ve güçlü”, “Geyik boynuzları güçlü”, “Yılan çok hızlı”, “Boğa çok güçlü” ve “Kartal çok tatlı” gibi açıklamalar yer almaktadır. Burada aynı zamanda hayvanların güçlü özelliklerini kullandıkları görülmüştür. Bu etkinlikte katılımcılar hayvanların isimlerini öğrenmiş ve bu hayvan figürlerinin Arslantepe Höyüğü ile bağlantılı olduklarını anlamışlardır.



Resim 48. *Arslantepe Höyüğü Hayvan Figürleri Taç Tasarımı*

6. Hafta Sanatsal Çalışmalar

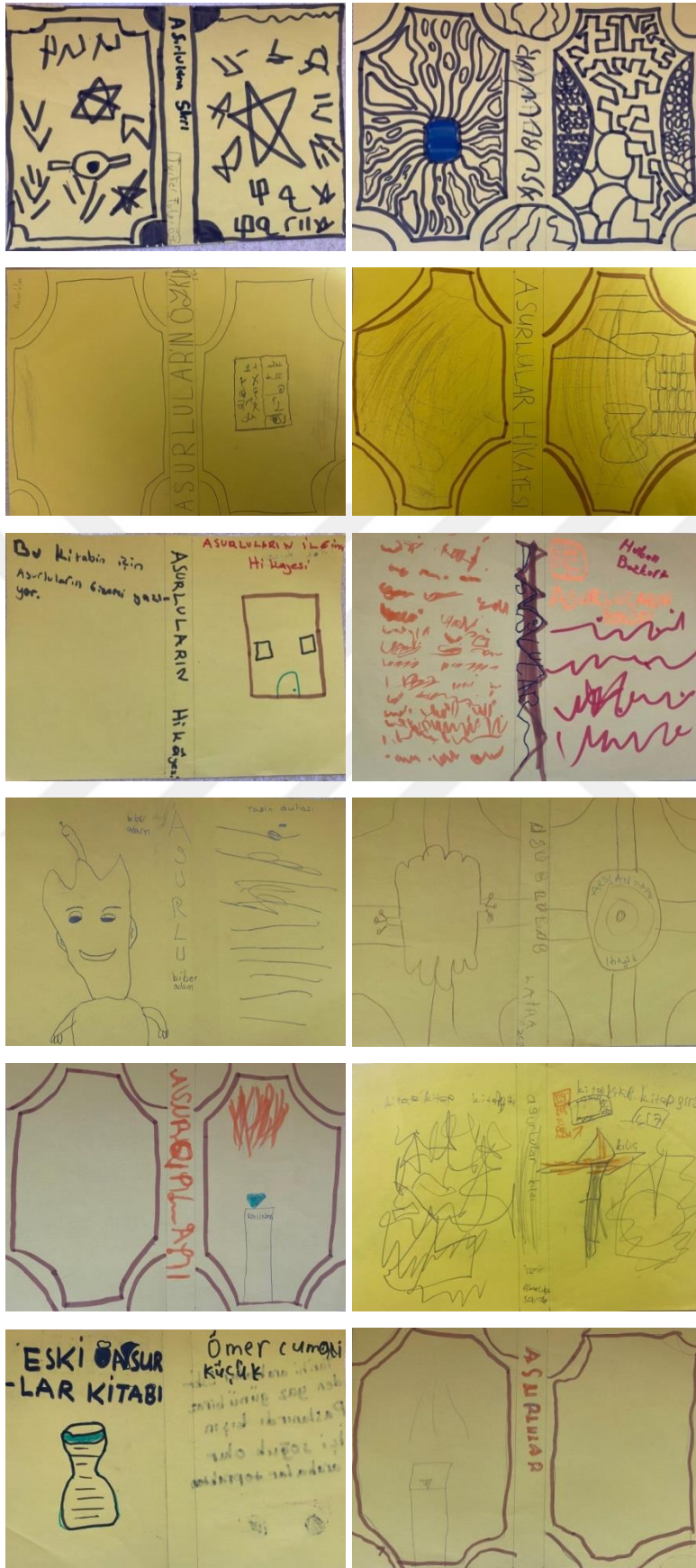
Arslantepe Höyüğü'nde yaşamış medeniyetlerden biri olan Hititlere dair canlandırmalardan sonra katılımcılara Hititlerin tabletlerine benzer formda renkli bir kağıt verilmiştir. Bu kağıt üzerine ise Hititler ile ilgili bir logo-amblem tasarımı yapmaları istenmiştir (Resim 49). Katılımcılar Hititlerle bağlantı kurarak, yaptıkları çalışmalarda “ticaret”, “çivi yazısı” ve “Hattuşaş” gibi önemli kavramları eserlerinde bir logo ismi olarak öne çıkarmışlardır. Tasarladıkları amblesmler incelendiğinde ise “ticaretle ilgili semboller” ve “el sıkışma” gibi şekiller kullanarak, en önemli özelliklerini öne çıkarmışlardır. Ayrıca Hititlerin ticarete kullandığı parayı ve mühürleri yansıtan tasarımlar da yapmışlardır. Bu çalışmalar katılımcıların Hititler medeniyetiyle ilgili kavramları yansıttıkları ve grafik tasarım öğelerinden olan logo ve amblemi öğrendiklerini göstermektedir.

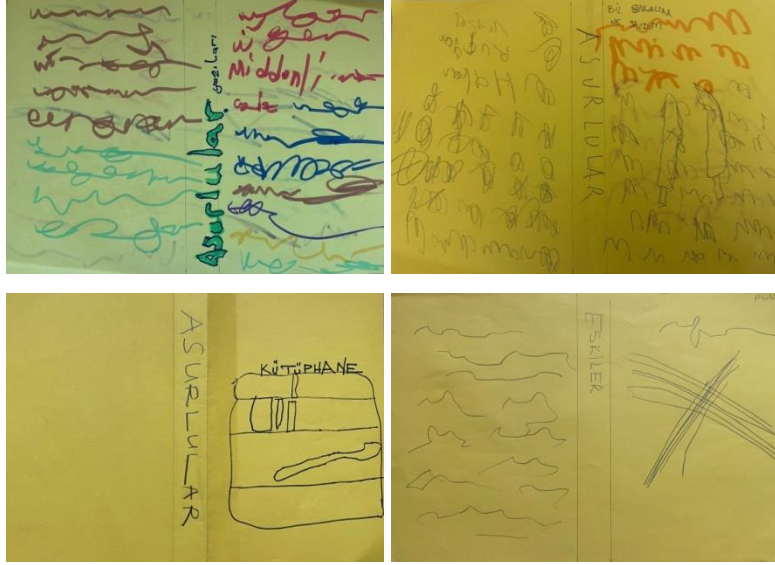


Resim 49. Hititler Medeniyeti Logo-Amblem Tasarımı

7. Hafta Sanatsal Çalışmalar

Arslantepe Höyüğü'nde yaşamış olan Asurlular Medeniyeti drama atölyesi hazırlık aşaması sırasında eski bir kitap gösterilip Asurlulara ait olduğu söylenmiştir. Daha sonra katılımcılara kitap kapağı formunda renkli bir kağıt verilip kitabın içerisinde neler olabileceğini hayal ederek yansıtmaları istenmiştir. Katılımcıların hazırladıkları kitap kapağı isimleri genel olarak “Asurluların Öyküsü”, “Asurlular Kütüphanesi”, “Asurlular, Bil bakalım ne yazdım”, “Asurluların Sırrı,” ve “Eski Asur Kitabı” olarak belirlenmiştir. Kapaklarda yer alan bazı resimlerde yer alan kütüphane görüntüleri, Asurluların kütüphanecilikle uğraşan bir toplum olduğuna yapılan vurguyu işaret etmektedir. Kullandıkları özgün yazı stillerinde ise Asurlular'ın kendi yazı stillerini oluşturmaları bilgisi etkili olmuştur. Bu bulgular katılımcıların Asurluların yazı sistemine ve kütüphanelerine olan farkındalıklarını göstermektedir (Resim 50).





Resim 50. Asurlular Medeniyeti Kitap Kapağı Tasarımı

Dersin sonunda katılımcılar Asurlularla ilgili bir kitap ayraçı tasarlamışlardır (Resim 51). Mukavva kullanılarak kesilen ve şekil verilen ayraçlar, sprey boya ile renklendirilmiştir. Tasarladıkları kitap ayraçları, bu uygarlığın kütüphanecilik ve yazı kültürüne dair edindikleri bilgilerin sanat aracılığıyla somutlaştırıldığı çalışmalardır. Katılımcılar ayraçlarda Asurluların yazı sistemine özgü semboller, kütüphane ve kitap rafları gibi şekiller kullanarak bu medeniyetin özelliklerini öğrendiklerini göstermiştir.



Resim 51. Asurlular Medeniyeti Kitap Ayraçı Tasarımı

8. Hafta Sanatsal Çalışmalar

Katılımcılar, Arslantepe Höyüğü'nde yaşamış olan medeniyetlerden biri olan Urartularla ilgili yapılan harita çalışmasında, kendi bölgelerindeki önemli noktaları belirleyerek Urartuların bölgesini çizmişlerdir. Haritada güvenlik ve savunma için stratejik noktaları, sur ve kale gibi yapıları işaretlemiş, tarım ve su kaynaklarının yer aldığı alanları sulama kanalları ve tarım arazileriyle göstermişlerdir. Ayrıca, madencilik faaliyetlerinin yapıldığı bölgeleri maden ocakları ve yollarla işaretleyerek, bu yerlerin Urartu medeniyeti içindeki önemini vurgulamışlardır. Harita üzerindeki bu yerleşimlerle katılımcılar, Urartuların ekonomik, savunma ve yaşam alanlarını şekillerle ifade ederek bölgenin coğrafi özelliklerini yansıtmışlardır (Resim 52).



Resim 52. *Urartular Medeniyeti Bölge Haritası*

4.1.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Yaratıcı drama yönteminin kültürel miras çalışmalarına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?

Yaratıcı drama etkinliği sonrasında katılımcılarla gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmeler, etkinliğin katılımcı üzerindeki etkilerini değerlendirmek amacıyla yapılmıştır. Görsel Sanatlar dersi kapsamında gerçekleştirilen bu etkinlikte, katılımcılara yaratıcı drama süreci hakkında sorular sorulmuştur. Bulgular soru başlıkları şeklinde ayrılmıştır. Öğrenci görüşlerinin kodları Şekil 1’de yer almaktadır.



Şekil 1. Öğrenci Görüşleri Kodları

Öğrencilerin Süreç İçinde Keyif Alma Durumları

Yaratıcı drama etkinliği sırasında keyif aldınız mı? sorusuna öğrencilerin büyük bir çoğunluğu olumlu yanıt vermiştir. Öğrenciler, bu etkinliğin dersin sıradan yapısından farklı olduğunu vurgulayarak, aktif katılım sağladıkları için dersten keyif aldıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin ifadelerine göre, yaratıcı drama süreci, onların ders sürecine daha istekli ve motive bir şekilde katılmalarını sağlamıştır. K7 “*Keyif aldım, herkes çok komikti*” diyerek etkinliğin eğlenceli yönünü ifade etmiştir. K11 “*Evet, çünkü oyun oynadık*” diyerek dersin çekiciliğini vurgulamıştır. K13

“Öğretmenim, ben resim yapmayı daha çok sevdim” ifadelerini kullanarak yaratıcı drama sürecinin sanatsal yönünü ön plana çıkarmıştır. K8’in ise “Evet öğretmenim, zaten dersi dinlemekten sıkılmışım oyun oynamak daha güzeldi” şeklindeki ifadeleriyle, bu tarz bir etkinliğin, dersin monotonluğunu kırdığını göstermektedir. Bu yanıtlar, öğrencilerin yaratıcı drama etkinliklerinden ne denli memnun kaldıklarını ortaya koymaktadır.

Öğrencilerin Süreç İçindeki Favori Aktiviteleri

Yaratıcı drama ile ilgili en beğendiğiniz şey neydi? sorusuna verilen yanıtlar arasında, öğrencilerin en çok grup çalışmasını ve rol yapma etkinliklerini beğendiği görülmüştür. Özellikle grup içerisinde iş birliği yaparak çeşitli rollere girmeleri, hem eğlenceli hem de öğretici bulunmuştur. K6 “Öğretmenim kılıçla savaşmak çok güzeldi” diyerek rol yapmanın önemini vurgulamıştır. K15 ise “Heykel olduğu için arkadaşımı heykeltıraş oldum ve değiştirdim, onu beğendim” ifadelerini kullanarak derste aldığı rolü ön plana çıkarmıştır. Yaratıcı drama sürecinin sanatsal yönlerinin yanı sıra, tarihi olayları canlandırmanın da önemine dikkat çekilmiştir. K12 “Öğretmenim, ben oyun hamuruyla küpe yapmayı sevdim” ifadesiyle etkinliklerde bir ürün üretmeyi ilgi çekici bulmuştur. K2 “Öğretmenim, hani kerpiç evi yıkıyorlardı ya ben engel oldum o ders çok güzeldi” diyerek yanlış olan bir davranışa karşı verdiği tepkiden memnun kaldığını dile getirmiştir. K3 “Ben baskı yapınca çok şaşırdım, hemen kağıda çıktı” ifadesi onun için yeni bir teknik olan baskı çalışmasına şaşırdığı anlaşılmıştır. K14 “Öğretmenim, hani oturumda başkan vardı madenler grubundaydım başkanı ikna etmeye çalıştım ya o etkinliği sevdim” ifadesini kullanarak grup içindeki rol dağılımının ve iletişimin önemini vurgulamıştır. K1’in “Hocam, ben hayvanları bulurken eğlendim” şeklindeki ifadesi, etkinliklerin öğrenme süreçlerinin keyifli olduğunu göstermektedir. K9 ise “Öğretmenim, hani geziyorduk bize diyordunuz ayağı kalk dağa çık surlara yürü falan orada eğlendim” şeklindeki ifadesiyle, etkinliklerin fiziksel hareket ve eğlence unsurlarının da önemli olduğunu ortaya koymaktadır.

Öğrencilerin Süreç İçindeki Duygusal Durumları

Yaratıcı drama sırasında hangi duyguları hissettiniz? sorusuna öğrenciler genel olarak merak ve heyecan hissettiklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerden K5, “Ben bazı yerlerde ne yapayım bilmiyordum, bazen utanıyordum” diyerek yeni durumların getirdiği belirsizlik ve heyecanı ifade etmiştir. Benzer şekilde K10, “Öğretmenim ben

derste çok heyecanlanıyordum çünkü ne yapacağımızı bilmiyordum” diyerek olayların gidişatını merak etmenin yarattığı kaygıyı belirtmiştir. K2 ise *“Ben çok eğlendim”* diyerek etkinliklerin eğlenceli yönünü öne çıkarırken, K16, *“Ben merak ettiğim için güzel buldum”* ifadesiyle de süreçteki merak duygusunun öğrenme motivasyonuna katkı sağladığını vurgulamıştır. Ayrıca, K8, *“Hocam farklı karakterler olurken beni çok mutlu etti”* diyerek yaratıcı süreçte farklı karakter rolüne bürünmesi ve bu durumda empati kurulmasının hoşuna gittiğini ifade etmiştir. Yaratıcılığını ifade etme özgürlüğünü hissetmiş ve bu durumun kendisine mutluluk verdiğini belirtmiştir. K4, *“Benim için hepsi çok değişti, hiç böyle bir şeyler yapmamıştım”* ifadeleriyle yaratıcı dramının sunduğu yeniliklerin kendisini nasıl etkilediğini anlatmıştır. K6, *“Çok eğlendim bazen arkadaşlarımla kendimizi tutmuyorduk güliyorduk”* şeklindeki ifadesiyle, grup çalışmasının sosyal bağları güçlendiren yönünü ortaya koymaktadır.

Öğrencilere Süreç İçinde Sağlanan Faydalar

Yaratıcı drama sizin için ne gibi faydalar sağladı? sorusuna verilen yanıtlarda, öğrencilerin yaratıcı drama sayesinde tarihsel bilgileri daha kolay ve kalıcı bir şekilde öğrendikleri vurgulanmıştır. Öğrencilerden K12, *“Resimler yaptık”* derken, K2 ise, *“Hocam ben Arslantepe'ye gitmişim ama tam bilmiyordum onu öğrendik”* ifadesiyle süreçte Arslantepe Höyüğü ile ilgili kazandıkları bilgiye dikkat çekmiştir. K11, *“Öğretmenim benim öğretmenlerim anlatıyor sadece ama buradaki derste sizin derste daha çok şey öğrendim”* ifadelerini kullanarak teorik derslerden ziyade yaratıcı drama etkinliğinde daha çok bilgi kazandığı görülmüştür. K1, *“Öğretmenim, babam hep Arslantepe'den bahsediyordu ama hiç gitmedim, şimdi gitsem her şeyi bilirim”* diyerek etkinliğin kalıcı öğrenme üzerindeki etkisini vurgulamıştır. K16'nın *“Öğretmenim ben bir keresinde baskı resmi yapmışım ama patatese yaptık burada kağıda basmayı öğrendim”* ifadesiyle, daha önce ufak çaplı öğrendiği bir tekniği drama etkinliklerinde gerçekleşen sanatsal süreçlerde yeni bir teknik öğrendiğini dile getirmiştir. Bu durumda da sanat ve yaratıcı dramının birleşmesiyle dersin daha etkili olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin Süreç İçinde Karşılaştıkları Zorluklar

Yaratıcı drama ile ilgili herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı? sorusuna verilen yanıtlarda, öğrencilerin bir kısmı yaratıcı drama sırasında çeşitli zorluklarla karşılaştıklarını ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler, rol dağılımında ve grup içi iletişimde sıkıntılar yaşadıklarını belirtmişlerdir. Örnek olarak K8'in *“Öğretmenim ben Ayşegül*

ile oynamak istiyordum ama başkalarıyla oynadım” ifadesinden de anlaşıldığı üzere, isteklerine uygun roller üstlenemediği için hayal kırıklığı yaşamıştır. Diğer öğrenciler, belirli rollere adapte olmakta güçlük çektiklerini ifade etmişlerdir. Özellikle daha çekingen olan öğrenciler, sahneye çıkma ve rol yapma konusunda ilk başlarda zorluk çektiklerini belirtmiş, K14, *“Hocam ben bazen oynamak istemiyordum bazı karakterleri oynamak istiyordum ama arkadaşlarım bana diyordu, ‘Sen bunu oyna’.”* diyerek bu durumu vurgulamıştır. Bazı öğrenciler ise düşüncelerin akışına zaman yetiştirmek konusunda sıkıntılar yaşamışlardır. K13, *“Öğretmenim bazen düşünüyordum ama bulamıyordum bir şey sonra hemen süre bitiyordu ne yapacağımı bilmiyordum”* diyerek bu baskının kendisini zor durumda bıraktığını ifade etmiştir. Ancak, süreç ilerledikçe birçok öğrenci bu zorlukların üstesinden geldiklerini belirtmişlerdir. K15, *“Öğretmenim, ilk başta zorlandım ama sonra gaza geldim kendime güvenim arttı ve daha iyi oynamaya başladım”* diyerek zamanla nasıl geliştiğini paylaşmıştır.

Öğrencilerin Süreç İçinde Değiştirmek İstedikleri

Yaratıcı drama etkinliğinde neler yapmak isterdiniz ya da neleri değiştirmek isterdiniz? sorusuna verilen yanıtlar arasında, K6’nın *“Bence onların elbiselerini giyseydik müzedeki elbiseleri varya onları giyseydik çok güzel olurdu”* yanıtı Arslantepe Höyüğü’nde giyilen kıyafetleri merak ettiği ve etkinliği onlarla gerçekleştirmek istediğini göstermiştir. Bunun yanı sıra, bazı öğrenciler drama sırasında daha fazla bireysel rol almak istediklerini ifade etmişlerdir. K8, *“Öğretmenim ben pamuk prensesken çok güzeldi keşke daha çok oynasaydık”* diyerek süreç içerisindeki yaratıcılığını daha çok göstermek istemiş ve oynadığı karakter onu etkilemiştir. Ayrıca, grup içi etkileşimlerde bazı arkadaşlarının daha fazla söz hakkı bulmasını talep eden K16, *“Hocam fırtına tanrısı komik şeyler söylüyordu ya herkes diyordu sus o daha çok konuşsaydı güzel olurdu”* şeklinde ifadelerle desteklemişlerdir. Etkinliğin süresinin de uzatılması gerektiğini vurgulayan K4, *“Öğretmenim keşke daha çok gelseniz ders hemen bitiyor”* diyerek, etkinliğin daha uzun sürmesinin faydalı olacağını belirtmiştir.

Öğrencilerin Süreç İçinde Keşfettikleri İlginç Olaylar

Yaratıcı drama sırasında öğrendiğiniz veya keşfettiğiniz en ilginç şey neydi? sorusuna verdikleri yanıtlarda, Arslantepe Höyüğü’nde yaşamış medeniyetlerin günlük yaşamları ve kullandıkları araç gereçlerle ilgili detaylı bilgilerin kendileri için ilgi çekici olduğunu belirtmişlerdir. Özellikle Hititler ve Urartular gibi eski medeniyetlerin mimari

yapıları, tarım ve hayvancılık faaliyetleri ile sanat eserleri hakkında öğrendikleri bilgiler, bilinçlerini artırmıştır. K11'in "*Öğretmenim Hititler bence çok akıllıydı ticaret yaptılar çünkü çok zenginlerdi.*" ifadesiyle Hititlerin ticaret yapısının onu etkilediğini belirtmiştir. K8, "*Öğretmenim bence mühürler çok değişti bizim paramıza benzemiyordu*" diyerek eski ve yeni paraların karşılaştırmasını yapmıştır. Benzer şekilde K10'un "*Öğretmenim kalorifer kullanmıyorlardı kerpiç evde ısınmalarına şaşırdım*" şeklindeki ifadesinde geçmişteki ısınma yöntemi ile günümüzde kullanılan ısınma yöntemlerini karşılaştırmış ve geçmiştekine şaşırdığı görülmüştür. K1, "*Hocam benim babam köye gidince tarlaya gidiyor aynı benim babam gibi kazıyorlar yeri*" diyerek Arslantepedeki insanların kullandığı yöntemi babasının kullandığı yöntemle ilişkilendirmiştir. K13 ise "*Bence tanrılar çok farklıydı*" gibi ifadelerle Arslantepe duvar kabartmalarında bulunan tanrıların farklı olduğunu dile getirmiştir.

Öğrencilerin Süreç İçindeki Deneyimleri

Yaratıcı drama etkinliği sizin için nasıl bir deneyim oldu? Neden? sorusuna verilen yanıtlar arasında K16'nın "*Bu ders çılgınlık gibi çünkü hep bir iş yapıyoruz hiç durmuyoruz*" ifadesi etkinliğin hareketli yapısını ve işbirliği içinde olduklarını vurguladığını göstermiştir. K12, "*Hocam bence dersler böyle çok güzel*" ifadesiyle etkinliklerden keyif aldığını göstermiştir. K8, "*Resim yaptık, oyun hamuru oynadık çok güzeldi*" diyerek etkinliğin sanatsal çalışmalarına dikkat çekmiştir. K10, "*Öğretmenim ben Arslantepeyi artık her şeyi biliyorum*" diyerek bu etkinliklerin Arslantepe Höyüğü'nün öğrenilmesi sürecindeki katkısını vurgulamıştır. K11, "*Dedemin köydeki evi kerpiçtir oradaki ev buna benziyordu acaba onları da Arslantepe kralı mı yaptı*" ifadesiyle, kendi yaşamıyla bağlantılar kurduğunu göstermiştir. K4 ise, "*İsmimi söylediğimde elimle harfleri gösterdim ama tam bilmiyordum. İnternette dilsiz olanların harflerini öğrendim*" şeklinde ifade ederek, öğrenme sürecinin bireysel gelişimlerine katkı sağladığını vurgulamıştır. K3, "*Başka derste hep sessiz konuşuyoruz burada çok konuşabiliyoruz*" diyerek yaratıcı dramadaki rahat ortamı vurgulamıştır.

Öğrencilerin Süreç İçindeki Etkinlik Önerileri

Yaratıcı drama etkinliklerini daha da eğlenceli hale getirmek için ne tür fikirleriniz var? sorusuna, öğrenciler yaratıcı drama sürecine daha fazla hareketli etkinlikler eklenebileceğini belirtmişlerdir. K6, "*Öğretmenim bir sürü kerpiçten ev koyalım, bir de kılıçlarımız çok olsun*" diyerek daha fazla materyal istediğini dile

getirmiştir. K15, “*Hocam aslında futbolla oynasak daha güzel olur*” diyerek sevdiği bir oyunu da drama etkinliklerine dahil etmek istemiştir. K8, “*Hocam, bence Arslantepe bitti ya, onun yerine başka oyunlar da oynayalım*” diyerek farklı drama etkinliklerine katılmak istediğini dile getirirken, K9 ise, “*Öğretmenim, bence canavarlar olursak daha eğlenceli olur*” şeklindeki ifadesiyle fantastik karakterler istediğini dile getirerek bir öneride bulunmuştur. K11, “*Hocam bence heykel getirelim, büyük kralı ve aslanlarını yapalım*” ifadesiyle, kil kullanarak daha fazla sanatsal öğeler istediğini dile getirmiştir.

Öğrencilerin Süreç İçindeki Etkinlik İstekleri

Yaratıcı drama ile ilgili başka ne tür etkinlikler yapmak isterdiniz? sorusuna öğrenciler, çeşitli yaratıcı öneriler sunmuşlardır. K7, “*Hocam bence Arslantepe çok eski, onun yerine teknoloji yapalım*” diyerek tarihi unsurları modern teknolojilerle birleştirme fikrini öne çıkarmıştır. K6 “*Hocam bence savaşçıları toplayalım, hepsi oyun oynasın*” şeklinde bir öneride bulunarak savaş stratejilerini oyun içerisinde görmek istediğini belirtmiştir. K3, “*Öğretmenim, bence uzaylıları yapalım*” diyerek yaratıcı drama etkinliklerine fantastik unsurlar ekleme fikrini ortaya koymuştur. Bununla birlikte, K10, “*Hocam, benim kedimi de okula getireyim, onunla oynayalım*” diyerek sevdiği hayvanı da etkinliklere dahil etme isteğini ifade etmiştir. K16 “*Hocam Göbeklitepe’nin göbeği var diye mi ona Göbeklitepe demişler? Bence bundan sonra onu yapalım*” diyerek daha fazla kültürel öğeleri görmek istediğini belirtmiştir. Bu öneriler, öğrencilerin yaratıcı drama etkinliklerini daha eğlenceli ve kişisel hale getirme konusundaki isteklerini yansıtmaktadır.

BÖLÜM 5

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen bulgulara dayalı olarak ulaşılan sonuçlar, tartışmalar ve bunlardan hareketle geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç ve Tartışma

5.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Çalışma sonuçları incelendiğinde yaratıcı drama yöntemi etkinlikleri sonrası öğrencilerin kendi bölgelerinde varlığını sürdüren Arslantepe Höyüğü ile ilgili bilgi düzeylerine katkı sağladığı görülmüştür. Ders kapsamında ele alınan Arslantepe Höyüğü'nde günlük yaşamın nasıl olduğu, orada yaşayan insanların yiyecekleri bulma ve saklama, barınma ve ısınma, tehlikelerden korunma ve günlük yaşamı kolaylaştırıcı aletlerin kullanımıyla ilgili yöntemleri daha iyi kavradıkları görülmüştür. Daha önce Arslantepe bölgesinde yaşamış olan medeniyetleri sıralaması istenen öğrencilerin, yaratıcı drama süreci sonrasında bu bilgileri doğru bir şekilde ifade ettikleri kanısına varılmıştır. Arkeolojik çalışmalarda kullanılan araç gereçler, mühürlerdeki semboller ve duvar kabartmalarında bulunan hayvan figürlerine ilişkin konularda da öğrencilerin doğru bilgileri verdikleri tespit edilmiştir. Bu bulgular doğrultusunda, yaratıcı drama yönteminin kültürel miras gibi genellikle ezbere dayalı konuların öğretiminde etkili bir yöntem olduğu ve öğrencilerde var olan bilgileri üzerine yeni ve doğru bilgiler ekleyerek bu bilgilere katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmanın sonuçlarını destekler nitelikte, Sünger'in (2022) çalışmasında sanat tarihi öğretiminde yaratıcı dramayı kullanarak öğrencilerin bilgi düzeylerini artırması da bu yöntemin farklı disiplinlerdeki başarılarını desteklediği görülmektedir. Karacil (2009), çalışmasında yaratıcı drama yönteminin Türkçe dersinde öğrencilerin akademik başarısı üzerindeki etkileri incelemiş, araştırma bulguları, deney grubunun yaratıcı drama yöntemini kullanarak geleneksel yönetime kıyasla anlamlı derecede daha yüksek başarı gösterdiğini ortaya koymuştur. Arıkan (2012) çalışmasında görsel sanatlar dersinde yaratıcı drama yönteminin, klasik-geleneksel yöntemle karşılaştırıldığında öğrenme kalıcılığı ve bilgi edinimi açısından daha etkili olduğunu belirtmiştir. Öztürk ve Sarı (2018) çalışmalarında yaptıkları değerlendirmeye göre yaratıcı drama yönteminin kullanıldığı deney grubu, programın öngördüğü geleneksel yöntemlerin uygulandığı kontrol grubuna kıyasla anlamlı bir farkla daha fazla bilgi kalıcılığı sonucuna ulaşmıştır. Atar (2003), çalışmasında dramatizasyon tekniğinin ilköğretim sosyal bilgiler dersi coğrafya konularının öğretiminde öğrencilerin başarı düzeyini ve bilgileri hatırlama tutma oranını anlamlı bir şekilde artırdığını göstermiştir. Selanik Ay'ın (2005) hayat bilgisi dersinde ilköğretim öğrencileriyle yaptığı çalışma öğrencilerin ön-test ve son-test sonuçları arasındaki anlamlı farklarla öğrenme sürecini olumlu yönde desteklediği belirlenmiştir. Bu yöntemin erken yaş gruplarında bilgi kalıcılığı ve öğrenci başarısını artırmada etkili olduğunu ortaya koymuştur. Ancak Boyacı'nın (2019) çalışması bu sonuçlardan farklı olarak, yöntemin etkisinin dilsel ve kültürel engeller gibi faktörlerden olumsuz etkilenebileceğini ortaya koymuştur. Çalışmaya katılan öğrenciler roman olduğu için konuyu anlamada sınırlı kalmışlardır. Öğrencilerin eski meslekler konusunda bilgi eksikliği yaşamaları, ders eğlenceli bulunsa da kalıcılık anlamında düşük kalmıştır.

Tüm bu sonuçlar dikkate alındığında görülmektedir ki, geleneksel eğitim yöntemleri yerine kullanılan yaratıcı drama yöntemi öğrencilerin bilgi düzeylerine diğer yöntemlerden daha çok katkı sağlamıştır.

5.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Çalışma sonuçları incelendiğinde, yaratıcı drama atölyelerinde gerçekleştirilen etkinliklerin tüm süreç boyunca öğrencilerin bilişsel anlamda hedeflere uygun kazanımlar elde ettiği ifadelerinde görülmüştür. Ütkür ve Açıkalın'ın (2018) belirttiği

gibi özellikle soyut kavramların somutlaştırılması ve öğrencilerin yaratıcılıklarının geliştirilmesinde yaratıcı drama oldukça faydalıdır. Bu çalışmada da öğrencilerin, Arslantepe Höyüğü'ndeki nesneleri bedenleriyle ifade ederek psikomotor kazanımlar elde ettiği tespit edilmiştir. Ayrıca empati becerileri geliştirmiş, problem çözme gibi duyuşsal becerileri canlandırma aşamalarında sergilemişlerdir. Okvuran'ın (2003) ifade ettiği gibi, yaratıcı drama, öğrencilerin dramatik etkinlikler aracılığıyla bir imgelemsel dünya yaratmalarını ve yaratıcı problem çözme becerilerini geliştirmelerini sağlamaktadır.

Öğrencilerin süreç boyunca ürettikleri sanatsal ürünlerde, öğrenilen bilgilerin yaratıcı bir şekilde ifade edildiği görülmüştür. San'ın (2007: 23) da belirttiği gibi, yaratıcı eğitim anlayışı, yalnızca bilgi yüklemesi yerine, değişmeyen sorunların sorgulanmasına, çağın sorunlarına ve eğitim amaçlarına paralel, herkese her şeyi öğretmek yerine, seçilmiş bilgi ve becerilerin olabildiğince iyi öğretilmesini amaçlar.

Öğrencilerin derse yönelik tutumlarında ve öğrenme düzeylerinde olumlu değişimlerin gözlemlendiği diğer çalışmalar da bu araştırmayı desteklemektedir. Yılmaz (2010), çalışmasında yaratıcı drama yöntemiyle işlenen derslerin, öğrencilerin motivasyonlarını ve başarılarını artırdığını göstermiştir. Benzer şekilde Karacil (2009), bu yöntemin öğrencilerin derse olan ilgisini artırdığını ve öğrenmeyi daha keyifli hale getirdiğini vurgulamaktadır. Ayrıca, öğrencilerin sosyal becerilerini geliştiren drama etkinlikleri, işbirliği yapma ve empati kurma yetilerini desteklemiştir.

Arıkan (2012) ve Aykaç (2007) çalışmalarında benzer şekilde yaratıcı dramanın özellikle öğrencilerin özgüvenlerini artırdığı, yaratıcılıklarını geliştirdiği ve ders sürecini daha eğlenceli ve etkili hale getirdiği belirtilmiştir. Aykaç, bu yöntemin sınıf ortamını durağanlıktan kurtararak müze ve sergi ortamlarıyla zenginleştirdiğini ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha kalıcı hale getirdiğini ifade etmiştir. Bu bağlamda, yaratıcı drama yöntemi, yalnızca akademik başarıya değil, aynı zamanda öğrencilerin sosyal, kültürel ve kişilik gelişimlerine de önemli katkılar sağlamaktadır.

Bu sonuçlar bağlamında yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin öğrenme süreçlerini desteklediği, bilişsel, duyuşsal ve psikomotor hedeflerin gerçekleştirilmesini kolaylaştırdığı ve öğrencilerin öğrenmelerinin arttığı görülmektedir. Bu yüzden eğitimde dramaya daha fazla yer verilmelidir.

5.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Öğrencilerin sanatsal çalışmalarının incelenmesi sonucunda, öğrencilerin Arslantepe Höyüğü ile ilgili unsurları resim çalışması, üç boyutlu çalışmalar, linol baskı çalışmaları, araç-gereç tasarımı, taç tasarımı, logo-amblem tasarımı, kitap kapağı, kitap ayracı, harita tasarımlarında Arslantepeyle ilgili bütün unsurları yansıtarak çizimleri ve yeni yorumlar katmaları bütün çalışmalarında görülmüştür. Yaratıcı drama yöntemiyle öğretilen derslerde öğrencilerin yaratıcılığı da ortaya çıkmıştır. Çalışmada yaratıcı drama yöntemine görsel sanatların tekniklerinin dahil edilmesiyle bu yaratıcılık pekiştirilmiştir.

Akkurt ve Boratav'ın (2018) belirttiği gibi, görsel sanatlar eğitimi, bireylerin düzenli düşünme, sorgulama, estetik kaygı geliştirme, değerlendirme yapabilme gibi beceriler kazanmalarına önemli katkılar sağlamaktadır.

Bu bağlamda Malatya'da yaşayan öğrencilerin kendi kültürel mirasları olan Arslantepe Höyüğü ile ilgili yapılan resimlerde katkı sağladığını göstermiştir. Benzer şekilde Türkcan'ın (2019), çalışması, Kütahya'daki öğrencilerin kendi kültürel mirasları olan Aizanoi antik kentinde yapılan sanat eğitimine dayalı etkinliklere katılımının, öğrencilerin kültürel miraslarını tanıma ve öğrenme süreçlerine olumlu etkilerini ortaya koymuştur.

Deniz ve Çağlayan'ın (2022), araştırması da kültürel mirasın görsel sanatlar eğitimi bağlamında aktarımını incelemiş ve görsel sanatlar ders programlarının kültürel miras konusuna özel bir öğrenme alanı ayırdığına dikkat çekmiştir. Bu bulgu, kültürel mirasın eğitim süreçlerinde öneminin kanıtı niteliğindedir. Ayrıca Yörükoğlu (2008), çalışmasında ilköğretim öğrencilerinin milli kültür ve evrensel değerler bağlamında yaratıcılıklarını geliştirmek için tasarlanan programın, kuş evleri gibi kültürel öğeler üzerinden etkili bir öğrenmenin gerçekleşmesini ve bunları eserlerine yansıttıkları görülmüştür.

Bu araştırmalar dikkate alındığında sanat eğitiminin yaratıcılık kısmından faydalananak öğretilen kültürel miraslar, çocukların eserlerine farklı şekillerde yansımış ve öğrenme anlamında da kalıcı olmuştur.

5.1.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Araştırma doğrultusunda öğrencilerin yaratıcı drama yöntemine yönelik görüşleri dikkate alındığında, bu yönteminin öğrenciler tarafından keyifli, etkileyici, komik ve oyun oynama gibi olumlu ifadelerle değerlendirildiği görülmektedir. Drama etkinliklerinde en beğenilen yön, öğrencilerin bir role girmesi olarak öne çıkmaktadır. Süreçte hissedilen duygular arasında heyecan, mutluluk ve özgürlük dikkat çekmektedir. Yaratıcı dramanın faydaları arasında Arslantepe Höyüğü'nün öğrenilmesi ve görsel sanat etkinliklerinin sürece katkısı yer almaktadır. Süreçte karşılaşılan zorluklar ise sürekli rol almak isteme, grup içi anlaşmazlıklar, arkadaş seçimindeki sınırlamalar ve düşünme için zaman kısıtlılığı şeklinde ifade edilmektedir. Etkinliklerde değiştirilmesi istenen unsurlar, özellikle canlandırma aşamalarında sürenin uzatılmasına yönelik talepleri içermektedir. Öğrenciler, derste en ilginç buldukları konular arasında Arslantepe'de yaşamış medeniyetlerin özellikleri, mühürler ve tanrılar gibi kavramları vurgulamaktadır. Yaratıcı drama yöntemi, öğrenciler tarafından eğlenceli ve öğretici olarak nitelendirilmektedir. Ayrıca, canlandırma sürelerinin uzatılması ve daha fazla materyal kullanılması gibi öneriler, yöntemin geliştirilmesine yönelik ihtiyaçları göstermektedir.

Çalışmanın sonuçları, literatürde yer alan diğer araştırmalarla paralellik göstermektedir. Bayramoğlu ve Başbuğ'un (2018) çalışmasında, yaratıcı drama yönteminin İnkılap Tarihi dersinde öğrenciler tarafından keyifli bulunduğu, öğrenme sürecinde doğaçlama ve oyun kavramlarının ön plana çıktığı belirtilmiştir. Bu çalışmada da drama yöntemiyle derslerin daha iyi anlaşıldığı, tarihsel olayların anlamlı hale geldiği ifade edilmiştir. Benzer şekilde, Kök (2010), görsel sanatlar dersinde müze bilincinin kazandırılmasına yönelik öğrenci görüşleri sonucunda yaratıcı dramanın etkili olduğunu, öğrencilerin müzeleri somut bir şekilde öğrendiklerini ifade ettiklerini, dramadan sonra müzelerin sıkıcı bir yer olmadığını, bu tarz drama etkinliklerine ilgilerinin arttığını rapor etmiştir. Işık ve Adıgüzel (2013), çağdaş sanat akımlarının öğretiminde ön test ve son testte öğrenci görüşlerine bakıldığında yaratıcı drama yönteminin geleneksel yöntemlere kıyasla dersleri daha eğlenceli ve öğretici hale getirdiğini, farklı bakış açıları geliştirdiğini ve bilgilerin daha kalıcı olduğunu vurgulamıştır. Burçoğlu Baran ve Aykaç (2013) yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin başlangıçtaki korku ve güvensizliklerini aşmalarını sağladığını, özgüven ve ifade becerilerini geliştirdiğini, grup etkileşimlerini artırarak öğrenme sürecini mutlu bir bir

şekilde gerçekleştirildiğini ortaya koymuştur. Yenigül (2019) ise çalışmasında yaratıcı drama yönteminin sosyal bilgiler dersinde kullanılabilirliği üzerine olumlu görüşler alınmış, öğrencilerin yönetime yönelik istekli bir tutum sergiledikleri ve etkili öğrenmenin gerçekleştiği sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte, yöntemin kullanılabilir olmadığı görüşünü savunan katılımcılar da bulunmuş, bu durum yöntemin uygulama bağlamına ve katılımcı yaşantılarına göre değişiklik gösterebileceğini göstermiştir.

5.1.5. Arslantepe Höyüğü Müze Gezisine İlişkin Sonuç ve Tartışma

Etkinlikler sonunda Arslantepe Höyüğü'ne müze gezisi düzenlenmiş ve çocuklar bu gezide yer almışlardır. Dersin başında soyut bir konu olarak görülen ve öğrenciler tarafından bu şekilde ifade edilen Arslantepe Höyüğü, öğrenciler tarafından görülünce bir anlam ifade etmeye başlamıştır. Arslantepe Höyüğü'nü ziyaret eden öğrenciler, eğitim sürecinde edindikleri bilgileri mekanın kendisine gidip oradaki mimari yapıları, döneme ait eserleri kendileri inceleyerek, yaratıcı drama atölyelerinde canlandırarak öğrendiklerini gerçek mekanda görmüşlerdir.

Yapılan araştırmalar, müzelerin eğitimde etkin bir araç olarak kullanılmasının önemine işaret etmektedir. Çakır İlhan (2019), son yirmi yılda müze uzmanlarının müzelerin eğitsel rolüne yönelik farkındalığının arttığını ve müzelerin gezi ve sergileme işlevlerinden öte, yaşayan öğrenme ortamları haline geldiğini belirtmiştir. Bu bağlamda Akyol ve Akyol (2017), erken çocukluk döneminde yaratıcı drama etkinliklerinin müzeler ve arkeolojik alanlarda gerçekleştirilmesi gerektiğini vurgulamış ve bu yaklaşımın, çocukların geçmişi anlamalarına, somut yaşantılar kazanmalarına katkı sağladığını ifade etmiştir. Benzer şekilde Karaosmanoğlu (2017), müzede yaratıcı drama etkinliklerinin katılımcıların müzelere yönelik algısını olumlu yönde değiştirdiğini ve geçmişle bağlantı kurmalarını sağladığını göstermiştir.

Müzede drama etkinlikleri empati geliştirme ve kültürel farkındalık oluşturma açısından da önemli bir rol oynamaktadır. Başbuğ ve Adıgüzel (2019: 4), bu etkinliklerin katılımcıların farklı kültürlerle tanışma ve bu kültürleri anlama becerisini geliştirdiğini belirtmektedir. Arslantepe Höyüğü gezisinde de öğrencilerin başlangıçta anlam veremedikleri ve derslerde sürekli varlığını sorguladıkları bu kültürel miras,

ziyaret sonrasında onlar için bir anlam kazanmış ve bu mekandaki kültürel varlıklarla empati kurma çabalarını artırmıştır.

Bu sonuçlar dikkate alındığında müzelerin somut yaşantılar için en etkili yerlerden biri olduğu ve eğitsel anlamda da faydalanılabilecek bir alan olduğu görülmektedir.

5.2. Öneriler

5.2.1. Araştırmacılar İçin Öneriler

- Araştırma, Arslantepe Höyüğü ile sınırlıdır. Ancak, dünya genelinde ve Türkiye'de UNESCO'ya dahil olan pek çok kültürel miras bulunmaktadır. Bu kültürel mirasların da yaratıcı drama yoluyla işlenmesi, çocukların kendi kültürlerini öğrenmelerine ve korumalarına katkı sağlayacaktır. Ayrıca, UNESCO'ya dahil olmasa bile yerel kültürel değerler de araştırma kapsamına dahil edilebilir.
- Bu araştırma ilköğretim 3. ve 4. sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Ancak literatüre katkı sağlamak ve yaratıcı dramanın etkilerini farklı yaş gruplarında görmek için diğer sınıf düzeylerinde de araştırmalar yapılabilir. Ortaokul veya lise düzeyindeki öğrencilerle yapılan çalışmalar, yaratıcı dramayı daha geniş bir öğrenci grubuyla incelenebilir.
- Bu araştırma sadece Görsel Sanatlar dersiyle sınırlıdır. Yaratıcı drama yöntemi, diğer derslerde de incelenebilir. Fen, tarih veya dil gibi alanlarda da yaratıcı dramanın etkisi araştırılarak derslerin yaratıcı bir hale getirilmesi sağlanabilir.

5.2.2. Drama Uygulamaları İçin Öneriler

- Yaratıcı drama ve sanat eğitimi alanındaki araştırmalar genellikle nicel verilerle sınırlı kalmaktadır. Ancak yaratıcı drama, nitel veriyle daha detaylı incelenebilir. Bu sayede yaratıcı drama süreçlerinin sorunları ve etkileri daha ayrıntılı şekilde ele alınabilir.

- Bu arařtırmada yaratıcı drama etkinlikleri bir drama atölyesinde gerçekleştirilmiş ve ardından öğrenciler müzeye götürülmüřtür. Ancak gelecekte yapılacak çalışmalarda, yaratıcı drama etkinliklerinin doğrudan müze ortamında işlenmesi, öğrencilerin tarihi eserler ve kültürel mirasla daha yakın bir etkileşim içinde olmalarını sağlayabilir.
- Arařtırmada 3 boyutlu materyaller, baskılar, oyun hamuruyla heykelcikler, logo ve amblem tasarımları gibi çeşitli uygulamalar kullanılmıştır. Ancak görsel sanatlar tekniklerinden yararlanılarak yaratıcı dramaya uygun daha farklı ve çeşitli materyallerle etkinlikler daha eğlenceli ve somut hale getirilebilir.

5.2.3. Kurumlar İçin Öneriler

- Devlet okullarında yaratıcı drama etkinlikleri ve müze gezilerinin düzenlenmesinde izin alma süreçlerinde karşılaşılan bürokratik zorluklar nedeniyle çocuklarla müze gezisi düzenlenememiş, bu nedenle çalışmalar özel bir okulda gerçekleştirilmiştir. Bu noktada, devlet okullarında da benzer etkinliklerin yapılabilmesi için gerekli izinlerin alınması ve destek sağlanabilmesi önerilmektedir.
- Arařtırma, drama atölyesi bulunan bir kurumda gerçekleştirilmiştir. Ancak çoęu okulda yaratıcı drama çalışmaları için uygun mekanlar bulunmamaktadır. Yaratıcı drama için uygun atölye ve mekanların okullarda yaygınlaştırılabileceęi önerilebilir.
- Bu arařtırma kapsamında, drama yöntemlerinin etkili kullanımı için ilgili alanda eğitim alınmıştır. Kurumların da benzer şekilde, drama eğitimi konusunda yeterli bilgiye sahip olmayan arařtırmacıların bu alanda eğitim alması veya mülakat oluşturulabileceęi önerilebilir.
- Zorunlu veya seçmeli olarak verilen drama derslerinin süresi artırılabilir. Bu durum öğrencilerin bu alandaki gelişimlerine katkı sağlayabilir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Ö. (2006). Yaratıcı drama kavramı, bileşenleri ve aşamaları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(1), 17-29.
- Adıgüzel, Ö. (2018). *Eğitimde yaratıcı drama*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Adıgüzel, Ö. (2019). *Eğitimde yaratıcı drama*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Akar Vural, R. ve Somers, J. W. (2021). *İlköğretimde drama kuram ve uygulama*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Akkurt, S. ve Boratav, O. (2018). Neden sanat eğitimi?. *Uluslararası Eğitim Araştırmacıları Dergisi*, 1(1), 54-60.
- Akyol, A. A. ve Akyol, A. K. (2017). Müzelerde ve arkeolojik alanlarda drama uygulamaları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 105-126.
- Alakuş, A. O. ve Özsoy, V. (2017). *Görsel sanatlar eğitiminde özel öğretim yöntemleri (Resim-iş eğitimi)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Arıkan, E. N. Y. (2012). İlköğretim okullarında yaratıcı drama yönteminin görsel sanatlar eğitiminde kullanılmasının eriş, tutum ve kalıcılığa etkisi: Meram ilköğretim okulu örneği. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 1(05), 148-168.
- Arıkan, Y. (2013). *Çocuklar için tiyatro ve drama eğitimi*. İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Artut K. (2010). Sanat eğitiminde özel öğretim yöntemleri., K. Artut ve H. Pekmezci (Editörler). *Güzel sanatlar eğitiminde özel öğretim yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık, ss.3.
- Artut, K. (2013). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Atar, G. (2003). *Eğitici dramayı sosyal bilgiler dersi coğrafya konularının öğretiminde kullanmanın öğrenmenin kalıcılığı üzerindeki etkileri*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aydın, G. (2020). Yabancı/ikinci dil öğretiminde kültür ve kültürel etkileşim. E. Özkan (Editör). *Kültür öğretiminin temel kavramları*. Ankara: Pegem Akademi, ss.1-47.
- Aykaç, M. (2007). İlköğretim sanat etkinlikleri dersinde yaratıcı drama yönteminin öğrenci memnuniyeti açısından değerlendirilmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(3/4), 27-44.
- Aykaç, M. (2009). Türkçe ders kitaplarında önerilen yaratıcı drama etkinliklerinin uygulanabilirliği. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 4(8), 19-34.

- Aykaç, M. (2011). Türkçe öğretiminde çocuk edebiyatı metinleriyle kurgulanan yaratıcı drama etkinliklerinin anlatma becerilerine etkisi.
- Aykaç, N. ve Ulubey, Ö. (2008). Yaratıcı drama yöntemi ile yapılandırmacılık ilişkisinin 2005 MEB ilköğretim programlarında değerlendirilmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 3(6), 25-44.
- Aykaç, N., Güneröz, C. ve Aykaç, M. (2021). *Müze eğitimi yaratıcı drama uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Balcı, A. (2004). *Sosyal bilimlerde araştırma-yöntem, teknik ve ilkeler*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Balcı, A. (2005). *Açıklamalı eğitim yönetimi terimleri sözlüğü*. Ankara: Tekağaç Basım Yayın Dağıtım.
- Başbuğ, S. (2006). Yaratıcı dramının türkiye'deki öncülerinden "Prof. Dr. İnci SAN"ın yaratıcı drama anlayışı." *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(2), 117-128.
- Başbuğ, S. ve Adıgüzel, Ö. (2019). Müzede yaratıcı drama etkinliklerinin öğrencilerin sosyal bilgiler dersindeki başarılarına etkisi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 14(1), 1-32.
- Bayık, F. (2014). *Kültür kavramının tarihsel ve felsefi yönlerden incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Bayramoğlu, A. Ç. ve Başbuğ, S. (2018). TC inkılap tarihi ve Atatürkçülük dersinin yaratıcı drama yöntemi ile işlenmesine ilişkin öğrenci görüşleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 13(1), 53-68.
- Bilgin, İ. ve Bahar, M. (2008). Sınıf öğretmenlerinin öğretme ve öğrenme stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(1), 19-38.
- Bilirdönmez, K. ve Karabulut, N. (2016). Sanat eğitimi süreç ve kuramları. *Ekev Akademi Dergisi*, (65), 343-356.
- Boas, F. (2012). Etnoloji yöntemleri. (Çev. N. Kabaklı). *İnsanbilim Dergisi*, 1(2), 56-61.
- Boyacı, A. U. (2019). *Müzede yaratıcı drama etkinlikleri ile sosyal bilgiler dersi kazanımlarına ilişkin öğrenci görüşlerinin değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- Bozdoğan, Z. (2003). *Okulda rehberlik etkinlikleri ve yaratıcı drama*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Burçoğlu Baran, E. ve Aykaç, M. (2013). Sanat eserlerini incelemede yaratıcı drama yönteminin kullanımına ilişkin katılımcı görüşleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 181-191.
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi: eğitimin her kademesine yönelik yöntem ve tekniklerle*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Ceylan, Ö. (2019). *Pedagojik sanat eğitiminde yaratıcı dramanın etkilerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Coxwell, M. J. (1995). *Teacher's reflections on the importance of Creative Dramatics in Their Elementary Classrooms*.
- Çakır İlhan, A. (2019). Müze eğitimi temelleri., C. Keskin (Editör). *Müze profesyonelleri için eğitim modülü*. Museum Professionals.
- Çevik, K. (2008). Tiyatroda yeni eğilimler: Doğaçlama tiyatrosu. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 25(25), 37-62.
- Çolak Keskin, M. (2022). *Çocuk edebiyatı ürünleri ile kurgulanan yaratıcı drama etkinliklerinin göçle gelen öğrencilerin bilimsel süreç becerilerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çankırı.
- Dedehayır, H. (2008). Somut olmayan kültürel mirası korumak ve yaşatmak. *ÇEKÜL Vakfı*, 27(16) 18-25.
- Demirci, B. (2008). *Türkiye’de kentleşmenin kentsel kültürel mirasa etkileri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.
- Demirel, Ö. ve Kaya, Z. (2002). *Öğretmenlik mesleğine giriş*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Demirezen, S. ve Aktaş, G. (2020). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin somut olmayan kültürel miras öğretimine ilişkin görüşlerinin belirlenmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(30), 413-434.
- Deniz, T. ve Çağlayan, N. (2022). 1-8. sınıflar görsel sanatlar dersinin sanat ve kültür ilişkisi bağlamında incelenmesi. *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 157-166.
- Dirim, A. (2005). *Okul öncesi eğitiminde yaratıcı drama*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Duman, H. (2024). *Somut olmayan kültürel miras değeri olarak algılanan yöresel yiyeceklere ilişkin satın alma davranışının benlik imajı uyumu teorisi ve planlı davranış teorisi kapsamında incelenmesi: Edremit Körfezi örneği*. Doktora Tezi. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.

- Erbay, M. (1997). *Plastik sanatlar eğitimi'nin gelişimi*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Erkal, H. (2010). *Unesco yaşayan insan hazineleri ulusal sistemleri'nin, somut olmayan kültürel mirasın yaşatılmasına ve gelecek kuşaklara aktarılmasına etkisi üzerine bir inceleme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ertürk, S. (1984). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Yelkentepe Yayınları.
- Flennoy, A. J. (1992). *Improving communication skills of first grade low achievers through whole language, creative drama, and different styles of writing*. Practicum Report, Nova University.
- Gençaydın, Z. (1990). *Sanat eğitiminin düşünsel temelleri. Orta öğretim kurumlarının resim-iş öğretimi ve sorunları*. Ankara: Şafak Matbaacılık.
- Gözütok, D. (2021). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Günay Bilaloğlu, R. (2020). Eğitimde dramanın aşamaları., Ö. Adıgüzel, ve Y. Aktaş Arnas. (Editörler) (2020). *Erken çocukluk eğitiminde drama*. Ankara: Pegem Akademi, ss.70-75
- Hamurculu, Ü. H. (2016). *Ankara'daki müzelerde yaratıcı drama etkinlikleri ve Ankara resim ve heykel müzesinde yaratıcı drama önerisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Işık, S. ve Adıgüzel, Ö. (2013). “Demokratikleşen sanat!” 1945 sonrası bazı çağdaş sanat akımlarının yaratıcı dramayla işlenmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 8(16), 42-61.
- Karaca, G. (2011). Görsel sanatlar eğitiminde kopya yönteminin ilköğretim öğrencilerinin yaratıcılıklarına etkisi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(21), 299-321.
- Karacıl, M. (2009). İlköğretim 1. kademede yaratıcı drama yönteminin öğrencinin akademik başarısına etkisi (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan-uygulamaya ilköğretimde drama “oyun ve işleniş örnekleriyle”*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2020). *Eğitimde drama – teorik temelleri ve uygulama örnekleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karadağ, E., Korkmaz, T., Çalışkan, N. ve Yüksel, S. (2008). Drama lideri olarak öğretmen ve eğitimsel drama uygulama yeterliği ölçeği: geçerlik ve güvenirlik analizleri. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(2), 169-196.

- Karakaya, N. (2007). İlköğretimde drama ve örnek bir uygulama. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(1), 103-139.
- Karaosmanoğlu, G. (2017). Yaratıcı drama ile müzede öğrenme deneyimi: İstanbul arkeoloji müzeleri örneği. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 43-62.
- Kavcar, C. (1985). Örgün eğitimde dramatizasyon. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 10(56), 32-41.
- Kehnemuyi, Z. (1995). *Çocuğun görsel sanat eğitimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kırıışoğlu, O. T. (2002). Beşikten mezara sanat ve kültür eğitimi. *Çoluk Çocuk Dergisi*, 10. 31.
- Kırıışoğlu, O. T. (2005). *Sanatta eğitim*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Kırıışoğlu, O. T. (2014). *Sanat bir serüven*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kök, A. (2010). *İlköğretim okulları görsel sanatlar dersinde müze bilinci öğrenme alanına yönelik yaratıcı drama uygulamaları ve öğrenci görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Kuyumcu, F. N. (2018). *Eğitimde oyun, doğaçlama ve tiyatro*. Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Laurin, S. (2010). *The effect of story drama on children's writing skills*. Concordia University: Doctoral Dissertation,
- Mercin, L. (2011). Sanat nedir?., A. O. Alakuş ve L. Mercin. (Editörler). *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi, ss.179.
- Metinnam, İ. (2011). *Yaratıcı drama Alanında Brian Way'in drama anlayışının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Momeni, S., Khaki, M. & Amini, R. (2017). The role of creative drama in improving the creativity of 4-6 years old children. *Journal of History Culture and Art Research*, 6(1), 617-626.
- Nutku, Ö. (2013). *Dram sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Oğuz, M. Ö. (2018). *Somut olmayan kültürel miras nedir?*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Okvuran, A. (2000). *Yaratıcı dramaya yönelik tutumlar*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Okvuran, A. (2003). Drama öğretmeninin yeterlilikleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 36(1), 81-87.

- Okvuran, A. (2012). Müzede dramanın bir öğretim yöntemi olarak Türkiye’de gelişimi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 37(166).
- Oral, B. ve Karataş, K. (2019). Eğitim ve kültürel çeşitlilik., M. Ergün ve A. Çoban (Editörler). *Eğitim felsefesi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Oruç, K. ve Özdeniz, C. (2016). *Ortaokul döneminde yaratıcı drama kuram ve uygulama*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Önder, A. (1999). *Yaşayarak öğrenme için eğitici drama*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Önder, A. (2004). *Yaşayarak öğrenme için eğitici drama kuramsal temellerle uygulama teknikleri ve örnekleri*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Önder, A. (2006). *İlköğretimde eğitici drama - temel ilkeler uygulama modelleri ve örnekleri*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Özden, Y. (2021). *Öğrenme ve öğretme*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Özsoy, V. (2003). *Görsel sanatlar eğitimi resim-iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel temelleri*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Öztürk, T. ve Sarı, D. (2018). İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde yaratıcı drama yöntemi kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, tutumlarına ve öğretimin kalıcılığına etkisi. *Journal of Theoretical Educational Science*, 11(3), 586-605.
- Saban, A. ve Ersoy, A. (2019). *Eğitimde nitel araştırma desenleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- San, İ. (1985). *Sanat ve eğitim*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- San, İ. (1996). Yaratıcılığı geliştiren bir yöntem ve yaratıcı bireyi yetiştiren bir disiplin: eğitsel yaratıcı drama. *Yeni Türkiye Dergisi*, 2(7) 148-160.
- San, İ. (2003). *Sanat eğitimi kuramları*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- San, İ. (2007). *Çocukta yaratıcılık ve drama*. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- San, İ. (2019). *Sanatlar, eğitim ve kültür*. İstanbul: Yeniinsan Yayınevi.
- Saylan, N. (2020). *Eğitim bilimine giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Selanik Ay, T. (2005). *İlköğretim hayat bilgisi öğretiminde yaratıcı drama ve geleneksel öğretim yöntemlerinin öğrenci başarıları ve hatırd tutma düzeyi üzerindeki etkileri*. Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.

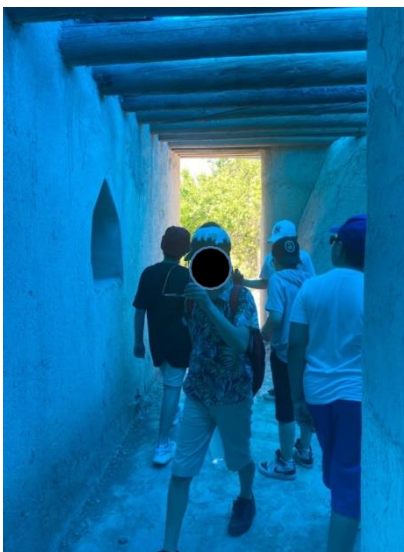
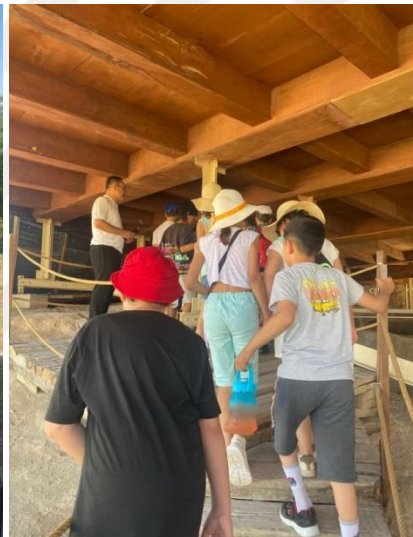
- Sezgin, B. (2015). *Oyun-tiyatro-drama ilişkisi kuram ve uygulama*. İstanbul: Bgst Yayınları.
- Sözer Tonga, P. (2014). *Yaratıcı drama ile tarihe yolculuk*. İstanbul: Cinius Yayınları.
- Sünger, İ. (2022). *Sanat tarihi öğretiminde yaratıcı dramanın öğretim yöntemi olarak kullanılması*. Yüksek Lisans Tezi, Trabzon Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- Şentürk Tosun, S. (2019). *Sanat akımlarının yaratıcı drama yöntemiyle öğretilmesinin öğrenci başarısına ve tutumuna etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Şimşek, T. (2004). *İlköğretimde drama - kuramsal bilgiler ve uygulama örnekleri*. İstanbul: Suna Yayınları.
- Tanrıöğen, A. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Taşkıran, S. (2005). *Drama yöntemi ile ilköğretim dördüncü sınıf sosyal bilgiler dersinin işlenişinin öğrenme ve öğrencilerin benlik kavramına etkisi yönünden değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Tezcan, M. (1997). *Kültürel antropoloji*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Topçu, A. K. (2008). *Görsel sanatlar eğitiminde bir eğitim yöntemi olarak yaratıcı drama*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tuluk, N. (2004). Yaratıcı drama. *Pivolka*, 3(15), 10-12.
- Tunçer, M. (2017). *Dünden bugüne kültürel miras ve koruma*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Tutar, H. ve Erdem, A. T. (2022). *Örnekleriyle bilimsel araştırma yöntemleri ve –SPSS uygulamaları –*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Tuzcuoğlu, S. (2019). *Forum tiyatrosunun yaratıcı drama bileşenleri (Eğitmen-konu-grup-mekân) açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Türkcan, B. (2019). Cultural heritage studies through art education: An instructional application in the ancient city of Aizanoi. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19(83), 29-56.
- Türkdoğan, G. (1981). *Sanat eğitimi yöntemleri, resim iş öğretimi*. Ankara: Ayyıldız Matbaası.
- Uğurlu, Z. B. (2019). *İlköğretim yedinci sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar dersinde drama modeli olarak hacivat ile karagöz gölge oyunu*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

- Uşaklı, H. (2007). *Drama ve iletişim becerileri - teori, araştırma, uygulama*. İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım Ltd. Şti.
- Uşaklı, H. (2022). Bireyi tanımada çağdaş bir yaklaşım: psikodrama ve sosyometri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 11(1), 2146-9199
- Uyan, Z. (2006). *Resim öğretiminde (sanat eğitiminde) oyunun öğretime katkısı*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Üstündağ, T. (2014). *Yaratıcı drama öğretmenimin günlüğü*. Ankara: PegemA.
- Ütkür, N. ve Açıklan, M. (2018). Yaratıcı drama yönteminin hayat bilgisi dersinde kullanılmasının öğrencilerin başarılarına etkisinin ve öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 253-269.
- Yenigül, Ç. K. (2019). Sosyal bilgiler dersinde bir yöntem olarak yaratıcı dramanın kullanımına yönelik öğrenci görüşleri: Bir dünya savaşı atölyesi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(3), 1-14.
- Yıldız, A. (2024). 8. sınıf görsel sanatlar dersinde somut olmayan kültürel miras bilincinin geliştirilmesi (efsaneler örneği). Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır.
- Yılmaz, B. (2010). *Yaratıcı dramanın görsel sanatlar eğitimine etkisinin ilköğretim 5. Sınıf düzeyinde incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi.
- Yolcu, E. (2004). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Yörükoğlu, S. (2008). *Kültürel mirasın yeni nesile aktarılması amacıyla kuş evlerinin görsel sanatlar dersi programında kullanılması*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi

EKLER

Ek 1. Arslantepe Höyüğü Müze Gezisi





Ek 2. Etik Kurul İzni

E-142 2023 15 95 E-142 2023 15 95 E-142 2023 15 95				Etik Kurul Otomasyonu			
T.C. İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu							
Oturum Tarihi : 30-11-2023		Oturum Sayısı : 15		Karar Sayısı : 29			
Etik Açından Uygun							
Çalışma Adı		Görsel Sanatlar Dersinde Yaratıcı Drama Yöntemi ile Kültürel Miras Çalışmaları					
Araştırmacılar		Yüksek lisans Öğrencisi Nazlıcan Gündeş (Yardımcı Araştırmacı) Doç.Dr. Derya Şahin (Danışman)					
Başkan							
Prof.Dr. Hakan ÖZDEMİR							
Kurul Üyeleri							
Kullanıcı Mehmet YILMAZ		Prof.Dr. Yusuf BATAR					
Prof.Dr. Mehmet ÖNAL		Prof.Dr. Mehmet GÜNGÖR					
Prof.Dr. Süleyman ÇALDAK		Prof.Dr. Nesrin SIS					
Prof.Dr. Lutfiye ÖZDEMİR							

Ek 3. Veli Onam Formu

Ek-1

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma,
“.....” adıyla, tarihleri
arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi:

Araştırma Uygulaması:

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı :

İletişim bilgileri :

*Veli bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).*

.../.../.....

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

Ek 4. Yaratıcı Drama Liderliği Eğitimci Eğitimi Sertifikası