



DramaMÜZE

Şubat 2020, ANTALYA

“DramaMÜZE”

Yaratıcı Drama ile Müze Eğitimi Uygulamaları Kitabı

Antalya Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi Adına

Sahibi

Özgür UYGUR

Okul Müdürü

Baskıya Hazırlayan

Esra PEKTAŞ

Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmeni-Yaratıcı Drama Eğitmeni

Eser İnceleme Komisyonu

Sibel GÜNAL ŞAHAN

Müdür Yardımcısı/İngilizce Öğretmeni

Nurdan BORA YAĞCI
TDE Öğretmeni

Ayşe GÖKBAYRAK
TDE Öğretmeni

Barış KIZILAY
TDE Öğretmeni

Antalya Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi

Adres: Yeşilbayır M. Kanal C. No.48 Döşemealtı-ANTALYA

Telefon: 242- 443 19 29 / 242 - 443 19 30

Belgegeçer:0-242-4431942

E-posta adresi: 969464@meb.k12.tr

<http://antalyaerunalsbl.meb.k12.tr>

ÖNSÖZ

Hayat aslında yaratıcı dramanın ta kendisi...

Bazen sahnede oynayan biz, bazen de hayat kendisi oynuyor. Kimin ne oynadığının pek önemi yok, önemli olan hisler. Nefes alıp vermek gibi... Tadımlık olsa da yaşamak bir an'ı! Doymak belki de kendine! Sessiz kalmak, yazmak, silmek, resmetmek, kazımak ...

Erüenal'da bir atölye..

Can katıyor ruhlara..

Heves, heyecan oluyor

Edebiyat doluyor herkese, akademik oluyor yeri geldiğinde.

Adı Yaratıcı drama atölye değil; sanki hayat buluyor gözlerde...

Dizeler, afişler, resimler, boyalar, oyuncaklar hediye oluyor yaşantılara...

Biz devam ettikçe, atölyemiz can bulacak, nice ruhlara güven olmak için...

Yaşamak ve yaşatmak için..

Teşekkürler Esra öğretmenim,

Teşekkürler atölyelerde heyecan arayan Erüenalcılar...

Özgür UYGUR

Antalya Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi

SUNUŞ

Bu kitap “Müzeyi gençlerin hayatına nasıl dâhil edebiliriz?” sorusunu sorun etmekten doğmuştur. Hayat boyu öğrenmenin hâkim olduğu bu çağda, tarihi zenginlikleri ile tüm dünyanın hayranlık duyduğu bu coğrafyada maalesef halkımızın çoğunluğunun müzelere gitmediği, gitse bile detaylı incelemeden yüzeysel olarak bakıp geçtiği bilinmektedir. Geçmişimizin temelleri üzerinde inşa edeceğimiz geleceğimizin daha sağlam ve anlamlı olması için tarihimize, kültürümüze sahip çıkmalı ve onları genç nesillere aktarmalıyız. Tarihi ve kültürel mirasımızın taşıyıcısı, koruyucusu ve sergileyicisi olan müzeler bu anlamda önemli bir işlev görmektedir. İnsanların müzeye ilgilerinin artması, müzeyi “alıcı gözle” incelemeleri ve incelediklerini anlamlandırmaları ve onlarla bağ kurmaları için etkili yöntemlerden birisi de yaratıcı dramadır.

Yaratıcı drama, gerek bir disiplin gerekse bir yöntem olarak sağladığı pek çok önemli kazanım dolayısıyla günümüz eğitim sistemlerinde yer almaktadır. Ülkemizde de eğitimde yaratıcı drama çalışmaları yaygınlaşmaya devam etmektedir. Grupla yapılan ve grup üyelerinin işbirliği içinde çalışmalarına imkân tanıyan drama etkinliklerinin aynı zamanda bireylerin yaratıcı ve eleştirel düşünme, problem çözme, sosyal ilişkileri için gerekli becerilerini geliştirmeye yönelik demokratik bir öğrenme ortamı sağladığı pek çok bilimsel çalışmada dile getirilmiştir. Drama katılımcılara etkin ve üretim içinde oldukları, yaratıcı fikirler geliştirmelerini teşvik eden, paylaşımcı, eğlenceli bir eğitim ortamı sağlamaktadır.

Bu kitapta Perge Antik Kenti’ni yaratıcı drama ile incelemek amacıyla okulumuz drama kulübü öğrencileri ile gönüllük esasına dayalı olarak yürüttüğümüz proje çalışması bulunmaktadır. Bu proje ile sınıfta, müze ve ören yerlerinde veya başka okul dışı mekânlarda drama çalışmaları düzenlemek isteyen öğretmenlere, çalıştıkları müzelerde drama yöntemini kullanmak isteyen müze eğitimcilerine örnek bir çalışma sunmak amaçlanmıştır. Kitapta yer alan drama etkinlikleri katılımcı grubun yaş, sayı, hazır bulunuşluluk düzeyi gibi

özelliklerine; kullanılan mekânın imkânlarına göre yeniden düzenlenerek uygulanabilir. Etkinlikler başka konu alanlarına uyarlanarak kullanılabilir.

Kitabın ilk bölümlerinde yaratıcı drama çalışmaları düzenlemek isteyen eğitimciler için gerekli kuramsal bilgiler aktarılmıştır. Birinci bölümde yaratıcı drama tanıtılarak eğitime katkıları ve tarihsel gelişimi açıklanmıştır. İkinci bölümde projemizin çıkış noktasını da oluşturan müze eğitimi ve müzelerde yaratıcı dramanın kullanımı hakkında bilgi verilmiştir. Üçüncü bölümde drama çalışmalarını planlamada ve uygulamada göz önünde bulundurulması gereken unsurlar belirtilmiştir.

Dördüncü bölümde yer alan proje Çağdaş Drama Derneği drama eğitimcilerinden Sayın Hülya Gök danışmanlığında yürütülmüş ve Milli Eğitim Bakanlığı Özel Doğaç Yaratıcı Drama Eğitimci Programının bitirme projesi olarak sunulmuştur.

Esra PEKTAŞ
Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmeni
Yaratıcı Drama Eğitmeni

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....i

SUNUŞ.....ii

BÖLÜM 1

YARATICI DRAMA

- 1.1. Yaratıcı Drama Kavramı 1
- 1.2. Yaratıcı Dramanın Oyun ile İlişkisi.....3
- 1.3. Eğitimde Yaratıcı Drama.....3
- 1.4. Türkiye’de Eğitimde Yaratıcı Dramanın Gelişimi8

BÖLÜM 2

MÜZE EĞİTİMİ VE DRAMA

- 2.1. Müzenin Tanımı.....11
- 2.2. Müzenin Eğitim İşlevi11
- 2.3. Müzede Yaratıcı Drama Uygulamaları.....13

BÖLÜM 3

DRAMA ÇALIŞMALARININ PLANLANMASI VE UYGULAMA

- 3.1. Eğitmenin/ Liderin Özellikleri ve Rolü.....14
- 3.2. Katılımcılar.....17
- 3.3. Mekan.....17
- 3.4. Araç-Gereç.....19
- 3.5. Yaratıcı Dramanın Aşamaları.....19
- 3.6. Yaratıcı Dramada Kullanılan Bazı Teknikler20
 - Doğaçlama.....20
 - Rol Oynama.....21
 - Donuk İmge.....21
 - Liderin Role Girmesi.....22
 - Rol İçinde Yazma.....22

Röportaj.....	22
3.7. Kontrol Listesi.....	22

BÖLÜM 4

YARATICI DRAMA İLE MÜZE EĞİTİMİ PROJEMİZ

4.1. Projenin Tanıtımı.....	24
4.2. Projenin Uygulama Süreci.....	30
4.2.1. Atölye 1- Grup İçi İletişim, Etkileşim.....	30
4.2.2. Atölye 2-Biz Müzesi.....	38
4.2.3. Atölye 3- Müzeye Doğru.....	43
4.2.4. Atölye 4- Antalya Müzesi'nden Antalya'ya Bakış.....	47
4.2.5. Atölye 5- Perge'de Bir Gün.....	54
4.2.6. Atölye 6- Kültür Varlıklarımız Müzede Güvende.....	60
4.2.7. Atölye 7- Genel Değerlendirme.....	64
4.3. Projenin Değerlendirilmesi.....	66
4.3.1. Bulgular ve Yorum.....	66
4.3.2. Sonuç.....	92
4.3.3. Öneriler.....	93
EKLER.....	94
KAYNAKLAR.....	111

“Oyun oynamayı bıraktığımız gün, öğrenmeyi de bırakırız.”
— *William Glasser*

BÖLÜM 1

YARATICI DRAMA

1.1. Yaratıcı Drama Kavramı

Drama sözcüğünün Yunanca “yapmak, etmek, eylemek” anlamlarına gelen “dran” sözcüğünden türetildiği çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir (Nutku, 1983, s.41). “Drama ise eylem anlamını taşıyan, gene Yunanca Dramenon’un, seyirlik olarak benzetmecisi biçimindeki kullanımınıdır” (San, 2006, 46).

Ülkemizde “dram, dramatik” sözcüklerinin günlük dilde acıklı durum ve olayları ifade eder biçimde kullanımı yaygındır. Bu yaygın ancak yanlış kullanımın dram kavramı ile dramatik olay kavramının birbirine karıştırılmasından kaynaklandığı söylenebilir (Yıldız, 1998). Türkçe sözlükte dram, drama ile aynı anlama gelecek biçimde “Acıklı, üzüntülü olayları, bazen güldürücü yönlerini de katarak konu alan sahne oyunu veya televizyon filmi” olarak tanımlanmıştır. Aynı zamanda dram sözcüğünün “acıklı olay” olarak mecazî anlamda kullanımına da yer verilmiştir (TDK, 2011, s. 719).

Dram sanatı, gerçek ya da kurmaca olayların seyircinin karşısında o an oluyormuş duygusunu vererek taklide dayalı bir aksiyonla gerçekleştirilmesidir (Yıldız, 1998). Adıgüzel dramayı “...içinde eylem olan, bir ya da birden çok insanın birbirleriyle, doğayla ya da başka nesnelere etkileşerek yaşadıkları içsel ve dışsal devinimler ve onların yaşam durumlarını geniş ölçüde içeren etkinlikler” olarak tanımlamaktadır. (Adıgüzel, 2010a, s. 11)

Türkiye’ de drama çalışmalarını ifade etmek için dramatize etme, rol oynama, eğitsel drama, eğitimsel drama, eğitici drama, yaratıcı drama¹, eğitimde yaratıcı

¹ Ali Öztürk “yaratıcı drama” kavramında yaratıcılığın dramadan ayrı belirtilmesinin nedenini “ bireysel yaratıcılığın öne çıktığı, bir oyun yazarının yazdığı oyun metnini oynamak yerine, katılımcıların oluşturduğu, yazılı veya doğaçlama metinler söz konusu” olması şeklinde açıklamıştır Bkz. Ali Öztürk, Eğitim-öğretimde yeni bir yaklaşım: Yaratıcı drama. Ömer Adıgüzel (Editör), *Yaratıcı drama 1999-2002 yazılar*. Ankara, Naturel Yayıncılık, 2010, s. 300-310. İnci San da adlandırma ile ilgili olarak “özellikle ve bilerek öüne ‘yaratıcı’ sözcüğünü eklediğimiz drama ise, önceden yazılmış hazır bir metin olmaksızın, katılımcıların kendi atıcı buluşları, özgün düşünceleri, öznel anıları ve bilgilerine dayanarak oluşturdukları eylem durumlarıdır.” demektedir. Bkz. İnci San, Türkiye’de eğitimde yaratıcı drama çalışmalarının gelişimi. Ömer Adıgüzel (Editör), *Yaratıcı Drama 1999-2002 yazılar*. s. 18-28. Ankara, Naturel Yayıncılık, 2010, s.18-28.

drama gibi kavramlar kullanılmıştır. (Öztürk, 2010, 303) Bunlar içinde yaratıcı drama (creative drama) kavramı daha çok ABD’de, eğitimde drama (drama in education) kavramı İngiltere’de yaygın kullanılmaktadır. (San, 2006a,s. 47)

San (2006b) yaratıcı dramayı şu şekilde tanımlamaktadır: “Yaratıcı drama, doğaçlama, rol oynama, vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, bir eğitim ünitesini, kimi zaman da soyut bir kavramı ya da davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği oyunsu süreçlerde anlamlandırması, canlandırmasıdır” (s. 113).

Adıgüzel (2010a) yaratıcı drama kavramını kapsamlı bir tanımla açıklamaktadır: “Yaratıcı drama bir grupla ve grup üyelerinin yaşantılarından yola çıkarak, bir amacın, düşüncenin, doğaçlama, rol oynama (rol alma) vd. tekniklerden yararlanarak canlandırılmasıdır. Bu canlandırma süreçleri deneyimli bir lider/eğitmen eşliğinde yürütülürken kendiliğindenliğe (spontaniteye), şimdi ve burada ilkesine, -miş gibi yapmaya dayalıdır ve yaratıcı drama, oyunun genel özelliklerinden doğrudan yararlanır” (s.56).

Yaratıcı drama; bir lider/ eğitimden tarafından yürütülen, katılımcıların hayal ederek ve rol oynayarak deneyimlerini yansıtmalarını sağlayan, doğaçlamaya dayalı, her yaş grubuna ve her türlü yeteneğe uygulanabilen, bağımsız düşünmeyi sağlayan bir etkinlikler bütünüdür. Paylaşımına dayanan bir etkinliktir ve her katılımcının paylaşımı değerlidir. Yaratıcı drama süreç odaklıdır, gösteri amacı taşımaz. Sürecin her aşamasında katılımcıların etkin olmalarına ve yaratıcı fikirler üretmelerine; grup arkadaşlarıyla rekabetten uzak, katılımcı ve paylaşımcı ilişkiler geliştirmelerine imkân tanıyan bir öğrenme ortamı sağlanmalıdır. (Pektaş, 2016, s. 20)

1.2. Yaratıcı Dramanın Oyun ile İlişkisi

Oyun, en yalın anlamıyla genellikle çocukların oynadığı, hiçbir çıkara dayanmayan, eğlenceli yarış olarak tanımlanmaktadır. Oyun yetişkinler tarafından genellikle boşa geçen zaman olarak görülse de oyun oynamaya her yaştan insanın ihtiyaç duyduğu çeşitli araştırmalarda dile getirilmektedir. Oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın süsü gibidir (And, 2016, s.28)

Çocuğun diğer çocuklarla etkileşim içinde bulunduğu bir ortam sağlar. Yaratıcılığını ortaya çıkarmasına, bilişsel-duyuşsal- devinişsel birtakım beceriler kazanmasına ve tüm bunları yaparken de eğlenmesine imkân tanır. Bu yönüyle oyun, bireyin toplumsallaşmasında ve kişilik gelişimine katkı sağlayan kıymetli bir etkinliktir.

Oyunda görülen etkileşim ile toplumsal gerçeklikteki etkileşimin benzer olması, oyunun dramada kullanılmasını sağlamıştır. Çocuğun drama etkinliklerini genellikle oyun olarak algılaması ve böyle algıladığı için dikkatini ve enerjisini tıpkı oyun sırasında olduğu gibi yaptığı etkinliklere yoğunlaştırmasını sağlamaktadır.

Çocukların oynadıkları oyunların çoğunun dramatik nitelik taşıdığı görülmektedir. Kendi yaşantılarındaki durumları canlandırmaları, başkasının rolüne girerek oynamaları, kılık değiştirmeleri dramatik oyunlardır. Bu tür oyunlar çocukların dünyayı anlayabilmesi, toplumun içindeki yerini bulması, her türlü değişimde seçimini yapması açısından önemli görülmektedir. drama etkinliklerinde oyunların kullanılması eğitimin daha eğlenceli ve verimli geçmesini sağlamaktadır. (Çalışkan ve Karadağ, 2014, 45)

1.3. Eğitimde Yaratıcı Drama

Milli Eğitim Bakanlığı 2005 yılında eğitim anlayışını yenileyerek Öğretim programlarını ve ders kitaplarını yapılandırmacı yaklaşıma göre düzenlemiştir. Yapılandırmacı öğretimde, öğrencilerin kendi kavramlarını kendilerinin

oluşturduğu, problemlere ilişkin çözüm yolları geliştirdiği, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlayacak şekilde düzenlenmiş bir öğrenme ortamı esastır. Öğrenciye üstünlük kullanma, öğrendiğini değerlendirme ve yasayarak deneyim kazanma imkânları hazırlanır. Öğretmen, öğrencilerin moral, motivasyonunu devamlı canlı tutar; öğrencilerin özgün, yaratıcı yönlerinin ürünü olan çalışmaları tespit ve takdirde çok titiz davranır (Baş, 2011).

Adıgüzel'e (2010b, s. 257) göre eğitim sistemi "öğrenciyi (bireyi) merkeze alıp, onu düşünsel etkinliğe yönlendiren, bireye 'birey' olma şansı verebilen bir sistem olmalı, yaratıcılığı geliştiren yöntemleri ve yaratıcı bireyi yetiştiren disiplinleri geliştirebilmelidir.

Yapılandırmacı öğrenme kuramı öğrencinin keşfederek ya da çözerek öğrendiği bilgileri daha önce öğrendikleri ile birleştirmesini ve sentezlenen bu bilginin yeni alanlara aktarılmasını öngörmektedir. Öğretmen böyle bir çalışma sisteminde yol gösterici, buldurucu ve yeni sentezlere izin verici olmalıdır (Cemiloğlu, 2013, s. 36). Okvuran'ın (2006, s. 197) da belirttiği gibi eğitim faaliyetlerinde temel amaç öğrenciyi "güdüleme" yerine "güdüleme ve destekleme" olmalıdır.

Teoride büyük umutlar vaat eden yapılandırıcı yaklaşımın amacına ulaşabilmesi için pratikte de uygulanması, kâğıt üstünde kalmaması gerekmektedir. Bunun yolunun da bakanlığın, okul yönetiminin ve velilerin desteğiyle öğretmenlerin dersleri çeşitli yöntemler, bol materyallerle zenginleştirmelerinden, öğrencilerin öğrenme sürecine etkin katılımlarının desteklenmesinden geçtiği söylenebilir. "Öğretimde önemli olan öğrenciyi edilgen bir dinleyici durumundan kurtarabilmek, onu bedeni ve duyu organları ile harekete geçirebilmek, konuları canlandırarak yaşanır duruma getirebilmek olduğuna göre yaratıcı drama bu süreçte uygun bir seçenek olarak görülebilir." (Üstündağ, 2010,s. 25) Yaratıcı drama çalışmalarında öğrenciler konu edilen olay ve durumlarla ilgili canlandırmalar kurgulayarak kendi yaptıklarıyla öğrenmeyi gerçekleştirmiş olmaktadır.

Yaratıcı dramanın sunduğu öğrenme ortamı ve kazanımların yapılandırma yaklaşımının hedeflediği eğitim anlayışıyla örtüştüğü görülmektedir. “Yaratıcı drama yönteminin de kendi içinde kuralları ve yapılandırma süreci vardır. Olay, olgu, yaşantı ve bilgileri yeniden yapılandırılmaya yönelik olan drama çalışmaları belirli bir aşamalılık takip edilerek planlanmakta ve uygulanmaktadır.” (Aykaç ve Ulubey, 2008, s. 148).

San’a göre yaratıcı drama çalışmaları çocuğun duygularını, düşlem gücünü, imgeleme yetisini, imgesel düşünmeyi ve hatta düşlerini öğrenme sürecine katmasını olanaklı kılmaktadır. “Drama çalışmaları grup etkinlikleri biçiminde yürütülür; oyun eğitbilimcisinin (drama pedagogu), doğru yönlendirmesiyle birey, konu ya da konuları grup içi etkileşim yoluyla ve yaşayarak öğrenir.” (San, 2006, s. 48).

Adıgüzel’e (2010b, s. 256) göre yaratıcı drama; çocuk ve ergenlerin yaratıcılık ve eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirme, estetik gelişimlerini sağlama, birlikte çalışma isteği ve sosyal gelişimlerini artırma, etik değerleri keşfetmelerine olanak sağlama; kendine güven, karar verme, dil ve iletişim becerilerini geliştirme gibi eğitbilimsel amaçlara hizmet etmektedir. Bireye kendi kimlik ve kültürünü tanıyabileceği ortamlar sunar.

Aykaç ve Ulubey (2008) yaratıcı drama yöntemi ile yapılandırıcılık ilişkisini 2005 MEB İlköğretim Programlarında değerlendiren çalışmalarında yaratıcı drama yöntemine ilköğretimde yer alan farklı derslerde yer verilmiş olmasının bu yöntemin öneminin anlaşıldığı anlamına gelebileceğini söylemişler; ancak etkinlikleri hazırlayanların ve uygulayan öğretmenlerin bu konuda yeterli donanımına sahip olmaması nedeniyle öğrenme sürecinde drama etkinliklerinden yeterli oranda yararlanılmadığını tespit etmişlerdir. Yapılandırma öğrenme anlayışının hayata geçmesinde oldukça önemli bir yöntem olarak gördükleri yaratıcı dramadan yeterince yararlanılmadığı sonucuna varmışlardır. Aynı şekilde 2011 Ortaöğretim Türk Edebiyatı Öğretim programı incelendiğinde de programdaki yaratıcı drama etkinliklerinin bir bütünlük dâhilinde (ısınma,

canlandırma, değerlendirme) yer almadığı; sadece metni “gönüllü öğrenciler tarafından” canlandırılmasının önerildiği görülmüştür. Bu şekilde bir uygulamanın sınıf içindeki öğrencilerin sadece bir kısmının katılacağı, öğrencinin baştan sona bir öğrenme süreci yaşamadığı, yaratıcılığı işe koşmayan bir dramatizasyon etkinliği olduğu söylenebilir.

Drama oturumları, ancak bu alanda donanımlı eğitimler tarafından tüm aşamalarıyla bir bütünlük arz edecek biçimde ve belirlenen kazanımlara hizmet eder nitelikte planlanırlarsa amaca ulaşabilirler. Bu yolla katılımcılarının yeteneklerini ortaya çıkarıp geliştirebilmelerine olanak tanıyabilirler. Ve bu yolla insanlar var olan bilgileri başkalarının süzgecinden geçmiş bir şekilde kitaplardan ya da öğretmenin anlattıklarından ezberlemek yerine, yaratılan ortamlar içerisinde bizzat kendileri yaşayarak kendi deneyimleri ile duyularının hepsini ve kendi deneyimlerini kullanarak öğrenebilirler (Eğitmen, 2010, s. 115).

Çocukların oynadığı birçok oyun, doğaçlama gelişmesi, çocuğun kendi yaşantılarından beslenmesi, kılık değiştirerek ve taklitler yaparak rol oynamalarına dayanması bakımından dramatik oyun niteliği taşımaktadır. Dramatik oyunların sürece lider, mekân ve diğer katılımcılar eklenmesi; oyunların eğitsel kazanımlara yönelik ve belirli tekniklere göre düzenlenmesiyle yaratıcı drama yöntemi ortaya çıktığı söylenebilir. Nickel'e (1985) göre insanın insanla, arada yabancı bir malzeme olmaksızın etki tepki alışverişine girebildiği başlıca alan, oyun ve tiyatrodur (Aktaran: San, 2006, s. 49). Sağlamöz'e (2006, s. 90) göre eğitimde dramanın, tiyatronun eğitimin hizmetine sunduğu davranış olanakları ile eğitimin davranış değiştirme amacı arasında kurulmuş bir alt disiplin olduğunu söylemek mümkündür.

Güneysu (2006, s. 128) eğitimde dramayı bireyin eğitim ve öğretimde aktif rol alması olarak tanımlamaktadır. Yaratıcı dramanın eğitim ve öğretimin buyurgan, kısırlaştırıcı ve angarya haline dönüşmesine karşın bireyin eğitim ve öğrenme isteğini artırıcı eğitim yöntemi olduğunu söylemektedir. Yaratıcı drama

yoluyla bireylerin kendini ifade edebilme, yaratıcı olma, yaşamı çok yönlü algılama becerileri ile araştırma istek ve duygusunun gelişmesi sağlanmaktadır.

“Yaratıcı dramının özellikleri, çok yönlü zekâyâ dönük uygulamalardaki işlevselliği nedeniyle sınıf dışındaki amaçlara uygun her türlü ortamlarda yaşantılara dayalı öğrenmeyi de gerçekleştirmede etkili bir yöntem ve disiplindir.” (Adıgüzel, 2010b, s. 258).

Yaratıcı dramının, grupta yapılan bir etkinlik olması dolayısıyla, öğrencilerin sosyal ilişkileri için gerekli olan becerileri geliştirmelerine katkı sağladığı görülmektedir. Birey, grupta çalışırken grup arkadaşlarıyla iletişim kurar, onları dinler ve kendi fikirlerini ifade edebilir. Gruptaki her birey ortak amaçlarını gerçekleştirme konusunda sorumluluk sahibidir. Çalışma sırasında farklı yeteneklere sahip öğrenciler birbirlerine yardımcı olarak işbirliği içerisinde daha yüksek başarı düzeylerine çıkarken, iraksak düşünme, problem çözmeye, yaratıcı görevleri yerine getirme yoluyla öğrenmelerini arttırmırlar. Drama yaşantıları sürecinde hata yapma korku ve kaygısı en aza inerken, bir gruba ait olma, başkalarıyla fikir birliğinde olma, destekleme ya da karşısındakinin fikrini kabul ederek çalışma alışkanlığı kazanırlar.(Aral, Baran, Bulut, ve Çimen 2000, s. 77)

Grup içinde herkesin bir göreve sahip olduğu dramada sürecin ilerleyebilmesi için farklı fikir ve yorumlar ifade edilmelidir. Drama eğitmeni, öğrencilerin kendisiyle ve birbirleriyle tartışmasına imkân tanıyan çalışmalar planlamalıdır. Etkinliklerde öğrencilere sunulan bilgi ve materyallerin çözümlenip doğaçlamaların kurgulanmasından değerlendirmeye kadar sürecin her aşamasında kullanılan tartışmalar ve fikir alışverişleri ile öğrencinin etkinliklere aktif katılımı sağlanır, yeni fikirler ortaya çıkması sağlanır. Bu yönüyle yaratıcı dramının bireyin düşünme, dinleme ve konuşma becerilerinin gelişmesine katkı sağladığı görülmektedir.

1.4. Türkiye’de Eğitimde Yaratıcı Drama’nın Gelişimi

“Eğitimde yaratıcı drama, İngiltere üzerinden Avrupa’da Hollanda ve İskandinavya ülkelerine ve özellikle Doroty Heathcote’un uluslararası atölye çalışmaları ile İngilizce konuşan diğer ülkelere de yayılmış, okulların eğitim programlarında yer almıştır.” (Adıgüzel, 2010,s. 168).

İngiliz Harriet Finlay Johnson’un 1911 yılına yazmış olduğu The Dramatic Method of Teaching (Öğretimin Dramatik Yöntemi) adlı kitabı eğitimde drama alanında yazılmış ilk eserlerdendir (Vural ve Somers, 2012).

Adıgüzel (2010a, s. 253-254) Türkiye’de eğitimde yaratıcı dramının yakın tarihini 1980’li yıllar öncesi ve sonrası dönem olarak iki dönemle incelemenin gerektiğini belirtmektedir. Bunun nedenini ülkemizde eğitimde yaratıcı çalışmalarının günümüzdeki anlamına yakın biçimde bir teknik olarak uygulamaya geçilmesinde öncülük eden Tamer Levent ve İnci San’ın yaratıcı drama konusunda ilk buluşma yılının 1982 olması ve çağdaş anlamdaki yaratıcı drama anlayışının varlığını bu yıllarda hissettirmeye başlaması olarak açıklamaktadır.

Ülkemizde drama alanına yakın etkinliklerin bir öğretim yöntemi olarak görülmesinin, 1908’de İsmail Hakkı Baltacıoğlu’nun gerçekleştirdiği reformlar ile başladığı söylenebilir. Baltacıoğlu, mevcut eğitim sisteminin merkeze ders kitabını aldığını; kişisel girişimciliği ortadan kaldıran, azim ve cesareti yıkan ezbere dayalı bir işleyişe sahip olduğunu belirterek bu sistemin değiştirilmesi gerektiğini savunmuştur. Soyut bilgiye karşı çıkararak uygulamayla öğretimin önemini vurgulamıştır. Bu bağlamda tiyatroyu eğitime hizmet edebilecek bir sanat dalı olarak görmüş; okullarda yetenek ve beceri gerektirmeyen sahnesiz, kostümsüz, doğaçlama tiyatro etkinlikleri ile öğrencilerin kişilik ve yaratıcılık gelişimine katkı sağlanabileceğine inanmıştır (Altın, 2014).

Baltacıoğlu İstanbul’da okullarda tiyatroya yer vermiş, Meşrutiyet Dönemi eğitiminin ders programlarına ‘Tarihi Temsiller’ adı altında ekler yaptırmıştır. Dramatik gösterilerin düzenlenmesine bir çerçeve oluşturmak

amacıyla çıkarttığı “ Mektep Temsillerinin Usulü Tedrisi” adlı broşürde tiyatronun eğitim ve öğretim ilişkisine değinmiş, “hiçbir sözcük bir anlamı bir yüz, eller ya da gövde kadar etkili ve tam anlatamaz” diyerek öğrenmede beden dilinin etkisini vurgulamıştır (Adıgüzel, 2010a, s. 254). Bu dönemde eğitimde dramanın gerekliliği programlarda vurgulanmasına rağmen derslerin işlenişinde kullanılmadığı görülmektedir (Aral, Baran, Bulut, Çimen, 2000, s. 36).

Bundan sonraki çalışmalarda drama kavramına yakın etkinlikler okul temsilleri ve derslerde dramatizasyon çalışmaları şeklinde yürütülmüştür. Cumhuriyet döneminde çeşitli ilkokul ve ortaokul programlarında temsil yoluyla canlandırma biçiminde dramatizasyon etkinliklerine kısmen de olsa değinilmiştir (Adıgüzel, 2010a, s.256).

Selahattin Çoruh’un “Okulda Dramatizasyon”, Emin Özdemir’in “Dramatizasyon Uygulamaları” konuyla ilgili olarak eğitimcilere yol göstermek amacıyla bu dönemde verilmiş eserlerdendir.

1980’lerde Devlet Tiyatrosu sanatçısı Tamer Levent ile Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı başkanı İnci San’ın birlikte yürütmeye başladığı çalışmalar eğitimde yaratıcı drama çalışmalarının başlangıcını oluşturmuştur (San, 2010).

1984 yılında Naci Aslan tarafından kurulan Oluşum Tiyatrosu, 1988 yılında yaratıcı drama çalışmalarını da bünyesine ekleyerek Oluşum Tiyatrosu ve Drama atölyesi adıyla çalışmalarına devam etmiştir. “Kurum, 1999 yılından beri her yıl ulusal drama seminerleri düzenlemekte, bu seminerleri kitaplaştırmaktadır” (Adıgüzel, 2010a, s. 279).

1990 yılında Türkiye’de yaratıcı dramayı tiyatro, eğitim ve sosyal yaşamda bir disiplin ve yöntem olarak geliştirmek ve yaygınlaştırmak amacıyla Çağdaş Drama Derneği kurulmuştur. Dernek kurulduğu tarihten itibaren seminer, kurs, yayın, konferans, danışmanlık vb. akademik düzeyde bilimsel araştırma ve projeler gibi ulusal ve uluslararası etkinlikler yapmakta, üniversite

dâhil hemen her eğitim basamağında bulunan öğretmen ve öğretim elemanlarına hizmet içi eğitimler vererek alana yaratıcı drama eğitmeni/lideri yetiştirmektedir Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı'nda 1990 yılında yaratıcı drama yüksek lisans dersi olarak okutulmaya başlanmıştır. Aynı anabilim dalı bünyesinde 1999 yılında tezsiz yaratıcı drama yüksek lisans programı, 2007-2008 eğitim - öğretim yılında İlköğretim Anabilim Dalı'nda tezli yüksek lisans programı yürütülmeye başlanmıştır. 2006 yılında Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde Eğitimde Drama Anabilim Dalı kurulmuş ve tezsiz yüksek lisans programı başlamıştır. 2010-2011 eğitim-öğretim yılında aynı anabilim dalında yaratıcı drama tezli yüksek lisans programı uygulanmaya başlamıştır.

1997 yılında eğitim fakültelerinde Okulöncesi Eğitimi Öğretmenliği Anabilim Dalı'nda Okulöncesinde Drama”, Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı'nda “İlköğretimde Drama” dersi zorunlu ders olarak programlara konulmuştur (Adıgüzel, 2006). 2007-2008 öğretim yılından itibaren eğitim fakültelerinin diğer bölümlerinde de yaratıcı drama dersleri öğretim programlarında yerini almıştır.

MEB Talim Terbiye kurulunca Eylül 1998 tarihli tebliğler dergisinde, ilköğretim okulları seçmeli drama dersi 1-2-3 öğretim programı yayımlanmış ve 1997-1998 öğretim yılından itibaren ders programlarında seçmeli ders olarak yer almıştır.

2018 yılı itibariyle ilköğretimde drama dersi 5.ve 6. sınıflarda iki saat seçmeli olarak bulunmaktadır. Ortaöğretim programlarında drama dersleri Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi resim ve müzik bölümlerinde sadece 12. sınıflarda, Anadolu Meslek liselerinin Çocuk Gelişimi bölümlerinde sadece 10. sınıflarda ikişer saat zorunlu ders olarak yer almaktadır. Drama dersi güzel sanatlar alanında Anadolu İmam Hatip liselerinde 10., 11., 12. sınıflarda üç saate kadar; diğer lise türlerinde farklı sınıf düzeylerinde bir saatlik seçmeli ders olarak tercih edilebilmektedir.

BÖLÜM 2

MÜZE EĞİTİMİ VE YARATICI DRAMA

2.1. Müzenin Tanımı

Müze, TDK Türkçe Sözlük'te (2011) “sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelere saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer veya yapı” olarak tanımlanmaktadır. Sözcüğün kökeni ile ilgili olarak Keleş (2000) “müze” sözcüğünün Grekçe “Mouseion” kelimesinden türetilmiş olup Grek mitolojisinde “Musalar” adı verilen tanrıçalara adanan tapınak ve Atina’da Musalara ayrılan tepeler, Grek pantheonunda ise, müzik ve şiir ilham eden esin perileri anlamına geldiğini aktarmaktadır.

Uluslararası Müzeler Komitesi (ICOM) müzeyi “... Kültürel değer taşıyan unsurlardan oluşan bir bütünü türlü biçimlerde korumak, incelemek, değerlendirmek ve özellikle halkın beğenisinin yükseltilmesi ve eğitimi için sergilemek amacıyla toplum yararına, sürekli yönetilen kurum” olarak tanımlamıştır (Adıgüzel, 2010b, s. 399).

Benzer bir tanımlama da “toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevresine tanıklık etmiş malzemelerin üzerinde araştırmalar yapan, toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve zevk alma doğrultusunda sergileyen, kâr düşüncesinden bağımsız, sürekliliği olan bir kurum” şeklindedir (Madran, 1999).

2.2. Müzenin Eğitim İşlevi

Müze ile ilgili tanımlar incelendiğinde hemen hepsinde “sergileme, kültür taşıma, beğeni aşılama, inceleme, değerlendirme, eğitime” gibi ortak kavramların kullanıldığı görülmektedir. Bu da müzelerin sadece eski eserlerin muhafaza edildiği ve sergilendiği yerler olarak görülmediğini; pek çok alanda faydalanılabilecek eğitim işlevlerinin de olduğunu göstermektedir.

“Eğitimbilimlerindeki ve müzecilik anlayışındaki değişimler müzelere temel işlevlerinin yanında farklı görevler de yüklemektedir. Bunlarda hiç kuşkusuz eğitim açısından önemli olanı okula alternatif (ya da paralel) ya da sınıftaki öğrenmeyi destekleyecek düzeyde bir eğitim ortamı oluşturmasıdır” (Adıgüzel, 2010d).

“Müzeler, eserleri barındırma ve gelecek kuşaklara aktarma, sanat ve eğitim kurumu olmanın yanında kütüphaneleri, sergileri, toplantıları, çok işlevli salon ve atölyeleri, açık alanları ile hoşça vakit geçirten, eğlendirirken öğreten mekânlardır” (Denizci ve Mirza, 2012, s.22).

İnsanlığın yaşam adına üretmiş olduğu her türlü birikimi bugüne ulaştıran, bugünle geçmişi kıyaslamamızı, gelecekle bağdaştırmamızı sağlayan müzelerin eğitimde etkin kullanılması öğrencilere yeni ufuklar açacaktır. “... Müze ziyaretçileri duyu organlarının tamamını kullanarak, keşfederek, araştırarak, bizzat uygulamalara katılarak daha etkili ve kalıcı yaşantılar elde edebilirler” (Adıgüzel, 2010c).

“Müze koleksiyonları düş gücünü ateşler. Anlattıkları pek çok öykü, taşıdıkları çeşitli bilgiler ve telkin ettikleri farklı düşünceler nedeniyle koleksiyonlar değişik deneyimler için zengin bir kaynak oluştururlar” (Gartenhaus, 2000, s. 12).

İlk olarak Amerika’da başlayan sonra İngiltere ve Almanya’da gelişen müze eğitimini “müzeciliğin, özellikle toplumun çeşitli birimlerine (çocuklara, gençlere, yaşlılara ve çeşitli eğitim düzeyindeki insanlara) sergileme, bilgi verme, açıklama ve kanıtlama işlemiyle ilgili bölümünün örgün ve yaygın eğitimle birleşmesi çalışmalarını kapsar” (Şahan, 2005).

Müzeler aynı zamanda kültürel mirası devam ettirme, geçmişi, bugünü ve geleceği anlamlı bir biçimde ilişkilendirme, kültürel varlıkları ve eski eserleri anlama, koruma ve yaşatma, kendi kültürünü ve farklı kültürleri çok yönlü ve hoşgörülü bir yaklaşımla tanıma ve anlama, kültürlerarası anlayış ve empati

geliştirme gibi hedeflere hizmet etmesi (Çakır-İlhan, 2012) bakımından bireylere kültürel miras bilinci kazandırmada oldukça yararlıdır.

“Kültürel miras bilinci, bireylerin sahip oldukları kültürün elemanlarını tanıması, geçmiş ve gelecek kavramlarını bugünü anlayarak düşünmesi ve bunları içselleştirmesi olarak tanımlanabilir” (Çakır-İlhan, 2012).

2.3. Müzede Yaratıcı Drama Uygulamaları

Müze eğitimi çalışmalarında alanın kendine ait yöntem ve tekniklerinin yanında hem drama hem de eğitim-öğretim yöntem ve teknikleri de kullanılmaktadır. Okvuran (2012) müze eğitimi süresince dramada kullanılan temel tekniklerin donuk imge, geriye dönüş, rol kartı, ritüeller, seremoniler, gerçek an tekniği olduğunu söyledikten sonra, bu tür etkinliklerde kullanılacak eğitim-öğretim yöntem ve tekniklerine tartışma, beyin fırtınası, problem çözme, akran eğitimi, grupla çalışma vb. örnek vermektedir. “Müzede drama yapmak temel amaç olsa da beyin fırtınası, tartışma, ara bul oyunları, ipucu kâğıtları olmadan salt drama etkinliği yeterli olamaz. Müzede drama yapacak olan bireylerin hem müze eğitim, hem genel eğitim yöntem ve teknikleri bilgisine ve hem de drama eğitimini müzeye göre yorumlama bilgi ve becerisine sahip olması gereklidir” (Okvuran, 2012).

Müzede yapılan drama etkinlikleri sayesinde katılımcılar müzede yer alan eserleri yaratan insanları, toplumları, kültürleri anlama ve onlarla bağ kurma imkânı bulabilir; nesnelere ile o dönemin insanları arasındaki ilişkileri keşfedebilirler. Sürece etkin katıldıkları, meraklarını uyandıran, yaratıcılıklarını kullanmalarını gerektiren, işbirliği içinde ve eğlenceli bir öğrenme deneyimi yaşayabilirler.

BÖLÜM 3

DRAMA ÇALIŞMALARININ PLANLANMASI VE UYGULAMA

Tüm eğitim etkinliklerinde olduğu gibi, drama etkinliklerinin yapılmasında da dikkat edilmesi gereken önemli ilkeler vardır. Hedeflenen kazanımların elde edilmesi bu ilkelerle ilgili koşulların sağlanmasına bağlıdır.

3.1. Eğitmenin/Liderin Özellikleri ve Rolü

Okullarda eğitim-öğretim faaliyetlerinin planlayıcısı, uygulayıcısı ve geliştiricisi olmaları bakımından öğretmenlere önemli görevler düşmektedir. Çağımızda eğitim anlayışında yaşanan değişimler sonucu öğretmenin rolü de değişmiştir. Artık öğretmenin ders faaliyetlerindeki işlevinin sadece bilgiyi aktarmak değil, bilgiye ulaştırmada ve bilgiyi çözümlene, yorumlamada rehberlik yapmak olduğu söylenebilir. “Eğitim sisteminin verimli çalışması ve kaliteli hizmet üretebilmesi, bilgiyi kazanma ve kullanma yollarını bilen öğrencilerin yetiştirilmesine bağlıdır.” (Aykaç, 2009, s. 80).

Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü, öğretmenlerin değişik alanlarda yeterlilikleri ile ilgili sahip olmaları gereken nitelikleri adlı çalışmada belirtmiştir. Buna göre öğretmen alanında ileri düzeyde kuramsal, metodolojik ve olgusal mesleki bilgiye; eğitim öğretim ortamını etkin bir şekilde planlamasını sağlayacak mesleki becerilere sahip olmalıdır. Öğretmen öğrencileri birey olarak görmeli ve onların bireysel, sosyal ve kültürel farklılıklarını göz önünde bulundurarak en üst düzeyde öğrenmelerini sağlayıcı öğrenme ortamları oluşturmalıdır. Öğrencilerin öğrenme sürecine etkin katılımlarını ve yeni fikirler üretmelerini desteklemeli, analitik düşünme ve yaratıcı düşünceyi geliştirici çalışmalar yapmalı, öğrencilerin

kendilerini tanımlarına ve geliřtirmelerine yardımcı olmalıdır. Yeni bilgi ve deneyimlere açık olmalı, arařtırmalı, kendini yenilemelidir.

Eđitim öđretim etkinliklerinin amacına ulařabilmesi için bu etkinliklerin planlayıcısı, uygulayıcısı ve deđerlendircisi olan öđretmende bulunması gereken yeterlilikler drama öđretmeni/eđitmeni/lideri için de geçerlidir.

Adıgüzel'e (2010a, s. 90) göre yaratıcı drama lideri/eđitmen, öđretmeni; eđitim bilimleri, tiyatro ve diđer sanatlar, estetik, kùltür bilimi, mitoloji, oyun ve tiyatro pedagojisi gibi alanlarda mesleki eđitimini tamamlamalı, disiplinlerarası bir iliřkide kendini yetiřtirebilmelidir.

Adıgüzel'in (2010a, s. 93-96) yaratıcı drama liderinin, eđitmeninin drama çalıřmasında dikkat etmesi gereken genel ilkeleri ile ilgili sıralamıř olduđu maddelerden birkaçı řöyledir:

- Yaratıcı drama lideri veya eđitmeni çalıřma öncesinde amacını, içeriđini, yöntem ve teknikleri, uygun mekânı belirlemelidir.
- Yönergelerin açık, kısa ve anlaşılır olmasına özen göstermelidir.
- Beden dilini etkin kullanmalı, katılımcılarla göz teması ile iletiřim kurmalıdır.
- Çalıřmaya iliřkin kurallar çalıřmanın bařlangıcında katılımcıların da görüşleri alınarak belirlenmeli, isteyen her katılımcıya söz hakkı verilmeli, olađanüstü durumlar haricinde ortaklařa belirlenmiř olan bu kurallar dıřına çıkılmamalıdır.
- Yaratıcı dramada "sonucun deđil sürecin önemli olduđu", "canlandırma biçimlerinde dođru ve yanlışın olmadıđı" vurgulanmalıdır.
- Çalıřma öncesinde mekân ve araç-gereçler çalıřmaya hazırlanmalı, çalıřma sonrasında mekân katılımcılarla birlikte düzenlenmelidir.
- Çalıřma sırasında katılımcıların kiřiliklerine dönük yorum ve eleřtirilerde bulunulmamalı, katılımcılara önyargısız, hořgörölü ve herkese eřit mesafede olacak biçimde demokratik davranmalı, yargılamadan yapıcı,

saygılı, tutarlı, alçakgönüllü, güler yüzlü, tarafsız olabildiğince olumlu dönütler vermeye çalışılmalıdır.

- Yaratıcı drama lideri veya eğitmeni alan bilgisine hem kuramsal hem de uygulama açısından hâkim olmalı, neyi bilmediğini bilmeli ve bu konuda katılımcılara karşı dürüst olmalı, onlara güven vermelidir. Drama oturumlarını belirli bir sistematik ve aşamalılık içerisinde planlamalı ve bunu katılımcısına hissettirmelidir.
- Drama sürecinde herhangi bir katılımcı ile ilgili özel bir durumu, oluşumu, özel yaşantısını, onun lidere karşı güvenini sarsacak bir sonuca götürecek herhangi olumsuz bir durumu hiçbir şekilde canlandırma konusu yapmamalı ve başka katılımcılarla paylaşmamalıdır.
- Yaratıcı drama lideri veya eğitmeni uygulayacağı programı olabildiğince özgün hazırlamalı, merak ve heyecan uyandıracak etkinlikler hazırlamalı, başkasından aldığı etkinlikler olursa da mutlaka kaynak göstermelidir.
- Çalışmalar esnasında grupları oluşturmak için rastlantıya dayalı seçim yapmaya özen gösterilmelidir.
- Canlandırmalar sırasında küçük gruplar sırayla değil rastgele biçimde sunumlarını gerçekleştirmeli, sunumların tam izlenmesi sağlanmalı, sunumlar sonrasında da değerlendirme ve tartışmaların yapılmasına çalışılmalıdır.
- Değerlendirme aşamasında katılımcıların süreçle ilgili ne hissettikleri, neler yaşadıkları soruları dışında kazanımları da ölçmeye yönelik etkinlikler planlanmalı ve uygulanmalıdır. Özellikle yaratıcı drama alanında kullanılabilen ölçme ve değerlendirme ölçütleri konusunda yeterli olmalıdır.

Her uygulamadan sonra süreci, programı, katılımcıları nesnel bir biçimde değerlendirmelidir.

3.2. Katılımcılar

Drama bir grubun ortaklaşa yaptığı, yaşadığı, ürettiği ve paylaştığı bir süreçtir. Bu sürecin sağlıklı işleyebilmesi için grup üyeleri arasında iletişim-etkileşim, uyum, güven ortamının oluşturularak grup dinamiğinin sağlanması önemlidir. Katılımcıların drama çalışmalarına katılmak için gönüllü ve istekli olması gerekmektedir.

Eğitmen, drama etkinliklerinin yürütülmesi sırasında katılımcılarının önerilerini dikkate almalıdır. Yapılacak etkinliklerin ve eğitim malzemesinin seçiminde söz hakkı olması katılımcının yaratıcılığının gelişmesine, süreci sahiplenmesine ve motivasyonunun artmasına katkı sağlayacaktır. Katılımcıların etkinlikler sırasında üretimleri, tepkileri, beklentileri, deneyimleri eğitmen tarafından takip edilerek çalışmalar geliştirilir, şekillendirilir.

Gruptaki kişi sayısı yaş gruplarına, uygulama amacına, konuya, çalışma ortamına göre farklılık göstermektedir. Özellikle küçük yaş gruplarında katılımcı sayısının az olmasına dikkat edilmelidir. Alt gruplara ayırmada kolaylık sağlanması için çift sayıda kişi ile grup oluşturmak yaygın olmakla birlikte eğitmen kendisi de sürekli süreç içinde olmak için tek sayılı grup oluşturabilir (Adıgüzel, 2010a, s.100). Katılımcı sayısının fazla olduğu zorunlu durumlarda deneyimli bir drama eğitmeni alt gruplamalar yaparak veya farklı drama yaklaşımlarını işe koşarak çoklu bir drama süreci planlayabilir.

3.3. Mekân

Bir eğitmen ve katılımcı grubun olduğu her mekânda yaratıcı drama çalışmaları yürütülebilir. Sınıf, okul bahçesi, spor salonu, koridorlar, konferans salonu, açık-kapalı okul dışı alanlar öğretmenlerin yaratıcı drama çalışmalarını yürütebileceği mekânlar olabilir. Ancak çalışmaların gerekli düzenlemelerin yapıldığı bir mekânda yapılması verimi artıracaktır.

Çalışma ortamının grubun sayısına uygun genişlikte olması, katılımcıların güvenli ve rahat hareket edebileceği şekilde düzenlenmesi gerekir.

Katılımcıların oturabileceği, sırasında uzanabileceği şekilde uygun malzemeye döşenmiş, temiz bir zemine; yeterli iklimlendirme ve ışıklandırma koşullarına sahip mekânlar drama çalışmaları için ideal ortamlardır. Sabit sıralar hareket etmeyi kısıtladığından drama mekânlarında bulunmamalıdır. Bu anlamda en ideal çözüm minder kullanmaktır. Mekânda drama araç gereçlerinin düzenli şekilde depolanacağı dolaplar bulunmalıdır. Ayrıca hem dış uyaranların çalışmayı etkilememesi hem de çalışma sırasında oluşan gürültünün dışarıyı rahatsız etmemesi için mekânın ses yalıtımı sağlanmalıdır.

Eğitimde yaratıcı drama sadece okulda yapılan etkinliklerle sınırlı değildir. Ele alınacak konuya uygun seçilmiş okul dışı eğitim öğretim mekânları drama çalışmalarını zenginleştirmede etkili olmaktadır. Müzeler, ören yerleri, sanat galerileri, kütüphaneler, kültür merkezleri, tiyatro salonları, sevgi evleri, huzur evleri, parklar, ormanlık alanlar, hastaneler, festival alanları, sokaklar, vb. bu mekânlara örnek verilebilir.

Eğitmen uygulamayı çalışma mekânının koşullarına göre tasarlamalı, özellikle açık alan çalışmalarında katılımcıların etkinliklere odaklanmasını zorlaştıracak dış faktörleri gözünde bulundurmalıdır.

3.4. Araç-Gereç

Eğitim yaşantılarını zenginleştirmek, konunun daha iyi anlaşılmasını sağlamak amacıyla özel olarak hazırlanmış her türlü yardımcı malzemeye eğitim araç-gereci denilmektedir. Eğitim araçları eğitim çalışmalarının planlı, programlı ve düzenli yürütülmesine hizmet etmektedir.

Yaratıcı drama ortamlarında sınıflarda bulunan yazı tahtası, pano, projektör/akıllı tahta/Cd çalar/vb., kırtasiye malzemeleri gibi araçların yanı sıra öğrencilerin konuyla ve süreçle bütünleşmesini sağlayan, yaratıcılıklarını ortaya çıkarmaya ve geliştirmeye yarayan her türlü malzeme kullanılmaktadır. Kumaş-tül parçaları, oyuncaklar, giysiler, takı ve aksesuarlar; resimler, heykeller, fotoğraflar, afişler, broşürler; biletler, kartpostallar, gazete kupürleri, mektuplar,

edebi yazılar (şiir, hikaye, masal, efsane, roman); ritim aletleri; bir müzik parçası, bir film kesiti; ... akla gelebilecek her türlü malzeme drama etkinliklerinde materyal olarak kullanılabilir.

Katılımcılar araç-gereçleri bir ürün oluşturmakta (resim çizme, metin yazma, afiş hazırlama, dekor yapma, vb...) kullanabilecekleri gibi bunlardan hareketle bir kurgu oluşturma (gördüğü fotoğraftan bir canlandırma kurgulama gibi) veya malzemeyi olduğundan farklı amaçlarla kullanma egzersizleri gibi çalışmalar yapabilirler. Eğitimci kullanılacak malzemeleri katılımcıların birlikte hazırlayacağı etkinlikler planlayabilir.

3.5. Yaratıcı Dramanın Aşamaları

Yaratıcı drama çalışmaları konunun kazanımlarına uygun, bu kazanımlara ulaşmada etkili, birbirini destekleyen ve bütünleyen etkinliklere dayalıdır. Bu etkinliklerin uygulanmasında belli aşamaların izlenmesi gerekmektedir. Bu aşamalar üç bölüme ayrılmıştır. Bunlar;

Isınma-Hazırlık Çalışmaları

Bu aşamanın esas amacı bir grup dinamiği oluşturmakla birlikte bir sonraki aşamaya hazırlık niteliği taşır. Çeşitli oyunlar, hareketler ve danslarla zihnin ve bedeninin drama çalışmalarına hazırlandığı bu aşama aynı zamanda grup üyeleri arasında uyum sağlama ve güven kazanma etkinliklerini de barındırır. Çocuk oyunları veya türetilmiş oyunlar bu aşamada etkin olarak kullanılabilir. Bu sayede grubun eğlenmesi, birbirlerine ve kendileri gibi oyuna katılan drama liderine ısınmaları kolaylaşır. Isınma-hazırlık etkinlikleri, aynı zamanda canlandırılacak konunun belirlendiği, verildiği, bireysel canlandırma ya da küçük grupların oluşturulduğu aşamadır.

Bu aşamadaki çalışmaların süresi durum ve amaca göre belirlenir.

Canlandırma

Bir konunun süreç içinde biçimlenip ortaya çıktığı, belirlendiği, biçimlendirildiği ve diğer katılımcılara sergilendiği tüm oluşum çalışmalarını

içerir. Bu aşama canlandırılacak konu çerçevesinde lider tarafından verilen ve bir başlangıç noktası olan, doğaçlama, rol oynama ve diğer tekniklerin yoğun olarak kullanıldığı bir özelliğe sahiptir. Dramatik bir durumu içeren canlandırma konusu dramatik kurgunun bileşenleri de dikkate alınarak ele alınır ve değerlendirilir.

Canlandırmalar sonucunda ortaya çıkan oluşumlar üzerine bir sonraki aşamaya devam edilebilir.

Değerlendirme

Sürecin özü, önemi, niteliği, niceliği üzerine çeşitli duygu ve düşüncelerin paylaşımı bu aşamada konuşulur, tartışılır. Öğrenilenlerin kazanıma dönüşüp dönüşmediği ve bu durumun gelecek yaşantılara etkisinin olup olmayacağı, tüm yaratıcı drama yaşantı ve süreçlerinin nasıl algılandığı, nasıl anlaşıldığına yönelik duygu ve düşüncelerin paylaşılması bu aşamada olur. Tartışma, görüş alış verişleri, rol içinde yazma (mektup, yazın türleri, gazete çıkarma, afiş hazırlama vb.), metin tamamlama gibi etkinlikler değerlendirme aşamasında kullanılabilir. Yaratıcı dramanın bir yöntem olarak kullanıldığı derslerin kazanımlarına yönelik yapılacak değerlendirme ölçütleri de burada geçerlidir. Sözelimi başarı testleri, tutum ölçekleri, vb. de kullanılabilir.

3.6. Yaratıcı Dramada Kullanılan Bazı Teknikler

Yaratıcı dramada kullanılan daha pek çok teknik bulunmaktadır. Ancak bu bölümde sadece bu kitapta yer alan uygulama örneklerinde kullanılmış olan tekniklere yer verilmiştir.

Doğaçlama

Gündelik hayatımızda beklenmedik bir durumla karşılaştığımızda, çoğunlukla uzun uzadıya düşünmeden doğrudan olayı yaşarız. Bu esnada neyi, nasıl yapmamız gerektiğini planlamaya fırsat bulamaz, olay bittikten sonra tüm süreci gözden geçirir, değerlendirmelerde bulunuruz. Dramanın temel tekniklerinden olan doğaçlama da böyle işler.

Doğaçlama, bir ön hazırlık belirlenmeden (veya çok az yapılandırılmış olarak) hemen o anda gelişen, ayrıntıları saptanmamış bir konunun içine doğduğu gibi anında kurgulanmasıdır. Katılımcı kendisine verilen konudan hareketle bir metne bağlı kalmaksızın, kendiliğinden olarak canlandırma yapar. Ani gelişen ve katılımcıyı hazırlıksız yakalayan bu süreçte kişi yaşadığı veya gözlemlediği gerçek olayları işe koşar, onları kurgu ile ilişkilendirerek sergiler. Doğaçlama yaratıcı düşünmeyi tetikler, doğallık ve içtenlik sağlar. Doğaçlama etkinliklerinde katılımcıların yaş grubu, drama deneyimlerinin düzeyi göz önünde bulundurulmalıdır.

Rol Oynama

Rol, kişinin kendisinden başka bir kişiliği söz ve hareketlerle canlandırmasıdır. Drama etkinliklerinde kullanılan rol oynama tekniği, doğaçlama ile birlikte eş zamanlı olarak kullanılır. Başkasının rolünü üstlenmek ve rolün gereğini yerine getirmek katılımcının olayları başkasının gözünden değerlendirmesine ve daha duyarlı bir yaklaşım geliştirmesine katkı sağlar. Sözel ifade becerilerinin ve beden dilinin gelişmesinde, kişinin başkaları önünde cesaret ve özgüven ile hareket etmesinde etkilidir.

Rol oynama esnasında katılımcıların dikkat etmesi gereken bazı hususlar vardır: Sahne olarak belirlenen alanın etkin kullanımı, rolden çıkmama, seyircilerin yüz ifadelerini rahatlıkla görebilecekleri ve seslerini rahatlıkla duyabilecekleri şekilde durma, rolden çıkmama, vs...

Donuk İmge

Bu teknik, katılımcıların bireysel ya da küçük gruplar halinde kendi bedenleri ile hareketsiz, sessiz, sözsüz görüntüler oluşturma ve yansıtma biçimidir. Bu görüntüler bir tablo, bir fotoğraf, bir heykel, bir ifade formu, bir duruş biçiminde olabilir (Adıgüzel, 2010, s.462).

Liderin/Eđitmenin Role Girmesi

Bu teknik, yaratıcı drama eđitmeninin alıřmanın herhangi bir anında katılımcılarla birlikte sürecin iinde ynergeleri vermek ve onları ynlendirmek amacıyla rol almasına dayanır.

Eđitmen rol ierisine girerek katılımcıların ilgisini ve merakını ykseltebilir, tm katılımcıları srece ekebilir, akıřı ynlendirebilir ve geliřtirebilir, farklı seenekler oluřturabilir, canlandırmaları kontrol altına alabilir, canlandırma mekânını dzenleyebilir, vs.

Rol İinde Yazma

Katılımcıların kurgu iinde, bir kahramanın rolne girerek onun i dnyasını da yansıtacak biimde gnlk, mektup, gazete haberi gibi kiřisel hayatı konu alan trlerde yazma alıřması yaptıkları tekniktir. Yazma etkinliđi tm grupla birlikte yapılabileceđi gibi alt gruplara ayırarak da uygulanabilir.

Bu teknik katılımcıların yazma becerilerinin geliřtirilmesine katkı sađlayacaktır.

3.6.6. Rportaj

Gazete ve dergilerde yayımlanan rportaj tr ile aynı iřleyiře sahiptir. Drama srecinde kurgulanan ve zm bekleyen bir sorunun irdelenmesini sađlayıcı sorulara dayanan bir tekniktir. Katılımcılar gazeteci rolne girebilirler veya sreci sadece izleyebilirler. Soruların yneltildiđi kiři/kiřilerin yanıtlarına gre drama sreci devam eder.

3.7. Kontrol listesi

Bir yaratıcı drama atlyesi hazırlarken eđitmenin yapılacakları sıralaması ve hazırlıklarını gzden geirmesi nemlidir. Eđitmenin ilk yapacađı iř grup oluřturma veya konuyu belirlemek olmalıdır. Bu ikisinin sıralaması deđiřebilir. Eđitmen kimi zaman mevcut katılımcı grubuyla drama alıřacađı bir konu arayıřına girerken kimi zaman da alıřmak istediđi konuya gre bir katılımcı grubu oluřturabilir.

Aşağıda drama oturumu planlayacak eğitimlere yol gösterecek bir kontrol listesi bulunmaktadır.

	Evet	Hayır
* Konu belirlendi.		
* Katılımcı grup oluşturuldu.		
Kazanımlar belirlendi.		
Atölye planı yaratıcı dramının aşamalarına uygun şekilde planlandı.		
Hazırlanan atölye planı konu ile bağlantılıdır.		
Atölyedeki tüm etkinlikler kazanıma hizmet etmektedir.		
Etkinlikler birbiri ile örtüşmektedir.		
Etkinlikler belirlenen sürede tamamlanmaya uygundur.		
Yönergeler açık, net ve anlaşılır niteliktedir.		
Değerlendirme etkinliğin kazanımlara ulaşip ulaşmadığını ölçmeye uygundur.		
Ders araç gereçleri hazırlandı.		
Uygun mekân sağlandı.		

*Sıralamaları yer değiştirebilir.

BÖLÜM 4

YARATICI DRAMA İLE MÜZE EĞİTİMİ

PROJEMİZ

4.1. PROJENİN TANITIMI

4.1.1. Projenin Adı

Perge Antik Kenti'nin Yaratıcı Drama Yöntemi ile İncelenmesi

4.1.2. Projenin Gerekçesi

Son yıllarda baş döndürücü bir hızla gerçekleşen bilimsel, teknolojik ve sosyal gelişmeler çağı yakalamak isteyen toplumların eğitim anlayışlarında değişim ve dönüşümlere gitmelerini gerektirmiştir. “Yakın tarihe göz atıldığında II. Dünya Savaşından sonra eğitime ağırlık veren ülkelerin hızla kalkındığı, sağlam demokrasiler kurduğu; bunu yapmayan ülkelerin kalkınma sürecinde yer alamadığı ve demokrasilerini olması gerektiği gibi yerleştiremedikleri görülür” (Akinoğlu, 2005). Ülkemizde de Milli Eğitim Bakanlığı, öğretim programlarının öğrencilere temel bilgi ve becerilerin yanında “eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, araştırma yapma, sorun çözme gibi bilişsel; sosyal ve kültürel katılım, girişimcilik, iletişim kurma, empati kurma gibi sosyal; öz denetim, öz güven, yaratıcılık, kararlılık, liderlik gibi kişisel yeterlilik ve becerileri” kazandırmasının zorunlu olduğunu belirtmiştir (MEB, 2017).

Artık eğitim faaliyetleri okulun duvarlarını aşmış, başlıca bilgi kaynağı öğretmen ve ders kitapları olmaktan çıkmış; farklı farklı öğrenme yöntemleri, farklı farklı mekânlar, farklı farklı bilgi kaynakları öğretim programlarında yerini almaya başlamıştır. “Çağdaş eğitim, sorgulayan, düşünen, yaratıcı bireyler geliştirmeyi hedeflemektedir. Öğrenme, düşünme, sorgulama, gözlem ve uygulama süreçlerinin birlikte gerçekleştiği eğitim ortamında, birey aktif olarak yer almaktadır. Sadece okul değil, sanat ve kültür merkezi olan müzelerde

yapılan etkinlikler ile bu aktif eğitim ortamı gerçekleşmektedir (Kuruoğlu, 2002, s.275-276).”

Müzeler sahip olduğu tarihi-kültürel birikim, sergilenen objelerin öğrenme etkinlikleri açısından zengin birer materyal niteliği taşıması, hayal gücü ve yaratıcılığı tetikleyici unsurlar barındırması, ziyaretçilerde merak ve ilgi uyandırmaya açık olması gibi nedenlerden ötürü günümüzde okul dışı öğrenme mekânları olarak pek çok ülkede rağbet görmektedir. “Tüm konu alanlarında, alana uygun müzelerde çalışmalar yapılabilmesi öğrenmenin daha anlamlı ve kalıcı olmasını sağlayabilmektedir.” (Oruç ve Altın, 2008)

Müzelerde eğitim faaliyetleri yürütülürken sadece bilgi aktarımı ile yetinilmemeli; ziyaretçilerin ilgi ve meraklarını artırıcı, süreç içinde etkin katılımlarını ve üretmelerini sağlayıcı yöntemler kullanılmalıdır. Bu bağlamda yaratıcı drama, son yıllarda müze eğitimi alanında çok kullanılan yöntemlerden birisidir.

“Yaratıcı drama özellikleri, çok yönlü zekâya dönük uygulamalardaki işlevselliği nedeniyle sınıf dışındaki amaçlara uygun her türlü ortamlarda yaşantılara dayalı öğrenmeyi gerçekleştirmede etkili bir yöntem ve disiplindir.” (Adıgüzel, 2010b).

Ulubey (2015) drama etkinlikleri ile katılımcıların öğrenme öğretme sürecine etkin katılımının sağlandığı, eleştirel sorular sorabildiği, tartışmalara aktif katıldığı, grup çalışmalarında sorumluluk aldığı, özgün ürünler ortaya çıkardığı, görüşlerini özgürce ifade ettiği ve başkalarının görüşlerine saygılı olmayı öğrendiği, yöntem ve teknikler uygulanırken akademik başarılarının yükseldiğini ifade etmiştir. Yaratıcı dramının eğitim ortamında, bir kavramın ya da konunun daha iyi anlaşılmasını, öğrencilerin konuyu içselleştirerek yaşantıya dönüştürmelerini, yaparak yaşayarak öğrenmelerini ve toplumsallaşmalarını sağladığı, dolayısıyla akademik başarılarında artış gözlemlendiği belirtilmektedir (San, 1996).

Güneysu (2006, s. 128) eğitimde dramayı bireyin eğitim ve öğretimde aktif rol alması olarak tanımlamaktadır. Yaratıcı dramanın eğitim ve öğretimin buyurgan, kısırlaştırıcı ve angarya haline dönüşmesine karşın bireyin eğitim ve öğrenme isteğini artırıcı eğitim yöntemi olduğunu söylemektedir. Yaratıcı drama yoluyla bireylerin kendini ifade edebilme, yaratıcı olma, yaşamı çok yönlü algılama becerileri ile araştırma istek ve duygusunun gelişmesi sağlanmaktadır.

Yaratıcı dramanın, grupta yapılan bir etkinlik olması dolayısıyla, katılımcıların sosyal ilişkileri için gerekli olan becerileri geliştirmelerine katkı sağladığı görülmektedir. Birey, grupta çalışırken grup arkadaşlarıyla iletişim kurar, onları dinler ve kendi fikirlerini ifade edebilir. Gruptaki her birey ortak amaçlarını gerçekleştirme konusunda sorumluluk sahibidir. Çalışma sırasında farklı yeteneklere sahip öğrenciler birbirlerine yardımcı olarak işbirliği içerisinde daha yüksek başarı düzeylerine çıkarken, iraksak düşünme, problem çözmeye, yaratıcı görevleri yerine getirme yoluyla öğrenmelerini arttırırlar. Drama yaşantıları sürecinde hata yapma korku ve kaygısı en aza inerken, bir gruba ait olma, başkalarıyla fikir birliğinde olma, destekleme ya da karşısındakinin fikrini kabul ederek çalışma alışkanlığı kazanırlar (Aral, Baran, Bulut, ve Çimen 2000, s. 77).

Grup içinde herkesin bir göreve sahip olduğu dramada sürecin ilerleyebilmesi için farklı fikir ve yorumlar ifade edilmelidir. Drama eğitmeni, öğrencilerin kendisiyle ve birbirleriyle tartışmasına imkân tanıyan çalışmalar planlamalıdır. Etkinliklerde sunulan bilgi ve materyallerin çözümlenip doğaçlamaların kurgulanmasından değerlendirmeye kadar sürecin her aşamasında kullanılan tartışmalar ve fikir alışverişleri ile bireylerin etkinliklere aktif katılımı ve yeni fikirler üretmeleri sağlanabilmektedir.

“Drama, hem öğreneni merkeze alan, hem de bilişsel, duyuşsal, devinişsel ve sosyal öğrenmeleri destekleyen bir yöntem olması dolayısıyla müze öğrenmelerinde etkili bir yöntem hâline gelirken aynı zamanda öğrenenin

eğlenmesini sağlaması bakımından müzelere karşı duyulan olumsuz tutumları kırabilmeye de yardımcı olabilecektir.” (Oruç ve Altın,2008).

Müzei belli bir sıra dâhilinde dolaşıp eserler hakkındaki bilgileri dinlemek/ okumak yerine drama ile gezmek, birbirini bütünleyen ve önceden belirlenmiş kazanımlara hizmet eden, yaparak yaşayarak öğrenmeye olanak sağlayan etkinlikler gerçekleştirmek demektir. Bu da aktif öğrenmeye hizmet edecektir.

“Yaratıcı drama, öğrenimi sıkıcı, durgun, ilgi uyandırmayan ve çekici olmayan bir sınıf ortamından kurtararak, müze ve sergilerle bütünleşmesi, öğrenim sürecinin öğrenciler için eğlenceli, ilgi uyandırıcı, katılımcı ve etkili bir eğitsel ortama dönüşmesini sağlayarak, ortamı öğrenciler için hem zevkli hem de onların öğrenmelerinin kalıcı olmasına olanaklar sunacaktır.” (Başbuğ ve Aykaç, 2012)

Bu projede, Antalya Müzesi’ni ve Perge Antik kentini yaratıcı drama yöntemiyle inceleyen ortaöğretim öğrencilerinin Perge Antik Kentinden hareketle geçmişte bu topraklarda yaşamış uygarlıkların yaşamlarını tanıyarak geçmişle bugün arasında bağ kurmalarını, müze ve ören yerlerine ilgilerinin artmasını sağlamak; müzelerin eğitimde etkin kullanımına örnek bir çalışma sergilemek amaçlanmıştır.

Perge antik kenti Antalya iline yaklaşık 18 km uzaklıkta, Aksu ilçesi sınırları içerisinde bulunmaktadır. Kentin, Troia savaşından sonra bölgeye gelen Argoslu kolonistlerin öncülüğündeki kahramanlar tarafından kurulduğuna dair söylenceler bulunmakla birlikte kentin kökeninin daha geriye gittiğine dair bulgulara ulaşılmıştır.

Üç adet tepenin çevrelediği bir ova üzerine kurulmuş olan kent, Aksu (Kestros), Düden (Kataraktes) ve Köprüçay (Euroymedon) gibi önemli su kaynaklarından beslenmiştir. Elde edilen bazı veriler o dönemde Aksu Çayı’nın denizden 12 km içeride olan kentin denizle bağlantısını kurduğunu ve kente deniz ticareti olanağı sağladığını düşündürmektedir.

Çalışma için Perge Antik kentinin seçilmesinde kentin farklı dönemleri yansıtan tarihi geçmişi, kent dokusunun korunmuş olması, Antalya Müzesi'nde sergilenen zengin Perge koleksiyonu etkili olmuştur.

4.1.3 Projenin Amacı

Bu projede Perge antik kentinin ve Antalya Müzesi'nde yer alan Perge'ye ait eserlerin yaratıcı drama yöntemiyle incelenmesinin öğrenci görüşlerine etkisini belirlemek amaçlanmıştır.

4.1.4 Projenin Uygulandığı Grup

Proje, 2017-2018 eğitim öğretim yılı, Antalya Erünel Sosyal Bilimler Lisesi Drama kulübü öğrencileri ile gönüllülük esasına göre gerçekleştirilmiştir. Çalışmalar 10. sınıfa devam eden on bir kız, üç erkek olmak üzere toplam on dört öğrenci ile yürütülmüştür. Öğrenciler daha önceden yaratıcı drama çalışmalarına katılmışlardır.

4.1.5. Projenin Uygulandığı Yer

Proje uygulamalarının müze öncesi hazırlık ve müze sonrası değerlendirme çalışmaları Antalya Erünel Sosyal Bilimler Lisesi Drama salonunda yapılmıştır. Müzedeki uygulamalar iki oturum Antalya Müzesi'nde ve bir oturum da Perge Antik Kenti'nde düzenlenmiştir.

4.1.6 Projenin Süresi

Proje uygulamalarına 03.03.2018 Cumartesi tarihinde başlanmış, 28.04.2018 Cumartesi tarihinde bitirilmiştir. Projenin uygulanması haftada bir gün, üçer saatlik 7 oturum olarak planlanmış (4. oturum dört saatlik planlanmıştır) ve toplamda 22 saat sürmüştür.

4.1.7. Atölye Başlıkları

1. Oturum: İletişim-Etkileşim
2. Oturum: Biz Müzesi
3. Oturum: Müzeye Doğru
4. Oturum: Antalya Müzesi'nde Antalya
5. Oturum: Perge'de Bir Gün
6. Oturum: Kültür Varlıklarımız Müze'de Güvende
7. Oturum: Genel Değerlendirme

4.1.8 İşbirliği yapılan Kişi, Kurum ve Kuruluşlar

Bu çalışma Çağdaş Drama Derneği, Antalya Erünel Sosyal Bilimler Lisesi ve Antalya Müzesi işbirliği ile yapılmıştır.

4.1.9. Projenin Yöntemi (Veri-Bulgu Toplama Biçimleri)

Bu çalışmada ön test- son test kontrol grupsuz yarı deneysel araştırma deseni kullanılmıştır. Çalışma birden fazla veri toplama yönteminin kullanıldığı nitel bir araştırmadır.

Nitel araştırma, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir. Gözlem, görüşme, doküman analizi nitel araştırmalarda en çok başvurulan yöntemlerdir. (Yıldırım ve Şimşek, 2011)

Nitel araştırma, sosyal bilimlere ait olguların evrensele genellenemeyeceği görüşünden hareketle olguları kendi şartları içinde çözümleyerek derinlemesine ve bütünsel bilgi sağlama amacı taşır.

Bu çalışmada yarı yapılandırılmış, açık uçlu 10 sorudan oluşan ön test ve son test, katılımcıların yazdığı ve çizdiği materyaller, video kayıtları, her oturumda alınan katılımcı değerlendirmeleri çalışmanın nitel verilerini oluşturmaktadır. Ayrıca eğitmenin atölyeler esnasındaki gözlemleri de çalışma için nitel veri sağlamıştır.

Çalışmanın hedeflediği kazanımların katılımcılarda oluşma düzeyini belirlemek için yarı yapılandırılmış açık uçlu görüşme soruları ön test ve son test olarak (EK-1) uygulanmıştır. Soruların hazırlanmasında ve düzenlenmesinde ölçme ve değerlendirme uzmanı ve iki tarih öğretmeninden görüş alınmıştır.

Ayrıca son oturumda katılımcılara “Müze ve öğrenimini yaratıcı drama ile gezmeye hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilerek tüm katılımcıların görüşü alınmıştır.

Çalışmalar esnasında katılımcıların yazılı ve sözlü olarak yaptıkları değerlendirmeler, katılımcıların etkinliklerde ortaya çıkarttıkları ürünler (mektup, haber metni, tanıtım yazıları, afiş, broşür, vs) projenin diğer veri toplama araçlarını oluşturmaktadır.

Eğitmenin her oturumda kaydettiği gözlem notları da katılımcıların süreç boyunca tavır ve davranışlarındaki gelişimi belirlemek açısından çalışmaya veri sağlamıştır.

Toplanan veriler nitel araştırma yöntemlerinde yer alan analiz tekniklerinden betimsel analiz tekniği kullanılarak çözümlenmiştir. Betimsel analizin amacı, ham verilerin okuyucunun anlayabileceği ve isterlerse kullanabileceği bir biçimde düzenlenmesidir. Betimsel çözümlemede elde edilen veriler daha önceden belirlenen temalara göre özetlenmekte ve yorumlanmaktadır. Bu çözümlemede, görüşülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilmektedir (Altunışık vd., 2004; Yıldırım ve Şimşek, 20011). Elde edilen veriler yazıya dönüştürülürken katılımcıların ifadeleri hiç değiştirilmeden aktarılmıştır. Araştırmada gizlilik ilkesi esas alınmış ve katılımcı isimleri alfabetik harflerle kodlanmıştır.

Veriler analiz edilirken her bir katılımcının verdiği yanıtlar incelenmiş ve katılımcı görüşlerinden alıntılara yer verilmiştir.

4.2. PROJENİN UYGULAMA SÜRECİ

Atölye 1 - Grup İçi İletişim, Etkileşim

Tarih: 03.03.2018

Konu: Grup İçi İletişim, Etkileşim

Mekân: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi, Drama Atölyesi

Grup: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi 10. Sınıf Öğrencileri, 14 kişi

Süre: 180 dk

Yöntem: Yaratıcı drama

Teknikler: Doğaçlama, rol oynama

Araç-Gereç: Küçük bir davul, dramatik durum kâğıtları, değerlendirme kâğıtları.

Kazanımlar:

- Grup üyelerinin isimlerini öğrenir.
- Grup ile iletişim kurar
- Yaratıcı drama çalışmalarına katılmaktan zevk duyar.
- Canlandırma yoluyla kültürel mirasın değeri hakkında duygu ve düşüncelerini ifade eder.

Süreç

A- HAZIRLIK/ISINMA

1. Etkinlik: (Tek Cümleyle Ben)

Katılımcılar çemberde ayakta dururlar. Eğitimci katılımcılardan hobilerini ve kendilerinde en çok sevdikleri özelliklerini düşünmelerini söyler. Herkes bir hobisini ve kendisinde en çok beğendiği özelliğini en fazla ikişer kelime ile tespit eder. Sonrasında eğitimci katılımcılardan “adını, hobisini ve belirlediği

kişisel özelliğini” içeren birer cümle kurmalarını ister. Herkes cümlesini zihninde tasarladıktan sonra sırayla cümleler herkesin duyacağı şekilde söylenir.

İkinci turda her katılımcı sağındaki kişinin cümlesini söyler.

Üçüncü turda katılımcılar çemberde herhangi birini belirleyerek yanına gider, o kişinin cümlesini söyler ve onun yerine geçer. Yerine geçilen kişi de çemberde bir başkasını belirleyerek aynı şekilde etkinliğe devam eder. Çalışma, çemberdeki herkesin cümlesi söylenip bitinceye dek sürdürülür.

2. Etkinlik: (Ritimle Selamlaşma)

Eğitmen elindeki davul ile ritim verir verir. Katılımcılar davulun ritmine uygun hızda mekânda yürürler. Eğitmen davulun ritmini değiştirdikçe katılımcılar da yürüyüş ritimlerini ona uydururlar. Eğitmen davula kuvvetlice vurunca katılımcılar oldukları yerde dururlar, davul tekrar çalınca yürümeye devam ederler. Bir iki kez durma- tekrar yürüme yapıldıktan sonra eğitmen her duruşta yönergeler verir:

“Yürümeye başladığınızda karşılaştığınız kişilere gülümseyin ve onları selamlayın.”

“Yürümeye başladığınızda karşılaştığınız kişilerle tokalaşın ve gözlerine bakarak ‘Merhaba’ deyin.”

“Yürümeye başladığınızda karşılaştığınız kişilerin omuzlarına dokunun ve ona kendisi ile ilgili güzel bir şey söyleyin.”

“Yürümeye başladığınızda karşılaştığınız kişilerin ellerine bir beşlik çakın.”

Katılımcılar davulun ritmine uygun şekilde yürürken bir taraftan da yönergeleri uygularlar. Eğitmen her defasında kısa bir süre izleyip katılımcıların yönergeyi uygulamasını sağlar ve ardından “Şimdi davulun ritmine uygun şekilde yalnız yürümeye devam ediyoruz.” yönergelerini verir.

3. Etkinlik: (A'yı kovala B'den Kaç)

Katılımcılar ayakta dururlar. Eđitmen herkesten grup içinde bir kişiyi düşünmesini ve onu “A kişisi” olarak belirlemesini ister. Sonrasında bir başka kişiyi de “B kişisi” olarak belirlenmelerini söyler. Katılımcılar belirledikleri kişileri kimseye belli etmezler. Her katılımcının amacı belirlemiş olduđu A kişisine olabildiğince yakın dururken B kişisinden de olabildiğince uzakta durmaktır. Katılımcılar seçtikleri kişilere göre mekânda konum almaya çalışırlar.

4. Etkinlik: (Tut eşim tut!)

Öğrenciler mekânda bir süre dađınık yürürler. Eđitmenin “İkili olun!” komutuyla herkes en kısa sürede ikili gruplar oluşturur. Eş bulamayan veya geç kalan çift ebe olur. Ebeler ayrılarak arkadaşlarını yakalamaya çalışırlar. Diđer katılımcılar da eşlerinde ayrılarak ebelerden kaçmaya başlarlar. Ebeye yakalanmak üzere olan katılımcı “Tut eşim tut!” diye seslenip eşiyile el ele tutuşunca ebeden kurtulur. Eşiyile el ele tutuşmadan yakalanan kişi ve eşiyi oyun dışı kalır. Son çift kalıncaya kadar oyun devam eder.

B- CANLANDIRMA

5. Etkinlik: (İkili Dođaçlamalar)

Aynı ikili gruplarla çalışmaya devam edilir. Atölye öncesinde hazırlanmış olan, içinde diyalog oluşturacak kişilerin ve çatışma unsurlarının olduđu dramatik durum kâğıtları gruplara kura çektilerle dađıtılır. Eđitmen katılımcılardan çalışma kâğıtlarındaki öğeleri kullanarak bir canlandırma oluşturmalarını ister.

Hazırlık için yeterli süre tanınır. Tüm gruplar sırayla dođaçlamalarını sergilerler.

Kişiler:	Belediye başkanı- vatandaş
Durum:	Belediye başkanı şehrin tanıtımına katkısı olacağını düşündüğü için görkemli bir heykel yaptırmak istemektedir. Bunun için belediye bütçesinden yüklü bir miktar ödenek ayırır. Bir gün bir görüşme sırasında heykeli gereksiz gören vatandaşın birisi belediye bütçesinin bu iş için harcanmasına tepki gösterir. Hem oy kaybetmek istemeyen hem de şehir için heykeli elzem gören belediye başkanı vatandaşını ikna etmeye çalışır.
İlk cümle:	Vatandaş: Bizim vergilerimizi çar çur mu edeceksin başkan!

Kişiler:	Antikacı- müşteri
Durum:	Müşteri aldığı ürünü iade etmek istemektedir. Antikacı ise iade aldığı ürünü tekrar aynı fiyata satamayacağından endişelenmekte; bu yüzden de iade almamak için müşteriyi elindeki ürünün kıymeti ve inceliği konusunda ikna etmeye çalışmaktadır.
İlk cümle:	Müşteri: “ İade, benim tüketici hakkım.“

Kişiler:	Heykeltıraş- belediye başkanı
Durum:	Belediye başkanı şehre turist çekmek için muazzam bir heykel yaptırmaya karar verir. Tanınmış bir heykeltıraşla anlaşılır ve ücretin bir kısmı önden ödenir. Ancak belediye başkanı heykeltıraşın tasarımlarını sönük bulur; daha gösterişli, daha büyük heykel yapmasını ister. Hayal ettiklerini ballandıra ballandıra anlatır. Heykeltıraş çalışmasına müdahale edilmesine

	kız; ayrıca başkanın istediği “sanattan ve zevkten yoksun nesneyi” yapmayı kendisine yakıştırmaz; ancak belediyeden aldığı avans ile borçlarını ödemiştir ve iade etmesinin imkânı yoktur.
İlk cümle:	Heykeltıraş: “Sayın başkan, bir sanat eserini eşsiz kılan sanatçının hayal gücüdür.”

Kişiler:	Müze memuru- ziyaretçi
Durum:	Müzeye küçük çocuğu ile gelen bir ziyaretçi, çocuğunun davranışları nedeniyle müze görevlisi tarafından uyarılır. Ziyaretçi çocuk eğitimi için müzenin önemli olduğunu düşündüğü için çocuğunu müzelere götürmektedir. Anne/ babanın dikkatine rağmen çocuk ara ara bir salondan diğerine kahkahalar atarak koşuşmakta, eserlere dokunmaktadır. Müze görevlisi bunun üzerine bir kez daha uyarmaya gelir.
İlk cümle:	Müze görevlisi: “Burası müze, çocuk sessiz duramıyorsa getirmeyin.”

Kişiler:	Arkeolog- çiftçi
Durum:	Bir antik kentin önemli bir yapısının yakındaki bir tarlanın altında olduğu tespit edilir. Kazı başkanı olan arkeolog, toprağının kamulaştırılması için tarla sahibini ikna etmeye çalışır; ancak bu iş hiç de kolay olmayacaktır. Çiftçi tek geçim kapısı olan tarlasını satmak istememektedir.
İlk cümle:	Çiftçi: “Burası ata toprağımız. Birkaç taş, çömlek için bırakmayız .”

Kişiler:	Anne/Baba- çocuk
Durum:	Bir anne/baba 10 yaşındaki çocuğunu müzeye götürmek istemekte; ancak çocuk televizyonun başından kalkmak istememektedir. Kültür ve sanata önem veren anne çocuğunu müzeye gitmeleri için, çocuk da annesini evde kalmaları için ikna etmeye çalışmaktadır.
İlk cümle:	Anne: “ Her gün evde televizyon başındasın zaten.”

Kişiler:	Öğretmen- okul müdürü
Durum:	Bir öğretmen öğrencilerini müze gezisine götürmek istemektedir. Gerekli izinler için okul idaresine başvurur ancak okul müdürü müze ziyaretini gereksiz bulur. Öğrencilerin dersten geri kalabileceğini, ayrıca ekstra sorumluluk yüklenmeye gerek olmadığını düşünmektedir. Öğretmen ise müze ziyaretinin öğrenciler için yararlı olduğunu düşünmektedir.
İlk cümle:	Müdür: “Hocam, iş çıkarma şimdi başımıza.”

C- DEĞERLENDİRME

6. Etkinlik: (Değerlendirme)

Eğitmen “Neler yaptık? Sizce bu çalışmanın amacı neydi? Deneyimlerini ve duygularını paylaşmak isteyen var mı?” sorularıyla katılımcıların çalışmaya ilişkin görüşlerini alır.

Eğitmen sonrasında katılımcılara birer değerlendirme kâğıdı dağıtılarak onların görüşlerini ve izlenimlerini boşluklara yazmalarını sağlar.

Bu çalışma sırasında;

Hissettim ki;

.....

Öğrendim ki;

.....

Fark ettim ki;

.....

Bence şu da olmalıydı;

.....

Yaratıcı dramının bir grup etkinliği olduğu, çalışmaların amacına ulaşmasında grup içi iletişim ve uyumun önemli olduğu belirtilerek bu oturumdaki etkinliklerin amacını kavramaları sağlanır. İnsanın ve de insanlığın varoluşunda geçmiş, bugün ve gelecek arasındaki bağ üzerinde durulur.

Katılımcılardan bir sonraki atölyeye kendileri için değerli olan, kendilerini ifade ettiğini düşündükleri birer nesne ile katılmaları istenir.

Atölye 2 – Biz Müzesi

Tarih: 10.03.2018

Konu: Biz Müzesi

Mekân: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi, Drama Atölyesi

Grup: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi 10. Sınıf Öğrencileri, 14 kişi

Süre: 180 dk

Yöntem: Yaratıcı drama

Teknikler: Doğaçlama, rol oynama

Araç-Gereç: Katılımcılara ait birer tane özel eşya, CD çalar, müzik CD'si, A4 kâğıtlar, kalemler, tüller, kumaş parçaları, renkli fon kartonlar, makas, yapıştırıcı.

Kazanımlar:

- Grupla işbirliği içinde çalışır.
- Kendine ait nesnelere basit bir müze kurar.
- Müzeleri türlerine göre sınıflandırır.
- Geçmiş, bugün ve gelecek arasında ilişki kurar.

Süreç

A- HAZIRLIK/ISINMA

1. Etkinlik: (Özel Eşyalarla Tanışma, Ali Kırkar Atölyesinden alınmıştır.)

Katılımcılar önceki hafta eğitmenin yanlarında getirmelerini istediği özel eşyalarını alarak çemberde ayakta dururlar. Herkes kendisi için özel anlamı olan bu nesneyi tüm grubun görebileceği biçimde elinde tutar. Sırayla “Bu, Esra’nın saati”, “Bu, Gamzenin peluş ayısı” vs. diyerek çemberde bir tam tur isimler söylenir.

Daha sonra katılımcılar mekânda dağınık şekilde yürürken herkes elindeki nesneyi sahibinin adını söyleyerek karşısına gelen kişiye verir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta nesneyi, o nesnenin adını ve sahibinin adını içeren başlangıçtaki kalıp cümlesi ile vermektir. Böylece tüm nesnelere bir süre elden ele dolaşır. Liderin yönergesiyle grup çemberde toplanır ve elindeki nesnenin kime ait olduğunu bilenler onu sahibine verir. Katılımcı elindeki eşyanın sahibini tanımyorsa gruptan başka biri onları tanıştıyıp eşyanın sahibine ulaşmasını sağlayabilir.

Gönüllü katılımcıların gruptaki herkesin adını saymasıyla çalışma bitirilir.

2. Etkinlik: (Ben Kimim?)

Katılımcılar çemberde minderele otururlar. Eđitmen hepsine birer kalem ve kâğıt dağıttıktan sonra açıklama yapar. “Hepimiz řu an buradayız. Birlikte bu çalışmayı yürütüyoruz. Ancak hepimizin bu güne getirdiđimiz birikimler farklı farklı. Bizi biz yapan da geçmişten bugüne getirdiklerimiz ve bugünden geleceđe taşıyacak olduklarımızdır. řimdi sizden kim olduğunuzu düşünmenizi istiyorum. Sevdiđiniz neler var? Sevmediđiniz neler var? Yakın çevrenizi kimler oluşturuyor. Nerede yaşıyorsunuz? Çocukluđunuz nasıldı? Bugün nasıl bir yaşamınız var? Gelecekte nasıl biri olmayı hayal ediyorsunuz? Kim olduğunuzu betimlemede kullanacađız sözcüklerin ve cümlelerin listesini yapın. Olabildiđince çok niteliđinizi yazmaya çalışın. “

Katılımcılar listelerini tamamladıktan sonra eđitmen onlardan listelerini kullanarak çocukluklarını, řimdiki durumlarını ve gelecekle ilgili hayallerini en iyi anlatacak birer cümle düşünmelerini ister.

Eđitmen “řimdi kendimize ve birbirimize kendimizle ilgili ipuçları verelim. Herkes listesindeki ifadelerden yararlınsın. Geçmişimizden, bugünümüzden ve gelecekle ilgili hayallerimizden bizi yansıtacak birer cümle tasarlayalım. Zamanınız var, önce bu üç cümleyi zihninizde tasarlayın.” Der.

Katılımcılar 2 gruba ayrılır. Ayakta iç içe iki çember oluştururlar, yüzlerini birbirlerine dönerler. Katılımcılar eğitmenin “başla” yönergesi ile karşısındaki kişilere cümlelerini söylerler, dileyenler arkadaşlarından açıklama isteyebilirler. Liderin “değişin!” yönergesi ile birlikte dış çemberdekiler bir adım sağa doğru kayarak karşısına gelen yeni kişilerle eşleşirler. Yeni eşlerle paylaşımına devam ederler. Herkes birbiriyle sohbet edip ilk baştaki eşler yeniden karşı karşıya gelene kadar çalışma devam eder.

3. Etkinlik: (Bilmeceyle Kaynaşma)

Eğitmen katılımcılara A5 boyutunda birer kâğıt dağıtır. Her bir katılımcı en son konuştuğu kişiyi tanıtan bir bilmece yazar ve yazı görünmeyecek şekilde kâğıdı katlar. Daha sonra tüm grup müzik eşliğinde (Hungarian Dance- J. Brahms) karışık yürümeye başlar. Eğitmen bu esnada yönergeler verir.

“Karşılaştığınız kişilerle göz teması kurarak selamlaşın ve elinizdeki kâğıtları değiştirin.”

“Karşılaştığınız kişilere adıyla hitap edip ‘Merhaba!’ deyin ve tokalaşarak kâğıtları değiştirin”.

Kâğıtlar elden ele dolaşır. Eğitmen grubu çemberde toplar. Gönüllü bir kişi elindeki bilmeceyi sesli okur ve bilmeceye sorulan kişiyi tahmin eder. Doğru bilmişse bilmece kâğıdını götürüp sahibine teslim eder. Bu defa da bilmece teslim edilen kişi elindeki bilmeceyi sesli okur, bilmeceye sorulan kişiyi tahmin eder ve doğru bilmişse o bilmeceyi sahibine götürür. Süreç bu şekilde tüm bilmece okunup bilmeceye sorulan kişilere teslim edilene kadar devam eder.

Eğer katılımcı doğru tahmin edemezse gruptan başka biri –bilmeceyi yazan kişi haricinde biri- tahminde bulunur. Bilmeceyi kimse çözemezse bilmeceyi yazan kişi cevabı gruba söyler ve bilmecenin o kişiye ulaşmasını sağlar.

4. Etkinlik: (Müzeleri Tartışma)

Eğitmen katılımcılardan çemberde oturmalarını ister ve müzeler hakkında konuşmaya başlarlar. Müzelerin insan, tarih ve kültürle ilişkisini; müzelerde sergilenen eserlerin neler olabileceğini, müzelerin türlerini tartışır. Eğitmen mekânın duvarlarında asılı bulunan (çalışma öncesinde eğitmen asmıştır) müzelerle ilgili bilgi notlarına dikkat çeker. Katılımcılar notları incelerler.

B- CANLANDIRMA

5. Etkinlik: (Senin Eşyan Benim Öyküm)

Eğitmen katılımcılardan yanlarında getirmiş oldukları ve ilk etkinlikte kullanılmış olan nesnelere değişik tokuş etmelerini ister. 3'er kişilik gruplar oluşturulur. Grup içinde nesnelere asıl sahiplerinin olmamasına dikkat edilir. Küçük gruplarda ellerindeki nesnelere ne anlam ifade ettikleri hakkında yorumlar yaparlar ve sonunda bu üç nesnenin olduğu bir öykü kurgularlar. Gruplar sırayla öykülerini canlandırırlar.

Ara değerlendirme: Canlandırmalarda nesnelere ne şekilde yansıtıldığı tartışılır. Nesnelere sahipleri ile öykü yazarlarının nesnelere yaklaşımları karşılaştırılır. Böylece nesnelere kişiden kişiye ne kadar farklı yorumlanabileceği görülür.

6. Etkinlik: (Biz Müzesi Açılıyor)

Eğitmen katılımcılara kendi müzelerini planlayacaklarını söyler.

Katılımcılar kendilerine ait nesnelere geri alırlar. Herkes kendi nesnesinin özelliklerini, nerede, ne zaman ve ne amaçla kullanıldığını açıklayan bilgi kartları hazırlar. Eğitmen sergide kullanılmak üzere tüller, kumaş parçaları, renkli kâğıtlar, makas, yapıştırıcı gibi malzemeler verir. Tüm grup işbirliği içinde çalışarak bir sergi alanı hazırlar.

Sergi hazırlandıktan sonra tüm grup birlikte sergiyi gezer. Katılımcılar kendilerine ait eserleri diğerlerine tanıtır, o nesne niçin sergilenmeye değer görülmüş açıklarlar.

C- DEĞERLENDİRME

7. Etkinlik: (Müzemizin Tanıtımı)

Tüm katılımcılar kurdukları müzeye ortak kararlar bir isim koyarlar ve bu müzenin türünü belirlerler. Sonra 3 gruba ayrılırlar. Gruplara renkli fon kartonlar, boya kalemleri, makas ve yapıştırıcı verilir. Birinci grup bu müze için bir afiş tasarlar. İkinci grup müzenin internet sitesi için bir tanıtım yazısını hazırlar. Üçüncü grup müze için bir el broşürü tasarlar.

Katılımcıların çalışma ile ilgili görüşleri alınır.

Katılımcıların kendi oluşturdukları müze ve gerçek müze arasındaki benzerlik ve farklılıklar tartışılır.

Atölye 3 – Müzeye Doğru

Tarih: 17.03. 2018

Konu: Müzeye Doğru

Mekân: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi, Drama Atölyesi

Grup: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi 10. Sınıf Öğrencileri, 14 kişi

Süre: 180 dk

Yöntem: Yaratıcı drama

Teknikler: Doğaçlama, rol oynama,

Araç-Gereç: CD çalar, müzik CD'si, A4 kâğıtlar, kalemler.

Kazanımlar:

- Grup üyeleri ile uyum içinde çalışır.
- Sanatın insan yaşamındaki yerini tartışır.
- Müzelerin sanat eserlerini koruma ve geleceğe taşıma işlevini kavrar.

Süreç

A- HAZIRLIK/ISINMA

1. Etkinlik: (Ben'den Biz'e)

Katılımcılar mekânda dağınık durur. Eğitimci, müzik açar (Summer- A. Vivaldi) ve herkesin ayaklarını omuz hizasında açıp yere sağlam basmasını, tüm ağırlığını ayaklarının bastığı noktaya vermelerini söyler.

“Zemine kök saldığınızı hissedin. Kendi içinize odaklanın”.

“Şimdi müziğin size hissettirdiklerine göre yürüyün. Dans edebilirsiniz.”
Grup bir süre bireysel olarak dans ederek yürüdüktan sonra eğitimci yürürken karşılarına gelen kişilerle göz teması kurmalarını söyler. Ve belirli aralıklarla yönergeler verir:

“Bakışlarınıza küçük selamlaşma mimikleri ekleyin.”

“Karşılaştığınız kişilerin omuzlarına işaret parmağınızın ucuyla hafifçe dokunun.”

“Göz göze geldiğiniz kişilerle mutlaka tokalaşın.”

“Tokalaşmaya devam edin; ancak yeni bir kişinin elini tutmadan önceki tokalaştığınız kişinin elini bırakmayın. İki eliniz aynı anda boş olmamalı. Ancak böyle elden ele geçerek yürüebilirsiniz.”

2. Etkinlik: (Birleş Kurtul)

Katılımcılar mekânda müzik eşliğinde (La Camisa Negra- Juanes) yürürler. Eğitimci, kişi sayısını belirterek “... kişi birleşin” yönerge verince söylenen sayıda katılımcı kol kola girerler. Geç kalan katılımcı oyundan çıkar. Oyun son iki kişi kalana kadar devam eder.

Oyun bittikten sonra tüm grup tekrar yürümeye başlar. Eğitimcinin “2 kişi birleşin” yönergesi ile birlikte iki kişilik gruplar oluşturulur. Bir sonraki etkinliğe bu gruplarla devam edilir.

B- CANLANDIRMA

3. Etkinlik: (Sanatçı-Eser İlişkisi)

İkili gruplar kendi aralarında “A ve B” kişileri olarak ayrılırlar. A kişileri sanatçıdır. Plastik sanatlardan hangisini icra ettiklerine karar verirler. B kişileri onların malzemeleridir, bu malzemenin ne olduğuna A kişisi karar verir. A’lar sanat kariyerlerinin en önemli eserini yapmaktadırlar. Sanatçı elindeki bu malzemeyi işleyerek sonunda onu eşsiz bir sanat eserine dönüştürür. Çalışma sırasında hiç konuşulmayacaktır. Eserini bitiren sanatçı bir adım geriye gidip el çırpacak ve bir sevinç sözü ile bitirdiğini ilan edecektir. Birkaç saniye bu formunu koruyan B kişisi sonrasında duruşunu bozarak A kişinin yaptığı eserle ilgili izlenimleri ve hislerini paylaşır. A kişisi de eserini yaparken neler düşündüğünü paylaşır.

Sonrasında roller deęiřir ve bu kez B kiřisi sanatçı, A kiřisi onun eseri olur.

Ara deęerlendirme: Katılımcılar ve eęitmen ember olup yere otururlar. Eęitmen “Sanatın insan iin anlamı nedir? Neden sanat var?” sorularıyla katılımcıların sanatla ilgili tartiřmalarını saęlar.

4. Etkinlik: (Sanat Eserinin Yarınlar Tařınması)

Eęitmen katılımcıları 3 gruba ayırır. “Peki, bu eserleri nasıl koruyabileceęiz? Biraz nce eřitli sanat eserlerini canlandırmıřtınız. řimdi yeni bir etkinlięe geiyoruz. Sizler bu eserlere hayran kalmıř kiřilersiniz. O kadar beęendiniz ki onların bařka insanlar tarafından da grlmesini, geleceęe tařınmasını istiyorsunuz. Bu eserlerin zarar grmeden korunmasını, saklanmasını, gelecek kuřaklara ulařmasını nasıl saęlayabilirsiniz bunu tartiřın. Sonra da bu soruna bulduęunuz zm bir canlandırma ile bizlere sergileyin.”

Grupların canlandırmaları izlenir.

Ara deęerlendirme: Sanat eserlerinin korunması ve geleceęe tařınmasında mzelerin iřlevinden bahsedilir.

Eęitmen: “Mzelerin iřlevleri sadece eserleri toplama ve sergileme ile sınırlı deęildir. Toplanan eserlerin kaynaęının tespit edilip hakkındaki bilgilerin belgelenmesi, eserlerin korunması, bakımlarının yapılması, uygun kořullarda muhafaza edilip gelecek kuřaklara aktarılması da mzelerin sorumluluęundadır. Eseri koruma iřlevinden kasıt hem fiziksel anlamda nesne zerinde koruma tedbirlerinin alınması hem de eser hakkındaki bilgilerin gelecek kuřaklara aktarılmasıdır. Bu anlamda mzeler birer sanat ve eęitim kurumu olarak da grlmelidir. İnsanların gemiř yařamlarla ve sanat eserleriyle buluřabilecekleri birer sanat ve eęitim kurumu.

5. Etkinlik: (Sanat Galerisi)

Eđitmen önceki etkinliklerde üretilen sanat eserlerinin yapımının ve bu eserlerin korunması çalışmalarının geçmişte meydana geldiđini söyledikten sonra devam eder; “Biz günümüzdeyiz. Önceki insanlar bunun bize ulaşması için çözümler ürettiler. Bu eserler günümüze geldiler, şimdi onları gezeceđiz.”

Katılımcılar 4. etkinlikte aldıkları eser formunda durarak bir sergi oluştururlar. Her katılımcı canlandırdığı eserin “adını, bulunduğu kenti, yapıldığı dönemi ve malzemesini” yazdığı bir tanıtım kartını üzerine takar. Serginin düzenine ve yerleşime tüm grup beraber karar verir. Herkes yerini aldıktan sonra eğitimci sergi ziyaretçisi olarak tek tek eserleri gezer. Lider önüne geldiđi eserin tanıtım kartını okuyunca eser dile gelir ve kendisini bu kadar özel kılan nedir, sanatçısı onu üretirken neler düşünmüştü -bir önceki etkinlikteki paylaşımlarından hareketle – kısaca anlatır.

C- DEĞERLENDİRME

6. Etkinlik: (Geçmişe Mektup)

“Eđer geçmişte insanlar müzeler kurup sanat eserlerini koruma altına almasalardı belki de bu eserleri göremeyecektik, günümüze aktarılamayacaklardı. Bu yüzden önümüzdeki hafta müzeyi ziyaret edeceđiz. O insanlara teşekkür borçluyuz. Şimdi sanat eserlerinin bize ulaştırılması için çaba harcamış olan bu kişilere teşekkür etmek için birer mektup yazalım.”

Katılımcıların mektuplarının okunması ile çalışma bitirilir.

Atölye 4 – Antalya Müzesi’nden Antalya’ya Bakış

Tarih: 24.03.2018

Konu: Antalya Müzesi’nden Antalya’ya Bakış

Mekân: Antalya Müzesi

Grup: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi 10. Sınıf Öğrencileri, 14 kiři

Süre: 240 dk

Yöntem: Yaratıcı drama

Teknikler: Doęaçlama, rol oynama, donuk imge,

Araç-Gereç: 15 adet ara-bul kâğıdı, 5 adet tarihi eser fotoğrafı, Dilsiz Antalya Haritası, kapaklı ahşap kutu, rulo kâğıt, 14 adet fon karton şeridi, keçeli kalemler, yapıştırıcı, kumaş parçaları.

Kazanımlar:

- Oyun yoluyla müzeyi tanır.
- Müzedede bir etkinlik gerçekleřtirmekten zevk alır.
- Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünme ve hayal gücü gelişir.
- Yaşadığı kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırır.
- Müze objelerinden yola çıkarak yaşadığı kentin kültürel değerlerini öğrenir.

Süreç

A- HAZIRLIK/ISINMA

1. Etkinlik: (Acar Koleksiyonerler)

Katılımcılar müze bahçesinde çemberde ayakta dururlar. Eđitmen daha önce Antalya Müzesi’ne gelip gelmediklerini sorar. Antalya müzesinin kuruluşu hakkında kısa bilgi verir.

Eđitmen katılımcılara ince uzun řeritler halinde kesilmiş birer fon karton parçası ve keçeli kalem dağıtır. Katılımcılardan Antalya Müzesi'nde ne tür eserler sergileniyor olabileceđini düşünmelerini ve akıllarına gelen bir tarihi eser türünü karton řeritlerine yazmalarını ister. Sonrasında katılımcılar karton řeritleri kuyruk gibi pantolon kemerlerine arkadan asarlar. Eđitmen birazdan birbirlerinden bu kartonları alarak orada adı yazılı eserlerden koleksiyon oluşturacaklarını, en çok eser toplayanın koleksiyonun en zengin olacağını söyler.

Eđitmenin yönergesiyle beraber arkadaşlarının arkasındaki řerit kartonu almaya çalışırlar. Kendi kartonunu korumak için tutmak yasaktır. Oyunun sonunda en çok karton toplayan kiři birinci seçilir ve alkışlarla kutlanır.

Eđitmen katılımcılardan topladıkları kartonlarda yazan eser isimlerini okumalarını ister.

Etkinlik 2: (Müze Bekçisi ve Çılgın Eserler, Tintti Karpinen atölyesinden uyarlanmıştır.)

Eđitmen katılımcılardan birinci etkinlikte adını yazmış oldukları tarihi eserleri hatırlamalarını, bedenleriyle bu eserlerin biçimini nasıl gösterebileceklerini düşünmelerini ister.

İki sandalye iki metre aralık bırakılarak yan yana koyulur ve bir geçit yapılır. Eđitmen bu geçidin müzenin giriş kapısı olduğunu söyler. Gönüllü olan bir katılımcı müzenin bekçisi olur. Diğer katılımcılar sandalyelerin simgelediđi müze kapısından 7-8 metre uzakta dururlar. Eđitmen yönerge verir: "Her gece tüm ziyaretçiler ve görevliler gittikten sonra müzeye esrarengiz bir karanlık çökmekte ve müzedeki eserler canlanmaktadır. Bekçi bu karanlıkta hiçbir şey göremez; o yüzden gözlerini mendille bağlayacağım. Müzenin giriş kapısında bekler ve canlanan eserleri el yordamıyla yakalayıp dışarıya çıkılmalarını engellemeye çalışır. Bekçi önceki etkinlikte belirlediğimiz nesnelere birisini söyleyince o nesnenin adını yazmış olan katılımcılar, o nesnenin formunu almış halde kapıya doğru yürürler. Bekçiye yakalanmadan kapıdan geçmeye çalışırlar. Eser rolünde olan katılımcılar geriye adım atamazlar, sadece öne ve yana

gidebilirler. Yakalanan katılımcı başlangıç noktasına geri döner, temsil ettiği nesnenin formunu koruyarak orada bekler. Bekçi dikkat etmeli, kapıdan çok uzaklaşırsa kapının kontrolünü kaybedebilir. Adı söylenen eserlerin geçişi tamamlandıktan sonra bekçi başka bir eser adı söyler. Geçebilen kurtulur, yakalanan yerine döner.”

Oyuna başlamadan önce seçilen eser türlerinin adları tekrar edilerek pekiştirilir. Eğitmenin komutuyla oyun başlar, tüm eserlerin adı söylenene kadar oyun sürer. Gerek görülürse sadece bir kişi tarafından adı yazılmış olan eser türleri geçişlerini topluca yapabilirler.

Etkinlik 3: (Ara-Bul Kâğıtlarıyla Keşif)

Eğitmen katılımcılara Antalya Müzesi’nde sergilenen nesnelere resimlerini içeren ara-bul kâğıtları (EK-2) dağıtır. Ara-bul kâğıtlarında Antalya’daki antik kentlerden beş tanesine ait beş nesne sorulmaktadır. Her bir öğrenciye birer ara-bul kâğıdı verilir. Nesnelere aynı olan öğrenciler bir grup oluşturur. Katılımcılardan müzeyi gezerken bir taraftan da kendilerine sorulan nesneyi bulmaları ve ara-bul kâğıdını doldurmaları istenir. Aynı gruptan olan katılımcılar yardımlaşır. Müzedeki bilgi levhalarından ve müzenin internet sitesinden araştırma yaparak ilgili antik kent hakkında bilgiler edinirler. Tüm katılımcılar çalışmalarını tamamladıktan sonra ara-bul kâğıtları ve bulunan yanıtlar diğer katılımcılarla paylaşılır.

Ara Değerlendirme: Eğitmen “Sizin de fark ettiğiniz gibi ara-bul kâğıtlarında yer alan nesnelere Antalya’nın antik kentlerinden beş tanesine ait. Müzeyi gezerken gördüğünüz başka hangi antik kentler var?”

“Müzenin buraya kadar gezdiğimiz bölümlerinde eserler neye göre yerleştirilmiş?”

Etkinlik 4: (Gelecekte Nasıl Olacak?)

Eğitmen ortaya üzerinde “22. yüzyıl” yazan bir kutu koyar. Katılımcılardan ara-bul kâğıtlarındaki nesnenin 100 yıl sonra nasıl kullanılacağını, neye

evirileceğini düşünüp resmini çizmelerini ister. Resimler bitirildikten sonra kutunun içine atılırlar. Herkes attıktan sonra eğitmen kutuyu açar ve resimleri herkese gösterir.

Etkinlik 5: (Dilsiz Haritayı Dillendirelim)

Her grup kendi nesnesinin ait olduğu antik kenti tanıtır. Kentin tarihi, kültürel özellikleri ve ekonomisi hakkında bulgularını paylaşırlar. Katılımcılar eğitmenin verdiği dilsiz Antalya haritası (EK-3) üzerinde incelemiş oldukları antik kentleri işaretlerler.

Eğitmen “ Katkılarınızdan dolayı hepimize teşekkür ediyorum. Antalya’ımızda daha pek çok antik kent bulunmaktadır. Bunlardan bir kısmı şu an içinde bulunduğumuz Antalya Müzesine bağlıken bir kısmı da bazı ilçelerde kurulmuş olan müzelere bağlıdır. Biz çalışmamızın bundan sonraki sürecinde Perge Antik kenti üzerine yoğunlaşacağız.” der.

B- CANLANDIRMA

Etkinlik 6: (Heykelin Dili Olsa!)

Eğitmen yeniden üçer kişilik beş grup oluşturur. Her gruba birer fotoğraf dağıtır. Fotoğraflarda Perge Antik kentinden çıkarılmış olan tarihi eserlerden beş tanesinin parçaları (EK-4) yer almaktadır.

Eğitmen: “Elinizdeki fotoğrafta bir bölümü görülen eseri bulmanız gerekiyor. İmparatorlar Salonu ile Lahitler Salonu arasındaki bölümde çalışacağız. Eseri bulduğunuzda grup arkadaşlarınızla birlikte o eseri detaylı şekilde incelemenizi istiyorum. Her ayrıntısına dikkat edin. Eserin yanında yer alan bilgileri okuyun. Sonrasında üçünüz birleşerek o eserin formunu alacaksınız. Bedeninizi, duruşunuzu, ifadenizi olabildiğince esere benzer şekilde yansıtm. Eserlerin yanında temsil ettikleri kişi ile ilgili bilgiler ve eserin kompozisyonu hakkında bilgiler var. Bunlardan yola çıkarak o eser canlanmış

olsa kendisini bir iki cümle ile anlatacak ne söylerdi, nasıl hareket ederdi tasarlayın. İşi biten grup buraya dönsün. Burası buluşma noktamız.” der.

Tüm gruplar döndükten sonra sırayla seçili eserlerin yanına gidilir. Eseri bulan grup birlikte onun formunu alır. Eğitimci eserin adını okuyunca katılımcılar heykel canlandığını ve tasvir ettiği durumu yansıttığı kısa bir performans sergiler.

Gruplar temsil etikleri eserle ilgili bilgiler verir. Tüm katılımcılar eserlerde dikkatlerini çeken ayrıntıları tartışırlar.

Eğitimci etkinlik için neden bu heykellerin seçildiğini açıklar: “ Plancia Magna, M.S. 120-126 yılları arasında Perge'nin imarında büyük rol oynamış kadın yöneticidir. Günümüz tabiriyle Perge'nin belediye başkanı olduğu söylenebilir. Yazıtlarda ‘Kentin kızı’ sıfatıyla anılmıştır. Plancia Magna heykeli Perge nin girişinde yer alan Helenistik Kuleler civarında bulunmuştur.

Artemis, Perge'nin baş tanrıçasıdır. Şehirde eşsiz güzellikte bir Artemis tapınağı olduğu antik tarih metinlerinde bildirilmekle birlikte henüz bu tapınağa ait kalıntı bulunmamıştır.

Dionysos, Olympos'a giren tanrıların en sonuncusudur. Bağ, şarap, haz ve mistik coşkunluk tanrısıdır. Tiyatronun Dionysos adına düzenlenen şenliklerden doğmuş olası nedeniyle aynı zamanda tiyatro tanrısı olarak da anılır. Bu Dionysos heykeli Perge tiyatrosunda bulunmuştur. Perge tiyatrosundaki heykellerin özellikleri ve konumları ile ilgili görseller ve açıklamalar “Perge Tiyatrosu Salonu” nda bulunmaktadır.

Antalya Müzesi'nde sergilenen Caracalla heykeli, Roma İmparatoru Caracalla'nın günümüze kadar bir bütün halinde ulaşan tek heykeli olması nedeniyle önemlidir. Ayrıca heykelin başındaki çelenk de başka Caracalla heykellerinde görülmemesi bakımından özgün bir nitelik taşımaktadır. Caracalla heykeli Perge'de Batı Caddesinde yer alan anıtsal çeşmede yer almaktadır.

Antalya Müzesi'nde bu çeşmeyi ve orada sergilenmiş olan eserleri çizimlerle gösteren bilgi levhaları mevcuttur.

Dansöz heykeli Perge'nin bir heykel ekolü olduğunun en çarpıcı ispatlarından birisi olması bakımından önemlidir. Heykeldeki dansöz kadının vücudunun çıplak alanlarında beyaz mermer, giysili alanlarında siyah mermer kullanılmıştır. Dünyada bunun bir başka örneği bulunmamaktadır. Eser Antalya Müze'sinin sembolü haline gelmiştir. Dansöz Heykeli Perge Antik kentinde Güney Hamamı'nın olduğu bölgede bulunmuştur.”

Etkinlik 7: (Zamanında Nasıldı?)

Eğitmen her grubun kendi heykelinin ne amaçla yapıldığını düşünmelerini ister. Bu heykel ve temsil ettiği kişi ne anlam ifade ediyordu? Gruplar heykellerinin o dönemde sergilendiği yerde ne amaçla kullanılmış olabileceğini anlatan birer canlandırma yaparlar.

Ara değerlendirme: Eserlerin Perge hakkında verdiği bilgiler tartışılır. Eserler hangi dönemde yapılmış? Bu bilgiler bize o dönem Perge kenti hakkında ne tür bilgiler sağlıyor?

C- DEĞERLENDİRME

Etkinlik 8: (Antalya'nın Antik Tarih Şeridi)

Eğitmen yere uzun bir rulo kâğıt serer. Tüm katılımcılar birlikte Antalya Müzesi'nde incelenen eserlerden yola çıkarak Antalya'nın antik tarihi şeridi hazırlar. Katılımcılar birlikte tartışarak tarihi dönemleri çizelgede gösterirler; ara-bul kâğıtlarını ve heykel fotoğraflarını ilgili tarihsel döneme yerleştirerek çizelgeyi zenginleştirirler.

Etkinlik 9: (Bir Zamanlar Bizim Kent)

Eğitmen beşer kişilik üç grup oluşturur. Gruplardan hazırlamış oldukları tarihi şeridini incelemelerini ve bu şerit içinden kendi istedikleri bir dönemi

seçip o dönemle ilgili birer grup doğaçlaması hazırlamaları istenir. Döneme uygun kıyafet tasarımları için kumaşlar verilir.

En eski dönemden başlanarak sırayla canlandırmalar izlenir.

Etkinlik 10: (Sözel Değerlendirme)

Katılımcıların müzede öğrendiklerini ve süreçle ilgili deneyimlerini paylaşımlarından sonra çalışma bitirilir.

Atölye 5 – Perge’de Bir Gün

Tarih: 11.04.2018

Konu: Perge’de Bir Gün

Mekân: Perge Antik Kenti

Grup: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi 10. Sınıf Öğrencileri, 14 kişi **Süre:** 180 dk

Yöntem: Yaratıcı drama

Teknikler: Doğaçlama, rol oynama, liderin role girmesi

Araç-Gereç: 2 adet büyük renkli fon karton, keçeli kalemler, tül ve kumaş parçaları, yapışkanlı not kâğıtları.

Kazanımlar:

- Perge Antik kentinde bulunan tarihi mekânların ismini söyler.
- Perge Antik kentinin Roma dönemindeki günlük yaşamına dair düşüncelerini ifade eder.
- Perge Antik kentini yaratıcı drama yoluyla gezmekten zevk alır.

Süreç

A- HAZIRLIK/ISINMA

1. Etkinlik: (Önbilgilerin Yoklanması)

Eğitmen düz bir zemine fon karton koyar. Katılımcılara keçeli kalemler dağıtır ve Perge hakkında akıllarına gelenleri yazmalarını ister. Eğer düşündükleri cevap daha önceden verilmişse yeniden yazmayıp o sözcüğün yanına yıldız koyarlar.

2. Etkinlik: (Perge Sepeti)

Kentin güney girişinde grup ayakta çember olur. Ayaklarının bastığı yer çizilerek yerleri belirlenir. Eğitmen katılımcılara sırayla “gymnasium, anıtsal çeşme, hamam, agora” adlarını dağıtır. Bir kişi ebe olur. Ebe bu adlardan

birisini, bazen de birden fazlasını söylediğinde o adı almış olan kişiler çemberde yer değiştirirler. Ebe, boşalan yerlerden birisini kapmaya çalışır. Yerini ebeye kaptıran kişi ebe olur.

Eğitmen “Perge” dediğinde tüm grup yer değiştirir.

B- CANLANDIRMA

3. Etkinlik: (Perge Sokakları Taştan, Doğaçladık En Baştan)

Grup birlikte kent içinde yürümeye başlar. Eğitmen kentin tarihi ve yerleşimi hakkında kısa bilgiler verir.

“Kentin, Troia savaşından sonra bölgeye gelen Argoslu kolonistlerin öncülüğündeki kahramanlar tarafından kurulduğuna dair söylenceler bulunmakla birlikte kentin kökeninin daha geriye gittiğine dair bulgulara ulaşılmıştır.

“Üç adet tepenin çevrelediği bir ova üzerine kurulmuş olan kent, Aksu (Kestros), Düden (Kataraktes) ve Köprüçay (Euroymedon) gibi önemli su kaynaklarından beslenmiştir. Elde edilen bazı veriler o dönemde Aksu Çayı’nın denizden 12 km içeride olan kentin denizle bağlantısını kurduğunu ve kente deniz ticareti olanağı sağladığını düşündürmektedir.

Kente birbiriyle kesişen iki uzun cadde bulunur. Şimdi üzerinde yürüdüğümüz kuzey-güney yönlerinde olan, şehrin ana caddesi olan sütunlu yoldur. Biraz ileride, Doğu- batı yönünde uzanan diğer cadde ile kesiştiği kavşağı göreceğiz.”

Kentin iki ana caddesinin kesiştiği bölgeye (veya Artemis kabartması olan sütunun oraya) gelirler. Eğitmen katılımcıları “Kestros Çeşmesi, Gymnasium ve Güney Hamamı” diye sayarak üç gruba ayırır. Katılımcılardan kenti grup arkadaşlarıyla birlikte gezmelerini, kendilerine verilen tarihi mekânı bulup incelemelerini söyler. O mekânda birazdan vereceği yönergeye uygun bir canlandırma hazırlamalarını ister.

“Sizler M.S 2.yy’da yaşayan Perge vatandaşlarıdır. Sizden incelemenizi istediğim mekân nasıl bir yer? Mimarisi nasıl? Mekânın yanındaki açıklama levhalarından da yararlanın. Yaşadığımız o dönemde insanlar günlük yaşam içinde neler yapıyorlar? Düşünün. Mekânda günlük işlerinizi görürken bir taraftan da kent gündemini konuşuyorsunuz. Kent büyük Roma İmparatoru Hadrian’ın çok yakında ziyarete geleceği haberiyle çalkalanıyor. Her yerde hummalı hazırlıklar... Bu durumda kiminiz çok heyecanlısınız, kiminiz tepkili kiminizin ise umurunda değil. Bu konuda mekânınızla ilgili bir canlandırma kurgulayın.

Şimdi gidebilirsiniz. 20 dakika sonra hepimiz burada buluşacağız. Sonrasında tek tek mekânlarınızı gezerek canlandırmalarınızı yerinde izleyeceğiz.”

Tüm gruplar buluşma noktasına dönünce hep birlikte seçili mekânlara gidilir. Eğitimci kıyafet tasarımları için katılımcılara tüller ve kumaş parçaları dağıtır. Sırayla grupların o mekânlardaki canlandırmaları izlenir.

4. Etkinlik: (Perge’de Bir Kadın Yönetici)

Canlandırmalar bittikten sonra grup Helenistik kuleler arasındaki daireysel avluya gelir. Eğitimci boynuna beyaz tül den bir fular bağlar ve kendini kentin yöneticisi Plancia Magna olarak tanıtır.

“Hoş geldiniz sevgili ziyaretçilerim. Ben Perge demourgosu Plancia Magna. Perge’nin kızı, Artemis tapınağının ömür boyu baş rahibesi... Yaşamım boyunca imar faaliyetleri ile Perge’yi yenilemeye ve zenginleştirmeye çalıştım.

Kentin girişinde yer alan bu iki kule Helenistik dönemde inşa edildiği için Helenistik kuleler olarak anılıyor. Bu iki kule kentimizin simgesi olarak kabul ediliyor, kulelerin arasında bulunan bu avluyu kentin misafir kabul salonu haline getirdim. Avlunun şu gördüğünüz doğu ve batı duvarlarının nişlerini kentimizin kurucuları sayılan kahramanların heykelleriyle süsledim. Zeminden

tavana her yeri mermerle kaplattım. Belki duymuşsunuzdur. Kentin her yerinde İmparator Hadrianus'un bizleri ziyarete geleceği haberi konuşuluyor. İmparatorumuz daha şehrin girişinde bu ihtişama hayran kalacak.

Ben de şimdi kentin agorasını gidiyordum. Siz de benimle gelin lütfen der. Grup hep birlikte yürüyerek agoraya gelir.

Plancia Magna (eğitmen) katılımcılara agorayı tanıtır.

“Burası kentimizin agorası. Agoralar pazar yerleridir. Aynı zamanda siyaset ve ticaret işlerinin görüldüğü kent meclisi işlevi de görürler. Yani burası toplum yaşamının merkezi. Toplumun her kesiminden insan burada bulunuyor. Halk imparatorun Perge'ye gelecek olması ile ilgili ne düşünüyor? Benim yaptıklarım hakkında neler söylüyorlar? Çok merak ediyorum. Hadi şimdi sizler benim vatandaşlarımı canlandırın ve benim bu merakımı giderin.

1. grup: Sizler, sağ taraftaki vatandaşlar! Siz, agorada alışveriş yapan satıcılar ve onların müşterilerisiniz. O dönemde agorada ne tür ürünler satılırdı? Nasıl alışveriş yapılırdı? Bunları düşünüp bir pazar yeri kurgulayın. Burada imparatorun gelişi için iki yıldır süren çalışmalar hakkında neler söylediklerini, bu durumdan memnun olup olmadıklarını canlandırın.

2. grup: Sizler, sağ taraftaki vatandaşlar! Siz, agorada toplanmış kent konseyinin üyelerisiniz. Kentte iki yıldır süren imar çalışmalarını değerlendiriyorsunuz. Bir kısmınız bu çalışmaları eleştirirken bir kısmınız bu çalışmaların kent açısından gerekli olduğunu söylüyor. Kent konseyinin bu toplantısını ve sonunda verdiği kararı canlandırın.

Plancia Magna canlandırmaların sonunda katılımcıları etrafında toplayarak kentteki imar faaliyetlerinin önemini kısaca açıklar: “Bir kentte bulunan yapılar o kentin gücünün bir simgesidir. Bu nedenle eskiden beri imparatorlar, yerel yöneticiler kentlerdeki imar faaliyetlerine önem vermişlerdir. Roma imparatorları içinde Anadolu'da en çok yapılanmayı sağlayan imparator,

Hadriaunus'dır. İmparator, Helenistik dönemlerde görülen görkemli sanat ve estetik anlayışını yeniden canlandırıyor. Bunun için başkent Roma'dan uzun süre ayrı kalmayı göze alarak kent kent dolaşılıyor, imar faaliyetlerini yerinde izliyor. Bu durum kentimiz Perge için de imarlaşıma ve kalkınma açısından büyük bir fırsat.

Ben sahip olduğum zenginliği kente hizmete adayarak hem kentimizin gücüne güç, zenginliğine zenginlik katacağım hem de kentin ileri gelenlerinin verdiği onurla Perge'nin Kızı olarak adımları sonsuza kadar yaşatacağım.”

Plancia Magna, katılımcılara teşekkür ederek yönetim işleriyle ilgilenmek üzere ayrılır. Eğitimden boynundaki fuları çıkararak rolden çıkar.

C- DEĞERLENDİRME

6. Etkinlik: (İmparator'u Karşılama)

Grup Perge Tiyatrosuna gelir. Eğitimden imparatorun gelişi şerefine kentte büyük bir şenlik düzenlendiğini söyler. Gönüllü bir kişinin Hadrianus rolüne girmesini ister. Kalan katılımcıları iki gruba ayırır.

1. grup: Şenlikte imparator şerefine şarkılı bir dans gösterisi hazırlar.
2. grup: İmparator huzurunda bir güreş müsabakası hazırlar.

Gruplar hazırlıklarını bitirdikten sonra eğitimden “Tüm hazırlıklar tamamsa Plancia Magna'yı çağıralım da İmparatoru karşılayıp şenliği başlatsın.” Diyerek boynuna fular bağlar ve Plancia Magna rolüne girer.

“Yüce imparatorumuz Hadrianus birazdan kentimize giriş yapacak. Bizler O'nu şanına yaraşacak bir şenlikle karşılayacağız. Evet, imparatorumuz göründü, buraya geliyor. Şimdi onu dans gösterimizle karşılayalım. ” der ve ellerini şaklatarak gösteriyi başlatır.

Hadrian rolündeki katılımcı karşılanır, halkı selamlar, tiyatro koltuklarından birine oturur.

Sonra tekrar Plancia Magna seslenir.

“Şimdi yüceler yücesi, kudretli İmparator Hadrian, Perge’imizin en ünlü güreşçileri sizin için yarışacaklar.” der. Sağ elini kaldırarak müsabakayı başlatır.

Müsabaka bittikten sonra Plancia Magna “ Sevgili sanatçılar ve sporcular. Bugün bizlere unutulmaz bir gün yaşattınız. İmparatorumuz da memnuniyetini dile getirdi. Bugünün kazanan güreşçimizi kutluyoruz. Haydi şimdi yiyelim, içelim, eğlenelim! Şenlik başlasın!” der ve ellerini çırparak tüm grup bir şenlik doğaçlar.

7. Etkinlik: (Perge Yerleşim Planı)

Eğitmen katılımcılara Perge Antik Kentinin çıkışında bulunan, Perge’nin yerleşim planının olduğu maketi gösterir. Katılımcılar Perge’de gördükleri tarihi yapıların hangileri olduğunu, kentte gezdikleri güzergâhları bu maket üzerinde gösterirler.

8. Etkinlik: (Oturumdan Kalanlar)

Eğitmen düz bir zemine fon karton koyar. Kartonun üst kısmına “Bugün Perge’de Öğrendim ki: ... ” yazar. Katılımcılardan oturumun başında fon kartona yazmış oldukları bilgilerden farklı olarak, bugün yapılan etkinliklerde öğrendiklerini yapışkanlı not kâğıtlarına yazarak kartonun üzerine yapıştırmalarını ister. Sonrasında yazılanlar okunur. İsteyenlerin süreçle ilgili sözleri dinlendikten sonra çalışma bitirilir.

Atölye 6 – Kùltür Varlıklarımız Müzede Güvende

Tarih: 14.04.2018

Konu: Kùltür Varlıklarımız Müzede Güvende

Mekân: Antalya Müzesi

Grup: Erünal Sosyal Bilimler Lisesi 10. Sınıf öđrencileri, 14 kiři

Süre: 180 dk

Yöntem: Yaratıcı drama

Teknikler: Dođaçlama, rol oynama, röportaj, rol içinde yazma

Araç-Gereç: Minyatür lahit, A4 kâğıtlar, 14 kalem

Kazanımlar:

- Kùltür mirasımıza sahip çıkmak için yapılması gerekenleri ifade eder.
- Kùltür varlıklarının korunmasında müzelerin işlevini ifade eder.
- Müzei yaratıcı drama yoluyla gezmekten zevk alır.

Süreç

A- HAZIRLIK/ISINMA

1. Etkinlik: (Hazine Avı)

Eđitmen müzenin bahçesinde bir noktaya minyatür bir lahit saklar. Ayrıca lahdin yerini bildiren bilmece içeren 2 adet ipucu kâğıdını da müze bahçesinde farklı noktalara saklar. Katılımcıları iki gruba ayırır. Her iki gruba da birer bilmece kâğıdı verir. Bu bilimcede birinci ipucu kâğıdının yeri bildirilmektedir. Birinci ipucu kâğıdını bulanlar buradaki bilimceyi çözerlerse ikinci ipucu kâğıdına ulaşırlar. İkinci ipucu kâğıdındaki bilimceyi çözenler gizli lahde ulaşacaklardır. Lahdi ilk bulan grup oyunu kazanır.

2. Etkinlik: (Ebeyi İkna Et!)

Katılımcılar yarım daire biçiminde otururlar. Eğitimden karşılarına iki sandalye koyar. Sandalyelerden birisine bir gönüllü katılımcı ebe olarak oturur. Ebe eline minyatür lahdi alır. Ebe lahdi bir yerde bulunmuştur ve bu yüzden lahdin kendisine ait olduğunu iddia etmektedir. Eğitimden diğer katılımcılara yönerge verir. “Bu boş sandalyeye oturacak olan kişi lahdin kendisine ait olduğunu söyler; çünkü lahit onun mülkünde bulunmuştur ve ebe onu oradan izinsiz almıştır. Ebe ise malın bulan kişiye ait olduğunu düşünmektedir. Kendisini hazır hissedenler teker teker buraya gelip ebeyi lahdi kendisine vermesi için ikna etmeye çalışacaklar. Ebe ikna olursa lahdi verir, ikna olmazsa bir başka katılımcı gelip ebeyi iknaya çalışır. Herkes en az bir kez gelip bu sandalyelere oturmalı. Bakalım kim ikna edebilecek ebeyi?”

Ara Değerlendirme: Lahdin asıl sahibinin kim olduğu tartışılır. Eğitimden “Lahdi, bulunduğu yerin sahibi mi yoksa onu bulup gizlice alan ebe mi almalıdır?” diyerek öğrencilerin görüşünü aldıktan sonra bu sorunun müzede o gün yapılacak basın toplantısında gündeme gelmesine vurgu yaparak sonraki etkinliğe geçer.

B-CANLANDIRMA

3. Etkinlik: (Herakles Lahdi'nin Serüveni)

Antalya Müzesi'nin “Lahitler Salonu” na gelinir. Bu salonda Perge antik kentinde yapılmış olan ve Herakles'in on iki görevinin betimlendiği üç tane lahit vardır. Bunlardan iki tanesi yurtdışına kaçırılmış ve daha sonra ülkemize iade edilmiştir. En son iade edilen lahit 2017 yılının ekim ayında Antalya Müze'sinde sergilenmeye başlamıştır. Eğitimden bu olayın Türk basını tarafından yakından takip edildiğini ve hakkında pek çok haber yapıldığını söyler. “Şimdi de bir

gazeteci Herakles Lahdi ile ilgili bir yazı dizisi hazırlamakta. Bizler canlandırmalarımızla ona araştırmasında yardım edeceğiz. “

Eğitmen katılımcılardan Herakles Lahdini incelemelerini, lahitle ilgili bilgi levhalarını okumalarını ister. Herkes inceledikten sonra katılımcıları üç gruba ayırır.

Birinci gruptan lahdin ne amaçla ve nasıl yapıldığını, niçin lahitlere Herakles’in on iki görevini işlemeyi tercih etmiş olabileceğini düşünüp lahdin yapılışını canlandırmalarını ister.

İkinci gruba Herakles Lahdinin nasıl kaçırılmış olduğunu, kaçakçıların eseri kaçırma gerekçelerini de yansıtacak şekilde, canlandırmalarını söyler.

Üçüncü gruba Herakles Lahdinin kaçırıldığı ülkede olduğunun nasıl tespit edildiğini ve ülkemize nasıl getirildiğini gösteren bir canlandırma hazırlamalarını söyler.

4. Etkinlik: (Basın Toplantısı)

Katılımcılar yarım çember şeklinde oturur. Eğitmen ortaya bir sandalye koyar, herkese kalem ve kâğıt dağıtır. Katılımcılara seslenir: “ Evet kıymetli basın mensupları, aylar süren hummalı çalışmalar neticesinde Herakles Lahdini ülkemize geri getirttik ve bugün müzemizde sergilemeye başladık. Birazdan müzemiz arkeologlarından birisi buraya gelerek basın toplantısını başlatacak. Kendisine bu süreçte neler yaşandığını, tarihi eser kaçakçılığı ile mücadelenin nasıl yapıldığını, ne tür yaptırımlar uygulandığını sorabilirsiniz.”

Müzedeki görevli arkeoloğun sandalyeye oturmasıyla basın toplantısı başlar ve katılımcılar gazeteci rolünde arkeologla röportaj yaparlar. Arkeolog soruları cevapladıktan sonra gazetecilere yurtdışından iadesi sağlanan ve yine Perge’de yapılmış olan bir diğer eser olan “Herakles Heykeli” ni gösterir ve bilgiler verir.

Ara deęerlendirme: Katılımcılar röportaj esnasında tuttıkları notları birbiriyle paylaşırılar. Kùltür varlıklarının neler olduęu, bunların korunması için alınması gereken önlemler tartışılır.

C- DEęERLENDİRME

5. Etkinlik: (Manşet: Herakles Lahdi'nin Dönüşü)

Katılımcılar Herakles Lahdinin ÷lkemize dönüşünü ve tarihi eser kaçakçılığı ile mücadeleyi anlatan birer gazete haberi yazarlar.

Atölye 7 – Genel Değerlendirme

Tarih: 28.04.2018

Konu: Genel Değerlendirme

Mekân: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi, Drama Atölyesi

Grup: Erüenal Sosyal Bilimler Lisesi 10. Sınıf Öğrencileri, 14 kişi

Süre: 180 dk

Yöntem: Yaratıcı drama

Teknikler: Doğaçlama, rol oynama,

Araç-Gereç: A4 kâğıtlar, kalemler, son test.

Kazanımlar:

- Çalışma sürecini kendisine kazandırdıkları açısından değerlendirir.

Süreç

A- HAZIRLIK/ISINMA

1. Etkinlik : (Merhaba Oyunu)

Eğitmen katılımcıları çemberde toplar. Yan yana duran kişilerin ikili eşler halinde birbirlerine yüzlerini dönmelerini söyler. Oyunun şarkı ve ona uygun hareketler ile oynanacağını söyler. “Merhaba, girelim kol kola, öğrenelim hep birlikte biz müzede”. Sözlerini ritimle söyler. Sonrasında şarkının hareketini gösterir. “Mer” hecesinde elleriyle dizlerine vurur. “ha” hecesinde elleriyle göğsüne vurur. “ba” hecesinde karşısındaki eşinin iki avcuna elleriyle vurur. “Girelim kol kola” denildiğinde karşısındaki eşinin koluna girer ve karşısındaki kişinin yerine geçecek şekilde dönerler. “Öğrenelim” sözcüğünde elleriyle dizlerine vurur. “Hep birlikte” derken elleriyle göğsüne vurur. “Biz müze” derken karşısındaki eşinin avucuna elleriyle vurur. “de” dediğinde zıplayarak arkasını döner ve karşısındaki yeni kişiyle eşleşir. Oyun ilk baştaki eşler tekrar karşılaşınca kadar oynanır.

2. Etkinlik: (Nesi Var?)

Eđitmen katılımcıları iki gruba ayırır. Her katılımcıya kâğıt, kalem verir. Katılımcılardan Antalya müzesi ve Perge Antik kentinde gördükleri arasından kendilerini en çok etkileyen eseri seçmelerini ve adını kâğıtlara yazmalarını ister. Yazdıklarını başkalarına göstermemelerini söyler. Bir gruptan katılımcı karşı gruba gider, kendisine kâğıtlardan birisi gösterilir. Kâğıtta yazan eserin adını söylemeden grup arkadaşlarının sorduđu “Nesi var?” sorusuna ipucu ile cevap verir. Grup arkadaşları kendi aralarında tartışır, eserin adını tahmin ederler. Grup sözcüsü cevabı iletir. “Nesi var?” sorusu en fazla üç kez sorulabilir, üç ipucuyla bilemezlerse puan alamazlar. Doğru cevap verirlerse bir puan alırlar. Sonrasında sıra karşı takıma geçer.

Oyun bu şekilde sırayla devam eder. En çok doğru cevap veren grup kazanır.

B- CANLANDIRMA

3. Etkinlik: (“Bizde Kalanlar” Canlandırması)

Eđitmen katılımcıları üç alt gruba ayırır. Gruplardan çalışmaların ilk gününden bu yana en çok etkilendikleri durumu yansıtan ve bu çalışma sonucunda vermek istedikleri bir mesajı barındıran bir canlandırma hazırlamalarını ister. Gruplar sırayla canlandırmalarını yapar.

4. Etkinlik: (“Bizden Mesajlar” Canlandırması)

Eđitmen katılımcıları üç gruba ayırır. Gruplara doğaçlamalar için yönergeler verir.

Birinci grup; Perge Antik Kenti ve eserlerinin tanıtımı ile ilgili bir turizm reklamı doğaçlar,

İkinci grup; Antalya Müzesi için bir tanıtım filmi doğaçlar,

Üçüncü grup; tarihi - kültürel varlıkların korunmasına yönelik bir kamu spotu doğaçlar,

C- DEĞERLENDİRME

5. Etkinlik: (Mektupla Değerlendirme)

Eğitmen katılımcılara birer adet A4 kâğıt ve kalem verir. Tüm süreci, eğitmenin performansını da değerlendirecek şekilde, bir arkadaşlarına mektup yazarak aktarmalarını söyler.

Katılımcılar çember olup otururlar. Eğitmen katılımcılara sırayla süreci birkaç cümle ile değerlendirmelerini söyler. Tüm katılımcılar sırayla süreci değerlendirir.

Eğitmen katılımcılara son test uygular. Tüm katılımcılar testi cevapladıktan sonra eğitmenin iyi dilekleriyle çalışma biter.

4.3. PROJENİN DEĞERLENDİRİLMESİ

4.3.1. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde çalışmanın veri toplama araçları olan ön test, son test, atölyeler bazında öğrenci değerlendirmeleri, eğitmen gözlemleri, katılımcı ürünlerine yönelik bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir.

4.3.1.1. Ön Test ve Son Test Verilerine ilişkin Bulgu ve Yorumlar

Bu bölümde katılımcılara ilk oturum öncesinde ön test ve son oturum sonrasında son test olarak uygulanan açık uçlu on soruya ait bulgular tablolarla verilmiştir.

Tablo 4.1 “Sizce müze nedir? Müzelerin kuruluş amacı nedir?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Müze geçmişteki sosyal yaşamı, kültürü, mimar yapıyı günümüze kadar taşınmasına yardımcı olan yerdir.	Müze geçmişten günümüze gelen tarihi eserleri tespit eden, bilimsel yöntemlerle açığa çıkaran, inceleyen koruyan, insanlara tanıtan kurumdur.
K2	Bize eskilerden bir şeyler çağrıştıran nesnelerin sergilendiği yer. Amacı, geçmişteki bilgileri göz önünde göstermek.	Geçmişteki kalıntıların açığa çıkartılıp insanlara sergilendiği yerdir. Müze geçmişle günümüz tüm insanlara köprü görevindedir. Eserleri açığa çıkartma da hangi döneme ait

		olduğunu inceleyen eserleri tanımamızı sağlayan eserleri koruyarak gelecek nesillere aktaran kurum.
K3	Tarihi eserlerin toplandığı yer. İnsanlara tarihi görsel olarak öğretmek.	Müze bir takım eşya nesnelerin bir araya getirilip sergilenmesidir. İnsanların geçmiş öğrenmesi, farklı konular hakkında fikir edinmesi.
K4	Tarihi eserleri sergilendiği yer. İnsanlara tarihi öğretmek	Müzelerin amacı bence insanları eğlendirerek bilgilendirmek.
K5	Tarihi eserlerin zarar görmemesi için konulduğu yerin genel adı.	Geçmişte yaşamış insanların kültürlerini, tarihin yansıtmak öğrenmek amacıyla müzeler vardır. Tarihi ve kültürel eserlerin toplanıp sergilendiği yerlere müze denir. Bünyesinde barındırdığı eserleri tanıtmada büyük rol oynar.
K6	Müze geçmişte insanların kullandığı eşya vb. şeylerin sergilenip günümüze ışık tuttuğu yerdir.	Bence müze, geçmişten günümüze bir köprü gibidir. Bizi tarihteki devirler konusunda aydınlatır. Müze sadece geçmiş zamanda olan şeyleri sergilemek amaçlı değildir. Güzel sanatlar, etnografya gibi çeşitleri de vardır.
K7	Müze tarihi eserlerin kalıntılarının bulunduğu yer. Müzeler insanlara tarihini öğretmeyi amaçlar.	Bence müze bize tarihimizi biraz olsun öğrenmemizi sağlayan kurumlardır.
K8	Müze belirli şeylerin sergilendiği yerdir. Burada sergilenen şeyleri inceleriz.	Müzelerin amacı aynı tür eşyaların sergilenmesi.
K9	Müze unutulmaya yüz tutmuş eserlerin unutulmamasını sağlamak amacıyla onların stantlarda bulunduğu yerlerdir.	Müze eski zamanlarda yapılan eserlerin sergilendiği yer.
0	K1 Eski taş kap-kacak gibi materyallere anı, duygu, düşünce yüklemeye yarayan kurum.	Bence müze eski yaşantıların yaşamışlıklarını bize aktarılmasıdır. Müzelerin amacı eski yaşantıların bize aktarılmasıdır.
1	K1 Geçmişimizi, tarihimizi bize öğretmek	Bence müze geçmişimizi öğrenmek, anlamak ve özümsemek için gerekli olan bir eğitim kurumudur. Müzelerin amacı yaşamadığımız zamanları bize anlatmaktır.
K1	Müze karanlık zamanların ışığıdır.	Müzeler insanlara geçmişini

2	Müzeler insanlara geçmişî yansıtır.	görüp geleceğini şekillendirmeye yardımcı olur. Müzelerin amacı geçmişte yaşayan insanların medeniyetlerini görmemize yardımcı olur.
3	K1 Eski eserlerin sergilendiği bir yer. Bizi bilgilendirir, eskiye-tarihe dair bilgi ediniriz.	Bence müze, kazılarda bulunan yapıların sanat ve bilimle ilgili eserlerin sergilendiği yer
4	K1 Müze, geçmişî öğrenmemize yarayan hayat dolu bir eğitim ortamıdır.	Müze herhangi bir konuyu örnekleri ve benzerleriyle göstererek anlatan ve bilgilendiren terimdir. Amacı insanları bilgilendirmek veya eğlendirmek bile olabilir.

Katılımcı yanıtları incelendiğinde katılımcıların hepsinin uygulama öncesinde müze kavramı ve müzelerin kuruluş amacıyla ilgili fikirlerinin olduğu görülmektedir. Bununla beraber katılımcılar son teste müzenin işlevleri ile ilgili daha detaylı açıklamalar yapmışlardır. Ön teste verilen yanıtlarda müzelerin “sergileme ve öğretme” işlevleri ile ilgili ifadeler en fazla geçiş sıklığına sahip olup “koruma, taşıma, geçmişle bağ kurmayı sağlama, geçmişî yansıtmaya” gibi işlevleri de görülmektedir.

Son teste verilen yanıtlar incelendiğinde katılımcıların müzelerle ilgili kavramları daha çok sayıda ve çeşitlendirerek kullandıkları görülmektedir. Son teste verilen yanıtlarda müzelerin “Tanıtma/öğretme ve sergileme” işlevleri ile ilgili ifadeler en fazla geçiş sıklığına sahip olup “geçmişle bağ kurmayı sağlama, tespit etme, inceleme, tespit etme, eğlendirme, taşıma, koruma, geleceği şekillendirme” gibi işlevleri de tespit edilmiştir.

Tablo 4. 2 “Müze kavramı sizde hangi duyguları uyandırıyor?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Eski, okul gezisi	Müze kavramı benim için zaman, eski, değerli, drama, Yunan, Hellenistik Dönem, Antalya, gezi, yönerge, arkeolog, tarih, efsane ve ziyaret kavramları çağırıyor. Müzeye gidince kendimi o dönemi yaşıyormuşçasına heyecanlı hissediyorum.
K2	Merak	Müze daha çok milli duyguları uyandırıyor, önceki nesillerin

		yapıtların merak duygusu.
K3	Değişik ve ilginç şeyler göreceğim için heyecanlanıyorum.	Merak, değişik aletler, hikâyeler.
K4	Merak	Heyecan ve mutluluk.
K5	İlgi, sevinç, heyecan, can sıkıntısı vs.	Eski, tarihi eserlere merak duygusu uyandırıyor.
K6	Müze bende eski ve antika şeyler sergilendiği için merak duygusu uyandırıyor.	Müze bu çalışmadan önce bende pek bir his uyandırmıyordu. Fakat drama eğitiminden sonra diğer müze tiplerinden çok arkeolojik müzeler bende hayal gücümün sınırlarını zorladığı için çok fazla heyecan ve merak uyandırıyor.
K7	Antik, eski, mayhoş bir koku. Biraz da bunalım	Tarih, perge, heykel, cam şişeler, antik eşyalar.
K8	Tarih, kültür.	Tarih, arkeoloji, sütun.
K9	Heyecan, şaşkınlık duyguları uyandırıyor.	Tarih, eser, bilgi, parfüm şişesi.
K10	Merak duygusu uyandırıyor.	Merak ve heyecan duyguları uyandırıyor.
K11	Kalıntılar	Bende merak ve öğrenme isteği uyandırıyor.
K12	Müzeler bende merak ve heyecan uyandırıyor.	Merak, heyecan gibi duyguları uyandırıyor.
K13	Nostalji, duygusallık	Merak, heyecan.
K14	Müze denilince merak, heyecan ve gizem duygularım uyanır.	Müze bende merak duygumu uyandırıyor. Hayatları yaşananları öğrenmek beni heyecanlandırıyor.

Bu soruya verilen yanıtlarda her iki testte de “merak ve heyecan” duyguları ön plana çıkmaktadır. Müzenin hissettirdikleri ile ilgili genellikle olumlu ifadeler belirtilmekle birlikte ön testte “can sıkıntısı ve bunalım” ifadeleri de 2 kez kullanılmıştır.

Son testte “değerli, mutluluk, milli duygular, öğrenme isteği” gibi duyguların yanında atölyeler esnasında öğrenilen müze ile ilgili kavramların (K1, K7, K8, K9,) da yanıt olarak verildiği görülmüştür.

Tablo 4. 3 “Müzeleri ziyaret ederken neler yapılır?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Zihinde geçmişte yaşanmış sahneler, olaylar kurulur.	Müzeleri ziyaret ederken yanımıza bir kâğıt ve bir kalem

		olarak gözümüze takılan şeyleri not alırız. Bir grup halinde gidilerek drama yapılabilir. Bu sayede o dönemin yaşam tarzı tam olarak aktarılmış olur. Bir arkeologdan bilgi alınır.
K2	Dikkatimi çeken nesnelere fotoğraflanır.	Dramayla akılda kalıcı şekilde gezmek eğlenceli hale getirilerek gezmek.
K3	Nesneler incelenir, bilgi veren tabelalar okunur.	Resim çekilir, heykeller taklit edilir, eserlerin resimleri çizilir.
K4	Çeşitli eserler gezilir ve tarih öğrenilir.	Kimlik alırız yanımıza ve sessiz olmalıyız ve dokunmamalıyız.
K5	Konulan yapıt, eşya vb. şeyler gezilir.	Dramayla etkinlikler yaparak daha kalıcı ve kolay öğrenim elde ettiğimiz için dramayla birlikte ziyaret edilir.
K6	Arada sergilenen şeylerin geçmişte neler kullanıldığına dair hayaller kurulur.	Müzeleri ziyaret ederken çevremizdeki insanları rahatsız etmeden gezmeliyiz. Sergilenen şeylere boş boş bakmak yerine yukarılarında verilen bilgileri de okumalıyız. Bana kalırsa müze kesinlikle drama ile gezilmeli. Boş boş dolanarak o dönemleri hissedemez ve tam anlamıyla oradaymış gibi hayal edemeyiz.
K7	Eşyalara dokunulmaz. Kırılıp zarar görebilir.	Oradaki eserlere bakarız ve tarihimiz öğreniriz.
K8	Sergilenen şeyler incelenir, resim çizilir, fotoğrafı çekilir.	Drama yaparak eşyalar hakkında bilgi elde edilir.
K9	Müze kartı alınır.	Her çağ dönem ile ilgili yeni bilgiler öğrenilir. O dönemlerde yapılan eserler incelenir.
K10	Klasik eski uygarlıkların adetleri incelenir. Yapılma amacı, kim kullanmış, ne zaman kullanılmış gibi bilgiler öğrenilir.	Klasik gezinti sessizce tarihi eserler incelenir. Eserlere dokunulmamaya dikkat edilir.
K11	Sakince ve uzunca içerikleri okuyup gezilir.	Sessiz olmaya, müzenin belirli kurallarına uymaya özen gösterilir.
K12	Müzeleri ziyaret ederken	Sessiz olunmalı, sağa sola

	eserlere zarar vermemek	koşturmamalı, drama yapılabilir.
K13	Müze kartı alınır ve gezerken dikkatli olunur.	Eşyalara zarar vermemeye özen gösterilir. Sessiz olunur.
K14	Sessiz olmaya, müze kurallarına uymaya dikkat edilir.	Verilen yazılar okunur. Oyunlar oynanır. Yazılar ve yazılan eşyaların hayatları düşünülür.

Ön testte “inceleme/öğrenme, eşyalara dokunmadan/zarar vermeden, gezme” yanıtlarının geçiş sıklığının fazla olduğu görülmektedir. Ayrıca “zihinde canlandırma, resim çizme, fotoğraf çekme, sessiz olma, müze kartı alma” katılımcıların müze ziyaretleri esnasında yapılanlara verdiği diğer örneklerdir.

Son testte öğrenciler benzer yanıtlar vermekle birlikte yedi katılımcının müze ziyaretlerinde yapılabileceklere dramayı ekledikleri görülmektedir. “İnceleme/öğrenme, eşyalara dokunmadan/zarar vermeden, sessiz olma” yanıtları son testte de ön plandadır. Farklı olarak son testte “arkeolog yardımı alma, not tutma, eşyaların yaşanmışlıklarını düşünme” gibi projede uygulanan yaratıcı drama etkinliklerine gönderme içeren ifadeler bulunmaktadır.

Tablo 4. 4 “Müze türleri nelerdir?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	a. Eski çağları yaşatan b. Minyatür ev yapan müzeler.	Etnografya, güzel sanatlar, tarih, arkeoloji, bilim müzeleri, açık hava müzeleri, özel müzeler
K2	Tarihi, oyuncak vb...	Vakıf tarafından açılan arkeoloji müzeleri, etnografya müzeleri, oyuncak müzeleri, tarih müzeleri, açık hava müzeleri, bilim müzeleri, askeri müzeler.
K3	Bir sınırlaması yoktur. Her şey müzeye çevrilebilir.	Vakıf müzesi, özel müzeler, tarih müzeleri.
K4	Oyuncak müzesi, tarih müzesi	Oyuncak ve tarih, etnografya ve güzel sanatlar.
K5	Oyuncak müzesi, tarihi müze.	Özel müzeler, vakıf tarafından, arkeoloji müzesi, etnografya müzesi, oyuncak müzesi, tarih müzesi, güzel sanatlar, açık hava, bilim müzesi, askeri müze.
K6	Oyuncak müzeleri, minyatür yapı müzeleri, eski çağlar müzeleri	Etnografya müzesi, güzel sanatlar müzesi, arkeoloji müzeleri,

		bilim müzeleri, açık hava müzeleri vb.
K7	Oyuncak, tarihi	Arkeoloji müzesi, özel müzeler, etnografya müzeleri, açık hava müzeleri, askeri müzeler, güzel sanatlar müzesi.
K8	Tarihi müzeler, oyuncak müzesi	Arkeoloji müzesi, tarih müzesi, özel vakıf müzeleri.
K9	Vakıf müzeleri	Arkeoloji müzeleri, vakıf müzeleri, özel müzeler, etnografya müzeleri, tarih müzeleri, güzel sanatlar müzeleri, açık hava müzeleri.
K10	Oyuncak müzeleri, eski teknolojik aletleri sergileyen müzeler, araba müzeleri, uçak müzeleri.	Oyuncak, teknik, silah, askeri.
K11	Oyuncak, şehir, savaş müzeleri	Açık hava, oyuncak.
K12	Etnografya, arkeoloji	Etnografya, arkeoloji.
K13	Oyuncak müzesi, deniz ürünleri müzesi, tarihi müzeler.	Oyuncak, antik, açık hava, deniz ürünleri, ünlü insanların evleri.
K14	Oyuncak müzesi, açık hava müzesi	Oyuncak, tarih, arkeoloji, etnografya vb türler vardır.

Öğrenciler uygulama öncesinde müze türlerinden bir iki tanesini yazabilmişlerdir. Bunlar içinde oyuncak müzeleri 10 katılımcı ile en sık kullanılan müze türü olmuştur.

Son testte katılımcıların daha çok sayıda müze türüne değindiği görülmektedir.

Tablo 4. 5 “Müzedeki eserlerin sergilenmesinde neler gözetilir?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Tarihi olarak eskiliği, belli bir değeri olması, özel ve tek olması	Dönemlere göre ayrılır. Işıklandırmaya bakılır. İnsanların kolayca görebileceği, inceleyebileceği yerlere konur. Tarihi dönemi yansıtmaması. Estetik olması. Çıkarıldığı yer. Türünü en iyi yansıtmaması.
K2	Eserlerin kaçaklığı, gerçekliği	Eserlerin hasarları olmadan

		sergilemek, heykel ve lahit dışındaki eserlerin cam vitrinler içinde sergilemek. Dönemine göre ayrılmıştır.
K3	Dokunulmaması ve zarar verilmemesi için cam engeller.	Eşyaların çok sıkışık olmaması. Her tarafının görebilecek şekilde yerleştirilmesi.
K4	-	Her dönem bir arda sergiler.
K5	Bulunduğu haldeki gibi aynı şekilde korunup sergilenmesi gözetilir.	Eserlerin zarar görmemesi için cam duvarlar, şeritler, kameralar vd. kısacası eserlere hasar verilmemesi için her şey yapılır.
K6	Eski olması, belli bir anlama sahip olması	Yapılan eşyaların malzemesine göre ayrılabilirler (Bakır, taş). Dönemine göre ayrılarak sergilenirler. Çıkarıldığı bölgeye doğru ayrılabilir. Binlerce olmasına rağmen bazılarının sergilenmesi demek o eşyayı en güzel biçimde ve en sağlam şekilde ulaşması demektir yani; estetik olması da gözetilir.
K7	Tarihimizi öğrenmemizi amaçlar. Eskiden neler olmuş bilgi sahibi oluruz.	Çıkarıldığı yerlere göre, tarih sırasına göre, dönemine göre.
K8	Aynı özellikteki şeyler yan yana konulur.	Kullanım amacı, yapıldığı tarih, hangi millete ait.
K9	Onlarla ilgili bilgiler doğru mu değil mi?	Tarih sırasına göre sıralanan eserler ve çıkarıldıkları, müzeye geldikleri döneme göre sergiye koyulur.
K10	İnsanların dikkati çekilmesi ön planda olur.	Eserin insanlar üzerindeki etkileyici yönleri öne çıkarılacak şekilde durmalı. Eseri öne çıkaracak bir arka plan ve kaide üzerinde olmalı güzel ışıklandırılmalı.
K11	Düzen ve zarar vermeme	Eserlerin gerçek olmasına dikkat edilir.
K12	-	Her dönem bir arada sergilenir.
K13	Eserlerin zarar görmemesine dikkat edilir.	Eserlere zarar gelmemesi ve eserin adı, açıklamasının bulunması.
K14	Bilmiyorum	Parçaların yerli yerinde olması, yeralan yazıların karşılığının olması, onu yansıtan ışığın önemi, onu anlatan terimin kesinliği.

Müzedede eserlerin sergilenmesinde gözetilecek hususlar konusunda on bir katılımcı yanıt verirken iki katılımcı soruyu yanıtlamamış, bir katılımcı da “Bilmiyorum” yanıtını vermiştir.

Son teste verilen yanıtların daha detaylı ve daha çok sayıda unsuru kapsayıcı nitelik taşıdığı tespit edilmiştir. Müzede eserlerin “ait olduğu tarihi döneme göre, çıkarıldığı yere göre, kullanım amacına göre, malzemesine göre” tasnif edilerek sergilendiği, sergilenirken “kolay görülebilecek ve zarar görmesini önleyecek biçimde yerleştirilmesi, restore edilmesi” gerektiği de katılımcıların yanıtlarında yer almaktadır.

Tablo 4. 6 “Antalya Müzesi’nde hangi uygarlıklara ait eserler sergilenmektedir?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Perge, Lykia, Aspendos, Termessos.	Yunan, Likya, Roma, Bizans, Myra Antik Kenti, Termessos, Perge, Frigya, Xsantos, Aspendos, Patara, Perge
K2	Yunan mitolojisine ait eserler. İnkı uygarlığına ait eserler.	Perge, Karain, Roma, Likya, Roma,
K3	Tarih öncesi uygarlıklar.	Perge, Karain, Pansilvanya, Likya, Roma, Pamfilya.
K4	Bilmiyorum	Likya ve Perge, Yunan, Frigya, Helenistik, Pamfilya.
K5	Uygur, Lidya, Osmanlı, Bizans	Perge, Karain, Roma, Bizans, Osmanlı, Likya, Yunan
K6	Likyalılar	Pamfilya, Lykia, Perge, Frigya, Termessos, Myra, Xanthos, Yunan.
K7	Hiç gitmedim bilmiyorum.	Roma imparatorluğu, Yunan, Büyük İskender, Likya, Perge
K8	Pampilya	Perge, Pamfilya, Roma, Bizans
K9	Bilmiyorum	Likyalılar, Roma imparatorluğu, Büyük İskender, Perge, Bizans
K10	Pamfilya, İyonya	Pamfilya, Lykya, Roma, Bizans, Frigya, Kilikya
K11	Geçmişte Antalya’da yaşamış uygarlıklar	Roma, Likya, Selçuklu, Osmanlı.
K12	Kilikya, Psidya, Lidya	Psidya, Pamfilya, Perge, Likya, Frigya, Kilikya
K13	-	Osmanlı, Selçuklu, Romalılar, Likyalılar
K14	Bilmiyorum	Perge, Karain, Roma, Psidia, Frigya, Likya

Uygulama öncesinde yedi tane katılımcı Antalya Müzesi ile ilişkili uygarlıklardan en az bir tanesini bilmektedir. Dört katılımcı “Bilmiyorum” yanıtını verirken bir katılımcı soruyu boş bırakmıştır. İki katılımcı uygarlık adı

içermeyen kaçamak yanıtlarla soruyu geçiřtirmiş (K3, K11), bazı katılımcılar da “İnka, Uygur, Lidya” gibi Antalya Müzesi’yle ilgisi olmayan yanıtlar vermişlerdir.

Son testte katılımcıların tamamının Antalya Müzesi’nde yer alan çok sayıda uygarlık adı bildiđi görülmektedir. Bazı katılımcılar bu uygarlıkların yanında “Perge, Termessos, Myra, Xanthos, Karain” gibi Antalya’da bulunan antik kent isimlerini de yazmışlardır.

Tablo 4. 7 “Sizce kültürel miras nedir?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Geçmişteki kültürümüzden bugüne kalanlar.	Kültürel miras bir milletin gelenek ve göreneklerinin bütünlüğünün korunmasında en önemli etkidir. Bir milleti millet yapan değerleri kültürel miraslarımızla yansıtırız.
K2	Eskiden yaşanan yaşantılardan, geleneklerden milletin ortak kültürünü yansıtan eserlerdir.	Miras bize ait olandır. Kültürel miras ise önceki nesillerden bize geçen, ortak kültürümüzü yansıtan eserlerdir.
K3	Eski gelenek ve göreneklerimiz. Zaman geçtikçe unutilan eşyalar.	Bir milletin geleneklerini, yaşam şekillerini yansıtan ürünler.
K4	Eskiden kültürümüzden kalan eserler.	Ülkemizde çıkarılan tarihi eserler ve gelenek görenekler.
K5	Kültürel miras, bir uygarlığın, milletin var olduđu zamanki kültürünü, geleneğini, zamanını gösteren tarihi önemli yapıt, eşya, araçlara denir.	Atalarımızın kullandığı eşyaların, araçların, yaşadığı yerin kültürünün, geleneklerin günümüze ve geleceğe aktarılması kültürel mirastır.
K6	Her milletin geçmişine ait olan değerler/ eşyalar	Tarihte kültür unsurlarının verasetine kültürel miras denmektedir. Kültürel miras, bu milletin gelenek, görenek, örf, adet ve yaşayış biçiminin bütünüdür.
K7	Bir toplumun bir milletin ortak kültürel mirasıdır.	Daha önceki kuşaklardan günümüze gelen çok değerli eserlere verilen genel isimdir bence.
K8	Yaşadığımız topraklardaki insanların geleceğe bıraktıkları eserler.	Kültürel miras herkesin üzerinde hakkı olduđu, geçmişten gelen birikimler, eserler.
K9	Eski dönemlerde bizim şimdiki adetlerimizin devamını sağlayan	Geçmişte elde edilen eserlerin günümüze kadar gelmiş olması ve

	değerler.	bizim bu eserleri kültürel mirasımız olarak kabul edip onları bizim geçmiş temsilimiz olarak kabul etmemiz.
K10	Bence kültürel miras eski gelenek ve göreneklerin bir nesneye aktarılmasıdır.	Bence kültürel miras kültürün yaşantının taşımasında bir araç, taşıyıcıdır.
K11	Kültürümüzün doğruca yani en başta neye sahipsek o müzede sergileniyor.	Kültürel miras, uluslararası değeri olan eserlerin tümüdür.
K12	Belli bir bölgede geçmişten günümüze kadar hayatta kalan nesnelere dir.	Uygurlukların kendinden sonra gelen torunlarına bıraktığı örf, adet yaşam biçimleri, tarihi eserler
K13	Evrensel değerlere sahip eserler.	Yıllar öncesinden bize kalan, kültürümüzü yansıtan eserler bizim kültürel miraslarımızdır.
K14	Uluslararası değer taşıyan eserler olabilir.	Atalarımızın kullandığı eşyaların, geleneksel yaşantıların günümüze gelmesiyle kültürel miras gerçekleşmiş olur.

Katılımcılar uygulama öncesinde kültürel miras kavramı hakkında bir izlenime sahiptir. Katılımcıların yanıtlarında somut kültürel miras (tarihi eser kalıntıları) ve somut olmayan kültürel miras (gelenek görenek, adetler) kavramlarına atıflar bulunmaktadır.

Son testte katılımcıların daha detaylı açıklamalar getirdiği görülmektedir. Daha fazla sayıda katılımcı kültürel mirası çeşitlendirerek tanımlamıştır.

Tablo 4. 8 “Kültürel mirasın aktarılmasında müzelerin işlevleri nelerdir?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Toprakta yok olup gitmek yerine günümüz insanlarına ışık tutup geçmişi aydınlatıyor.	Müzeler eserlerin korunması açısından çok önemlidir. Eser kaçakçılığını önlemek müzeler düşer. Eserlerin bugüne kadar nasıl geldiyse temiz bir şekilde korunup bakılması müzelerin görevidir.
K2	Kültürel mirası insanlara sergilemek onu yansıtmak, insanlara çağrıştırmak, mirası göstermek.	Müzeler kültürel mirasın aktarılmasında önemli etkindir. Müzeler eserleri saklama ve kaçakçılığı önlemek için önemli yer tutar.
K3	Eskiye ve unutulmaya yüz tutan nesnelere koruma altına alınması.	İnsanlar eskiden yaşanan her yere gidip göremez. Fakat müzeler bu yerlerdeki nesnelere özenle alıp müzelerle getirerek insanların

		görmelerini sağlar.
K4	Eskiye topluma öğretir.	Bize tarihi gösteriyor ve öğretiyor.
K5	Müzeler, kültürel mirasları korudukları için aktarılmasında büyük önem taşır.	Müzeler kültürel mirasın aktarılmasında başlıca öğedir. Müze bu mirası kendisinde zarar görmeden saklayarak gelecek nesillere de aktarılmasında büyük önem sağlar.
K6	Kültürel mirasımıza sahip çıkıp onları koruma altında tutmak	Kültürel mirasın aktarılmasında en güvenli yol müzedir. Müzelerde tarihi eserlere en ufak zarar gelmeden bugünlere ve yarınlar taşınmaya devam etmektedir. Şöyle ki, biz 3.yy daki heykelleri bile minimum zarar görmüş halde sergileyebiliyoruz.
K7	Nesilden nesile aktarılmasını sağlar kültürel mirasın.	Müzeler o dönemin eserlerini yaşayış biçimlerini anlattığı için bize aktardığı için kültürel mirasımızı öğrenmemizi sağlar.
K8	Müzeler için ciddiye alındığının göstergesidir.	Müzeler kültürel mirasların korunmasını ve insanların bunlardan haberdar olmasını sağlar.
K9	Onların unutulmamasını sağlayarak sürekliliğini sağlamak	Eserleri açık bir şekilde göz önünde bulundurarak insanların görmesini sağlarlar.
K10	Müzelere büyük iş düşüyor. Fakat insanları müzeye çekmek eski kültürleri insanlara aktarmak pek mümkün değil.	Saklama, koruma ve gelecek nesillere aktarılmasında yardımcı bir kurumdur.
K11	Olumlu, bize kültürümüzü doğruca öğretir.	Herkesin görebileceği, gelebileceği bir yer olduğu için birçok insan bu eserlere ulaşabilir.
K12	Müzeler kültürel mirasın aktarılmasında kullanılan en kolay yoldur.	Saklama, restorasyon, sergileme.
K13	İşlevi büyüktür. Müzeler bize o eserleri doğrudan aktarır.	Taşınabilen eserler müzelerde sergilenir.
K14	Geçmişimizi öğrenmemizi sağlar	Müzeler, kültürel mirasın aktarılmasında başlıca öğedir. Müze bu mirası kendisinde saklayarak insanların gezerek öğrenmesinde yararlıdır. Kaçakçılığın ne kadar suç ve mirasını mahvettiğini müze öğretti.

Bu soruda katılımcıların en çok üzerinde durduğu hususlar müzenin kültürel mirasın aktarılmasında “korumak, aydınlatmak/öğretmek, sergilemek” işlevleridir. Bu kavramların ön test ve son testte geçiş sıklıklarının birbirine yakın olduğu, son test yanıtlarında geçiş sıklığının biraz daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4. 9 “Perge Antik Kentinde bulunan başlıca tarihi yapılardan bildiklerinizi yazınız.” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Bir sürü heykel, Perge tiyatrosu, hamamlar, cadde ve alışveriş yeri.	Güney hamamı, su kanalları, Kestros çeşmesi, Caracalla, Gymnasium, agora, tiyatro, Plancia Magna Mezarı, bazilika, anıtsal çeşme, kuzey hamamı, akropol, Helenistik giriş, heykeller, lahitler
K2	-	Plancia Magna, güney hamamı, agora, Hermes, Kestros çeşmesi, dansöz heykeli, helenistik kule.
K3	Yıkık sur ve taşlar.	Dansöz heykeli, çeşmeler, agora, pazar yerleri, su kanalları, güney hamamı, tiyatro.
K4	Bilmiyorum	Gymnasium ve antik çeşme, Caracalla çeşmesi, güney hamamı.
K5	Hermes, Afrodit vs.	Dyonisos, Hermes, Afrodit, güney hamamı, tiyatro, agora, kestros çeşmesi, Plancia Magna, dansöz heykeli, helenistik kule.
K6	Birçok heykel, tiyatro, hamam ve stadyum, vb bulunmaktadır.	Agora, gymnasium, su kanalı, agora, hamam, kestros çeşmesi, Caracalla çeşmesi, stadyum, sütunlar, dükkân, lahitler, heykeller.
K7	Gitmedim	Jimnazyum, agora, karakolla çeşmesi, Caracalla heykeli, güneş hamamı, Herakles heykeli, Artemis heykeli.
K8	Heykeller, mezar taşları	Kestros çeşmesi, kuzey hamamı, güney hamamı, agora, jimnasyum.
K9	Bilmiyorum	Caracalla heykeli, Caracalla çeşmesi, Büyük İskender heykeli, 12 görevli lahit (Herakles lahit), güney hamamı, Artemis tanrıçası.
K10	Herakles, herakles'in lahdi	Agora, kestros çeşmesi, hamam, Caracalla çeşmesi, tiyatro, Helenistik kule, hamam, güney hamamı, gymnasium, lahitler, heykeller.
K11	Antik tiyatro	Çeşme, hamam.
K12	Sadece sütunları hatırlıyorum,	Helenistik kuleler, agora, antik

	bir de pazar yeri	çeşme, gymnasium.
K13	-	Çeşmeler, su kanalları, hamamlar, agoralar, gymnasiumlar.
K14	Bilmiyorum	Güney hamamı, agora, tiyatro.

Bu soruyu ön testte 2 kişi boş bırakmış, 3 kişi “Bilmiyorum” ve 1 kişi “Gitmedim” diye yanıtlamıştır. Perge’de yer alan tarihi yapıların en az dört tanesini yazan 2 kişi (K1 ve K6) vardır. Diğer katılımcılar sadece bir iki tane isim yazmışlardır.

Son testte katılımcıların Perge’de yer alan tarihi yapıların birçoğunun adını öğrendikleri görülmektedir. Bu yapılar proje uygulaması sırasında yaratıcı drama etkinliklerine konu olmuşlardır. Bundan hareketle yaratıcı drama etkinliklerinin öğrencilerin hatırlama düzeyleri üzerinde olumlu etkisi olduğu söylenebilir.

Tablo 4. 10 “Perge Antik Kentinin sanat ve estetik anlayışı hakkında neler biliyorsunuz?” Sorusuna Yönelik Bulgular

Katılımcı	Ön test	Son test
K1	Mermer ve birçok heykel.	<p>Mimarî alanda ortaya benzersiz ürünler çıkarmışlardır. Roma İmparatoru Hadrianus’un gelişiyle şehre yeni bir boyut kazandırıp her bir yanı işleme ve heykellerle donatmışlardır.</p> <p>Halkın boş zamanlarını değerlendirmek ve bir uğraş bulmak amacıyla tiyatrolar düzenlemişlerdir. Birçok tanrıya inanmış ve bu tanrıların heykellerini şehrin dört bir yanına serpiştirerek yüceltmişlerdir.</p> <p>Perge’nin bir adı olan “su şehri” adını layıkıyla yerine getirerek şehrin caddelerini günde iki defa yıkayarak şehri estetik yönden güçlendirmişlerdir. Görkemli mozaikleri ve farklı fonksiyonlara sahip hamamlarında kullandıkları işlevsel taşlar bugüne kadar gelmiştir.</p>
K2	-	Şehrin her yerinde sanat fişkırıyordu. Sanat birçok dallara ayrılmıştır. Örneğin el işçiliği, spor, tiyatro... Su kenti olduğu için birçok hamamlar vardı. Plancia Magna sanat ve estetik için Perge’yi imar

		etmiştir.
K3	Antik çağdan kalma yontulmuş taşlar.	Perge'nin sanata önem verdiği heykellerden anlaşılır. Kıyafetlerin renklerine göre insanlar ayrılabilir bakıldığında hoş gözükür, heykeller önemle yapılır.
K4	Bilmiyorum	Şehrin her yerinden sanat fıskırıyor.
K5	Perge Antik kentindeki her bir yapı özenle muazzam bir işçilikle işlenmiş olduğunu biliyorum. Hatta şimdiki sanatçıların bile şu an yapamayacağı işçiliği eski zamanda yapmaları da hayranlık uyandırıcı.	Şehrin her yerinde sanat ve el işçiliği vardı. Sadece heykeltıraşlığa yönelme yoktur. Örneğin spor, tiyatro gibi birçok dallara yönelmişlerdir. Plancia Magna sanat ve estetik için Perge'yi imar ettirmiştir.
K6	Oldukça estetik bir yapıya sahip. Çok fazla işleme ve oyma var.	Perge antik kentinde sanatçı ve sanatçıya oldukça değer verildiğini görmekteyiz. Perge halkı sanata öyle değer veriyormuş ki sokakta yürüdükleri yerler dahi mozaik kaplıydı. Şehrin dört bir yanına inandıkları dinin (politeizm) her bir tanrısının birçok heykeli vardı. Sadece tanrılar değil, yöneticilerin de heykeli bulunmaktaydı. Lahitlerinde çok güzel işlemler vardı. Mimari alanda muazzam bir seviyeye gelmişlerdi. İnsanların sıkılmasını engellemek ve eğlendirmek amacıyla tiyatrolar yapmışlardı. Sokaktaki her bir sütunun üzerinde de işlemler vardır.
K7	-	Perge bir su şehri olduğu için genel olarak yapılan eserlerde ona dayanıyor(çeşmeler), hamamları var temiz bir toplum, spora önem veriyorlar sportif faaliyetler yapabildikleri alanları var, su kanalı varmış her gün sokaklarını temizliyorlar, ne kadar zengin olduğunu göstermek için heykeller yapıyorlar. Birde heykellerinde mermer kullanmışlar buda zenginliği temsil eder.
K8	Motiflere, insan suratlarına önem verilmiş.	Heykellere önem verirdi, zenginliklerini gösterdiği için, temiz oldukları içinde hamamlar ve çeşmeler fazlaydı.
K9	Bilmiyorum	Günlük yaşama önem veren, temizliğe önem veren bir toplumdur. Bu yüzden yaptıkları eserler su

		üzerine yapılmış eserlerdir. İçerisinde birçok esnaf dükkânları bulunuyor. Bu da ticarete önem verdikleri farklı şeylerle uğraştıklarını gösteriyor. Dönemlerine imparatorluk etmiş olan kişilerin heykellerini de yapmışlardır.
K10	Çocukların heykeltraş olmak için küçük yaştan eğitim aldığını biliyorum.	Soyluların özel kıyafetleri olması için istirdiyeden elde edilmiş mor renkte kıyafetler giydiğini, kente heykeltıraşlığa çok önem verildiğini küçük yaşta eğitim verildiğini biliyorum. Suyun bu kadar önemli olduğu bir kentte çeşmelere ne kadar önem verildiğini gösterişli yapıldığını gördüm. Mimaride oldukça gelişmiş olduğunu ve önem verildiğini biliyorum. Tiyatroda soyluların yer aldığını biliyorum.
K11	Bilmiyorum	O zamanlar sanat anlayışı daha farklıymış. Eserler daha planlanmış ve estetikmiş.
K12	Bu konuda bir bilgim yok.	Helenistik dönemden etkilenmiştir. Zor elde edilen renkleri sadece soylular kullanır.
K13	-	Günümüze göre daha estetik.
K14	Bilmiyorum	Şehrin her yerinde sanat ve el işçiliği vardır. Sanat sokakta, hamamda her yerde bulunmaktadır.

Perge antik kentinin sanat ve estetik anlayışıyla ilgili olarak 5 katılımcı “Bilmiyorum” yanıtını verirken 3 katılımcı soruyu yanıtlamamıştır. 2 katılımcı (K6 ve K8) Perge ile ilgili belirgin bir niteliği yansıtmayan yanıtlar vermişlerdir. Soruyu yanıtlayan katılımcılar heykelcilik ve sanat işçiliği üzerinde durmuşlardır.

Son testte katılımcıların tamamının soruları yanıtladıkları, farklı farklı unsurları yansıtan detaylı açıklamalar yaptıkları görülmektedir. Perge'nin sanat ve estetik anlayışı ile ilgili olarak en çok bahsedilen özellikler “*şehrin her köşesinin/ gündelik hayata dair alanların sanat eserleri ile süslenmiş olması (9 kişi), heykeller (8 kişi) tiyatro (4 kişi), Mimari başarı (3 kişi), İmparator Hadrianus ve Plancia Magna'nın imar çalışmaları (3 kişi), çoktanrıçılığın sanata yansımaları (2 kişi), sanatın zenginlik göstergesi olarak görülmesi (2 kişi)*” olarak sıralanabilir.

4.3.1.2. Atölyeler Esnasında Alınan Öğrenci Değerlendirmelerine ve Katılımcı Ürünlerine İlişkin Bulgular

Bu bölümde oturumlar sırasında alınan katılımcı değerlendirmeleri, eğitmenin gözlemleri ile de desteklenerek, her oturum için ayrı ayrı aktarılmıştır.

4.3.1.2.1. Birinci Oturuma İlişkin Bulgular

Çalışmanın ilk oturumu grubun iletişim ve etkileşim kurmasına yönelik etkinliklerle gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların daha önceden yaratıcı drama çalışmalarına katılıyor olmaları nedeniyle bu oturumdan itibaren projenin konusuna yönelik doğaçlama etkinlikleri uygulanmaya başlanmıştır. Etkinlikler sırasında katılımcıların yakın arkadaşları dışındaki kişilerle eşleşmelerine özen gösterilmiş, gruplamalar özellikle farklı sınıflardan katılımcılarla yapılmaya çalışılmıştır. Bu sayede daha önceden iletişimi olmayan katılımcıların yakınlaşması sağlanmıştır. Katılımcıların etkinliklere istekle katıldıkları, eğlendikleri gözlemlenmiştir. Katılımcılar oturumun değerlendirme etkinliğinde de bu gözlemleri yansıtan ifadeler kullanmışlardır. Katılımcıların değerlendirmelerinden örnekler aşağıda aktarılmıştır:

“Farklı sınıftan insanlarla kaynaşmanın çok eğlenceli olduğunu fark ettim. Kendimi iyi hissettim çünkü herkesin bir amaç için burada olması hoşuma gitti.”

“Yeni kişilerle tanıştığım için mutluyum. Kaç yaşında olursan ol, oyun oynamak eğlenceli.”

“İlk başta biraz sıkıldım tanışma faslında. Ama sonra epey güldüm ve eğlendim.”

“Grup olarak bir şeyler yapmak beni mutlu etti. Doğaçlamalar güzeldi. Belki daha fazla canlandırma yapabileseydik daha iyi olurdu.”

“Doğaçlamaların aslında çok da zor olmadığını fark ettim. Birlik ve beraberlik olduğu sürece her şey kolaylıkla yapılabilir.”

“Kendimi çok pozitif, daha enerjik hissediyorum. İnsanlara önyargılı olmamalıyız, önceden konuşmadığım insanlarla konuşma fırsatı buldum.”

4.3.1.2.2. İkinci Oturuma İlişkin Bulgular

Katılımcıların kendileri için özel anlamı olan eşyaları üzerine kurulmuş olan “Biz Müzesi” adlı oturumda öğrencilerin kendi yaşamlarından hareketle bir müze kurmaları sağlanarak öğrencilerin süreci içselleştirmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Etkinlikler sırasında katılımcıların işbirliği içinde çalışmaktan zevk

aldıkları, sınıflar arası gruplaşmalar nedeniyle birbirine soğuk davranan katılımcıların kaynaştığı gözlemlenmiştir.

Katılımcıların bir kısmı çalışma için anı değeri taşıyan oyuncak, konser bileti gibi nesnelere getirirken bir kısmı da kendilerini sembolize ettiğini düşündükleri resim fırçası (ressam olmak istediği için), dikiş kutusu (çevresindekilerin ihtiyaçlarına duyarlı olduğu için), kalem (yazar olmak istediği için) gibi nesnelere getirmişlerdir.

Nesneler üzerinden öykü oluşturma etkinliği sonrasında yapılan ara değerlendirmede nesnelere ne şekilde yansıtıldığı tartışılmıştır. Nesnelere sahipleri ile öykü yazarlarının nesnelere yaklaşımları karşılaştırılmıştır. Öğrenciler çalışmanın kendi eşyaları merkezinden yürütülmesinden memnuniyetlerini dile getirmişler, kendi eşyalarına başkalarının verdikleri anlamları merakla izlemişlerdir. Kendi müzelerini kurma ve tanıtımını yapma aşamasında öğrenciler merak ve ilgiyle sürece dâhil olmuşlardır. Müzelerde sergilemenin nasıl olduğu ile ilgili olarak aralarında tartışarak, eğitime sorular sorarak ve internetten araştırma yaparak müzelerini kurmuşlardır.

Katılımcı görüşlerinden örnekler şunlardır;

“İstediğim zaman güzel çalışmalar çıkarabildiğimi fark ettim. Müzedeki sergilerin neye göre hazırlandığını daha önce hiç düşünmemiştim. Kendi müzemizi kurarken arkadaşlarımızla tartışarak, internetten araştırarak öğrendim.”

“Beynime bir şeyler için çabucak kullanabiliyordum. Yani beyin pratiği yapabiliyordum. Doğaçlama yapabiliyordum. Eşyamıza ne anlamlar yüklediğimizi fark ettim.”

“Oyuncak bebeğimi sergilemek ilginçti. Kendimi önemli hissettim. Arkadaşlarımın onunla yaptığı canlandırma hoşuma gitti.”

“Farklı sınıftan insanlarla bir arada uyumlu bir şekilde etkinlikler yapabileceğini gördüm. Müze türlerini öğrendim. Ona göre bebeğime bilgi kartı hazırlayıp müzede sergiledim.”

“Doğaçlama yaparken her zamanki gibi çok eğlendim. Geleceğe dair hayal kurarken ufkum genişledi. Gereksiz yere insanları yargılamam gerektiğini gördüm. Önyargı oluşturduğum insanların aslında çok sevimli olduklarını fark ettim.”

“İçimdeki enerjiyi hissettim. İnsanlar arasında olan buzların yakınlaşma ve oyunla eridiğini fark ettim. Tarih hakkında olan bilgilerimin ya da ön yargılarımın yanlış olduğunu öğrendim. Müzede eserler neye göre sergilenir, bilgi kartları nasıl hazırlanır öğrendim.”

“Çevremdeki insanları aslında iyi tanımadığımı fark ettim. Ön yargılı olduğumu fark ettim. Aslında insanları tanımanın pek de zor olmadığını anladım. Geçmiş-gelecek-bugün üçlemesini daha iyi anladım. Bir nesneyi düşündüğümde o nesnenin farklı kişiler için ne anlam ifade edebileceğini gördüm. Müze çeşitlerini öğrendim.”

*“Bugün sosyalleştim, eğlenerek öğrendim. Bir eşyaya birden fazla anlam yükleyebileceğimizi fark ettim. Müzede eserler nasıl sergilenir onu öğrendim.”
Olmadığımız insanlarla da çok güzel etkinlikler yapabileceğimi ve ne kadar yaratıcı olduğumuzu fark ettim.”*

“Samimi olmadığımız insanlarla da çok güzel etkinlikler yapabileceğimizi gördüm. Eğlendim, zaman çok hızlı geçti. Müzelerin çeşitleri nedir, eserler nasıl sergilenir öğrendim.

“Bugün kim olduğumu düşündüm. Hayatımı üç cümleye sığdırmak başta yapılamaz gibi geliyordu ama üç cümleyle özetleyebileceğimi gördüm. Arkadaşlarımı daha yakından tanıdım. Bilmeceler eğlenceliydi. Bugün bir konser biletinin müzede sergilenebileceğini gördüm. Nadir bulunan, hikâyesi olan her şey sergilenebilir.”

4.3.1.2.3. Üçüncü Oturuma İlişkin Bulgular

Müzeye hazırlık çalışmalarının sonuncusu olan “Müzeye Doğru” konulu bu oturumda insanın sanatla ilişkisi ve müzelerin sanat eserlerini koruma-geleceğe taşıma işlevleri üzerinde durduk. Bu çalışmada da çıkış noktası olarak katılımcıların iç dünyası alınmış; sanatın bireyden doğup geniş kitlelere yöneldiğine vurgu yapılmıştır. Katılımcıların çalışmalar ilerledikçe kendilerini daha rahat ifade edebildikleri, canlandırmalarda daha aktif rol aldıkları gözlemlenmiştir.

Katılımcıların sözel değerlendirmelerinde ve yazdıkları mektuplarda müzelerin sanat eserlerini koruma, sergileme, geleceğe aktarma işlevlerine vurgu yaptıkları görülmüştür. Katılımcılar, sanat eserlerinin kültürel mirasımızın öğelerinden olduğunu, korunmaları gerektiğini, müzelere sahip çıkılmasını gerektiğini dile getirmişlerdir.

“Bugün çok eğlendim. Yaşıtlarımla bu tarz çalışmalar yapmak hoşuma gidiyor. Kendimi çok iyi hissettim. Kültürel mirasları korumak kollamak her ulus için önemlidir. Milleti bilinçlendirmek için çabalamalıyız.”

“Sanat eserleri dönemlerinde çokça sevilerek ve uğraşılarak yapıldı. Müzelerde olmayan eserlere de sahip çıkmalıyız. İnsanların müzelere yeterli ilgi göstermediğini fark ettim.”

“Ortama alışıncaya kendimi daha iyi ifade edebiliyorum. Çok eğlendim ve belli bir amaç için dramada bulunmanın iyi hissettirdiğini fark ettim. Drama ile sosyal sorunları öğreniyoruz ve bugün kültürel mirasımızı korumamız gerektiğini öğrendim.”

“Bazı insanların müzeleri korumak için çok emek harcadıklarını, müzelerin kapasitesinin artırılması gerektiğini öğrendim. Eserler bizim yansımamız, geçmiş bizim geleceğimiz. Drama katmak olayı eğlenceli hale getiriyor.”

“Kültürel mirasımıza sahip çıkarak gelecek nesildeki insanları aydınlatabiliriz.”

“Sanatı yapan insan kadar onu koruyan insan da önemliymiş. Müzelerin eserler için yetersiz kaldığını, birçok eserin müzenin deposunda olduğunu öğrendim.”

“Bir eser oldum bugün ve kendimi çok önemli hissettim. Güzeldi. Kendimi özel gördüm. Bir eser olmayı isterdim çok güzel herkes ona önem veriyor.”

“Bir eseri incelerken yapan kişinin nasıl bir şekilde yaptığına ve yaparken nasıl duyguya büründüğüne de bakmalıyız. Müzelerin bize tarihi empoze etmesi için tanıtım yapması ve ilgi çekmeleri gerekmektedir.”

“Müzelerle ilgili çok fikrim olmadığını fark ettim. Her eserin altında güzel şeylerin yattığını fark ettim. Kendi müzemizi gezerken şaşırduğımı, mutlu olduğumu hissettim.”

“Hafta sonu vaktimi evde bomboş yatarak harcamaktansa dramaya gelip hem hayal gücümün gelişmesi hem kendimi rahat ifade edebilmek daha özgür ve daha iyi hissettiriyor.”

“Bugün fark ettim ki sanat eserleri, tarihi eserler bizim için çok önemli. Müzelerin korunması gerektiğini öğrendim.”

Değerlendirme etkinliği kapsamında yazılan mektuplarda katılımcılardan iki tanesinin canlandırdığı sanat eseri rolünde, dokuz tanesinin müze ziyaretçisi rolünde yazılarını kaleme aldıkları görülmüştür. Bu da yapılan drama etkinliklerinin katılımcıların konuyu içselleştirmelerine yardımcı olduğunu göstermektedir. Katılımcı mektuplarından bazı alıntılar şunlardır;

“Ben bir dans figürüyüm ama hayranlıkla, hissedilerek yapıldım. Bugünlere geldim. Ben sanatçımın hisleriyim. Bu beni sanat eseri yapmaya yetti ve en önemlisi de gezenlere hissettirdi bunu.”

“Müzeler bizleri geçmişimize götürüyor ve kültürümüzü bize öğretiyor. Aslında şu ana kadar belki de hiç müzelere gitmeyen çocuklar, büyükler vardır. Onların da kültürlerini ve tarihlerini öğrenmeleri gerekiyor.”

“Bugün dramayla müzeyi gezdik ve bu eserlerin yaratıcılarının duygularını hissetmemize yardımcı oldu. Az çok tarihle ilgilide bir bilgimiz oldu. Eserin önemini bilerek korunmasının da önemli olduğunu anladık. Bu beni mutlu etti. Müzelerin sıkıcı değil sadece biz farklı bir yönden baktığımız için öyle geliyor bu yüzden drama gerekli. Artık bilinçliyim.”

“Bugün benim için çok değerli bir müzeye gittik sınıfımla beraber. Onlar da benim gibi sanatsever insanlar. Müzede birçok heykel, resim gördüm... Bu eserlerin geçmişten günümüze bu denli korunarak gelmesi beni çok etkiledi.”

“Müzelerde böyle güzel eserlerin geçmişimizle bağlantıları beni hep şaşırtır. Bugün bir kez daha şaşırma fırsatı buldum. Geçmişteki şartlar ne kadar zor olursa olsun az imkânlar etkisinde bile çok güzel eserler çıkabildiğini gördüm.”

4.3.1.2.4. Dördüncü Oturuma İlişkin Bulgular

Bu oturum “Antalya Müzesi’nden Antalya’ya Bakış” adıyla Antalya Müzesi’nde gerçekleştirilmiştir. Müze bahçesinde gerçekleşen ısınma/hazırlık etkinliklerinde katılımcılar oldukça eğlenmişler, tekrarlanmasını talep etmişlerdir. Bu etkinlikler esnasında küçük küçük verilen bilgilerle müzenin sergi salonlarında yapılacak etkinliklere hazırlık yapılmıştır. Müze içerisinde öncelikler Antalya’nın tarih öncesinden başlayarak değişik dönemlerine ait eserleri ve belirli antik kentlerine yönelik etkinlikler düzenlenerek kentin geneline yönelik çalışılmış, sonrasında projenin konusu olan Perge antik kentine yoğunlaşmıştır.

Çalışma sırasında en çok dikkat çeken husus katılımcıların bugüne kadar tarihi dönemleri kafalarında oturtamamış olmalarıdır. Katılımcıların çoğu bundan birkaç bin yıl önce insanların mağaralarda yaşadığını ve henüz konuşmaya başlamadığını zannettiklerini belirtmişlerdir. Müzede yapılan etkinlikler sayesinde eserleri dikkatle inceledikleri, eserlerin geçmişi-bugünü-yarını ile ilgili fikir yürüttükleri, eserler hakkında kendi aralarında görüş alışverişi yaptıkları, eğitime sorular sordukları ve bilgi yazılarını okudukları gözlemlenmiştir. Adım adım ilerleyen etkinlik örüntüsü müzenin atmosferiyle birleşince katılımcılar açısından zevkli, merak uyandıran, araştırmaya ve işbirliğine sevk eden bir süreç yaşanmıştır.

Katılımcı görüşlerinden örnekler;

“Antalya Müzesi güzel bir müze. Bugünkü çalışmada eskiden Antalya’da nasıl insanların yaşadığını gördük. Heykelleri ve tanrılarını merak ettim.”

“Bugün eğlendim, zaman zaman şaşırđım. Tarihi çağları, antik kentleri, kültürel miraslarımızı öğrendim. İki bin yıl önce insanlar mağarada yaşamıyormuş, fark ettim.”

“Öğrenemediğimiz ya da zor dediğimiz şeyleri farklı aktivitelerle bařarmamız daha iyi ve basit.”

“Hangi dönemde neler yapıldığını, eserlerin ne amaçla yapıldığını öğrendim. Müzeyi drama ile gezmenin ayrı güzel olduğunu, yaptığımız etkinliklerle yaratıcılığın arttığını gördüm.”

“Geçmiş bir dönemde yaşamış gibi hissettim. Heyecanlıydı. O dönemlerde işlemecilik ve mimarinin tam bir ustalık eseri olduğunu fark ettim.”

“Çağları daha net bir şekilde öğrendim, hangi çağda nasıl sanat eserleri sergilendiğini. Günümüze yaklaştıkça daha özgün, dikkat çekici, göze hitap eden eserlerin yapıldığını fark ettim.”

“Müzeyi drama ile gezmek daha eğlenceli ve öğretici bir faaliyetti. Canlandırdığımız eserleri net hatırlıyorum.”

“Yüz yıl öncesi milattan önce değılmiş.”

“Etkinliklerle gezmek müzeyi görmeye renk katmıştır.”

“Yapılan eserleri hangi amaçlarla yapıldığını gördük. Günlük kullanım, tapınma, zenginliklerini güçlerini göstermek için, estetik zevklerini tatmin etmek için.”

4.3.1.2.5. Beşinci Oturuma İlişkin Bulgular

“Perge’de Bir Gün” başlığıyla planlanan beşinci oturum Perge antik kentinde gerçekleşmiştir. Katılımcılardan beş tanesi daha önce Perge’yi ziyaret ettiğini, dokuz tanesi hiç gelmediğini belirtmişlerdir. Etkinlikler sırasında katılımcıların çalışmalara istekli oldukları, kent büyük bir alana yayılmış olmasına rağmen merak ve ilgiyle çalışmaları yürüttükleri gözlemlenmiştir. Kenti dolaşırken MS 2. Yy Perge sokaklarının nasıl olduğuyla ilgili fikirler yürüttükleri ve kendilerini o dönemdeki Perge halkı olarak hayal ettikleri gözlemlenmiştir.

Oturumun başında katılımcıların Perge ile ilgili önbilgilerini belirlemek için bir etkinlik yapılmıştır. Bu etkinlikte katılımcıların bir önceki oturumda Perge ile ilgili edindikleri bilgileri hatırladıkları görülmüştür. Katılımcıların “Perge deyince akıllarına gelenler” şunlar olmuştur;

Surlar (2 kişi), mermer (3 kişi), Büyük İskender (4 kişi), Caracalla, anıtsal çeşme, çok tanrılı inanç (2 kişi), heykeltıraşlık, Helenistik (2 kişi), kültürel miras, Artemis, Yunan, tarih, agora, sanatseverlik, Aksu, sütun, tiyatro, üç paleotiği barındıran kent (2 kişi), oyma taş, Perge'nin kızı (2 kişi)

Oturum sonunda yapılan son değerlendirme etkinliğinde bu oturumda öğrenilen bilgiler belirlenmiştir. Katılımcılar “oturumdan kalanlar” etkinliğinde “Bugün Perge’de şunu öğrendim..” cümlesini şu yanıtlarla tamamlamışlardır;

“Perge bir su şehridir.” (3 kişi)

“Tanrılara çok önem verdiklerini gördüm.”

“Gladyatörler” (2 kişi)

“Perge halkının spora çok önem verdiğini öğrendim.” (4 kişi)

“Gymnasiumda spor faaliyetlerinin gerçekleştiğini”

“Tiyatroda neler yapıldığını öğrendim.”

“Perge tarihini daha iyi öğrendim.”

“Şimdiki zamanda olduğu gibi Perge'nin de bir meclisi olduğunu öğrendim.” (3 kişi)

“Hamamların içinde; havuzların, soyunma odalarının, soğuk-sıcak odaların olduğunu” (3 kişi)

“Pergeyi dramayla monotonluktan kurtarmak.”

“Perge’de çok hamam ve büyük kanal olduğunu ve bunların Perge'nin temizliğini simgelediğini” (3 kişi)

“Agoranın Pazar yeri olduğunu” (3 kişi)

“Perge'nin deniz ticareti ile uğraştığını, eskiden deniz ile bağlantısının olduğunu öğrendim.” (3 kişi)

“Hadrian'ın büyük Roma imparatorlarından olduğunu”

“Perge’de bin yıl önceki yaşantı ile bugünün sandığım kadar uzak olmadığını”

“Pergelilerin temizliğe çok önem verdiklerini” (3 kişi)

“Perge’de çok kölelik olduğunu, Roma vergilerinin yüksek miktarda olduğunu”

“Su kanalları olduğunu” (3 kişi)

“Anıtsal çeşme”

“Bir uygarlık için suyun ne kadar önemli olduğunu”

“Güney hamamı”

“Şehrin suyunun Aksu Çayı’ndan karşılandığını”

“Yaptığımız faaliyetlerle bundan birkaç yıl sonra da bileceğimizi, unutmayacağımızı fark ettim.”

“Bugün kelimesinin bitişik yazıldığını”

4.3.1.2.6. Altıncı Oturuma İlişkin Bulgular

“Kültür Varlıklarımız Müzede Güvende” adlı etkinlik Antalya Müzesi’nde gerçekleştirilmiştir. İlk etkinlikte müzenin bahçesinde gizli nesneyi bulmak için düzenlenen yarışma katılımcıların çok hoşlarına gitmiş, heyecan düzeylerini oldukça artırmıştır. Sonrasında gelen ikinci etkinlik bulunan tarihi eserlerin akıbeti konusunda kafalarında çok soru işareti doğurmuş, oturumun sonunda düzen basın toplantısında soracakları soruların ilk alt yapısını oluşturmuştur. Etkinlikler ilerledikçe katılımcıların merak düzeyi artmış, eğitime sordukları sorularla, birbirleriyle tartışarak, müzede açıklamaları okuyarak ve internet üzerinden araştırma yaparak bu meraklarını giderme yoluna gitmişlerdir. Katılımcılar oturumun sonuna doğru düzenlenen basın toplantısının bu anlamda oldukça doyurucu olduğunu, tüm altı oturumun birikimlerinin zihinlerinde yerli yerine oturmasında çok faydalı olduğunu belirtmişlerdir.

“Bugün benim için faydalı bir çalışmaydı çünkü uzman biriyle konuştuk. Geçen haftalardaki çalışmalarla birlikte öğrendiğimiz şeylerle birebir uyuştu ve kendimi çok iyi hissettim bu yüzden. Kendimi ilk kez bu kadar tarihe yakın biri hissettim.

“Benim için de çok iyi bir çalışmaydı; çünkü ben de kendimi tarihi bilgilerle dolu hissettim. Herakles Lahdinin nasıl geldiğini, kaçakçılığın nasıl gerçekleştiğini, ülkemizde neler yapıldığını, hepsini arkeolog sayesinde öğrendik. Son çalışma olarak ilk baştan beri yaptıklarımızın hepsini bütünüledi. Güzeldi. Aklımızda izler bıraktı.”

“Ben ilk defa tarihi bu kadar yakından dinlediğimi gördüm. Hiç bu kadar, bu açıdan düşünmemiştim. Tarihi eser kaçakçılığı nasıl olur, hiçbir şey aklıma gelmemişti. Daha öncesinde merak etmedim böyle şeyleri. Bugün yakından tanıma fırsatımız oldu. İstedığımız cevapları bulabildim arkeoloğumuz tarafından.”

“Daha önce yaptığımız etkinliklerde aklımızda soru işaretleri kalıyordu. Bu neden böyle? Bu neden böyle? Diye. Bugünkü gelen arkeolog sayesinde

aklımdaki soru işaretlerini giderdim. Kendimi artık daha bilgili hissediyorum. Önceden müzeye gelmiş olsam sadece eserlere bakar geçerdim büyük ihtimal; ama şu an birçoğunun neden buraya getirildiğini, bazı çalışmaların yetersiz olduğunu öğrendim, müzenin binasının daha da genişletilebileceği gibi. Perge’de bu çalışmayı yapmasaydık oradaki bilgileri sanırım okumazdım, okusam da üstünkörü geçerdim. Ama drama etkinliği ile insanların oradaki yaşam tarzını falan hepsini öğrendim.”

“Geçen haftalarda yaptığımız çalışmalar bugün bir bütün haline geldi. Uzman görüşünü almanın bunda çok etkisi oldu. Önceki tarihi yaşantıların şu anki yaşantımızdan çok da uzak olmadığını öğrendim.”

“Uzman geldi, çok yararlı oldu. Çok teşekkür ediyoruz ona. Çok etkili oldu.”

4.3.1.2.7. Yedinci Oturuma İlişkin Bulgular

Projenin bu son oturumu okulun drama salonunda “Genel Değerlendirme” başlığı altında gerçekleştirilmiştir. İlk etkinlikle sürece keyifli bir şekilde başlayan katılımcıların ilerleyen etkinliklerde de eğlendikleri, çalışmalarını ilgiyle yürüttükleri gözlemlenmiştir. Altı haftalık atölye sürecinde kendilerinde iz bırakan unsurların değerlendirildiği bu oturumda katılımcıların önceki oturumlarda yapılan etkinlikleri hatırlama düzeylerinin yüksek olduğu, süreci benimsedikleri ve işbirliği içinde çalışmaktan memnun oldukları gözlemlenmiştir. Katılımcılar bundan sonraki süreçte de müze ve ören yerlerinde drama etkinliklerine katılmak ve bu süreçte öğrendiklerini akranlarına yaymakta istekli olduklarını belirtmişlerdir.

Katılımcıların “Müze ve ören yerini yaratıcı drama ile gezme hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?” sorusuna verdikleri yanıtlar şunlardır;

“Dramanın bana en büyük katkılarında birinin kendimi aşmak olduğunu düşünüyorum. Çekingen bir insandım ben, çevremdeki insanlar da öyle söylüyor. Drama sayesinde daha aktif olduğumu düşünüyorum. Bir de tarihimi öğrendim. Drama sayesinde o dönemde nasıl olduğunu, insanların neler yaptıklarını, yaşayış tarzlarını doğaçlayarak öğrendik.”

“Ben hiç tarihe bu kadar yakın olmamıştım. Bu etkinlikle tarih içerisine bu kadar girdim. Çok aktif bir insan değilim. Ama bu etkinlikle birlikte biraz daha sosyal olduğumu düşünüyorum. Hafta sonu tek başıma ya da bir arkadaşımınla boş boş gezmek yerine dramaya katıldım. İnsanların yaşayışlarını, olan olayları doğaçlama şeklinde öğrenmek net kıldı ve eğlenceli kıldı. Ben burada tarihin ne kadar güçlü olduğunu gördüm ve bunun için bilinçlendim.”

“Eserleri daha güzel inceledim. Heykellerin hepsi aklımda kaldı. Müzede sıkılmadan gezdim. Ve doğaçlama yaptım.”

“Drama çalışmaları ile eski bir taş, eski bir yapıta ne kadar duygu ve anlam yükleyebileceğimizi gördüm. Tecrübe ettim.”

“Müzelerde drama ile gezmenin farkı cidden çok büyük. Normal müze gezilerinde hiçbir zevk almazken drama ile o zamanları hayalimde canlandırarak ve daha fazla şey öğrenerek gezmiş oldum.”

“Drama eğitiminden önce ben dramanın ne olduğunu bile duymamıştım. Katıldıktan sonra gerçekten bunu daha önce yapmış olmayı diledim. Çünkü ben özgüveni düşük bir insanım. Tanımadığım insanların önünde konuşamazdım, hareket edemezdim. Ama dramadan sonra bunu cidden aştım. Tarihi devirler aklımda tam olarak oluşmamıştı, drama sayesinde bunu da öğrendim ve bu benim için sıkıcı bir öğrenim süreci olmadı. Cidden eğlendim. Hafta sonlarımı boş geçirmedim. Zamanımı öldürmedim. Güzeldi.”

“Müzelerdeki eserleri sadece bakarak değil de onların hikâyelerini öğrenerek bakmamız gerektiğini öğrendim. Çünkü bir taş parçası da olsa bizden daha çok yaşadı.”

“Dramanın bize kattıkları, biz iki bin yıl öncesi dendiğinde mağarada falan canlandırıyorduk. Ama aslında yüzyıllar öncesinde gelişmiş medeniyetlerin olduğunu gördük.”

“Drama, müzeyi sıkıcı olmaktan çıkardı. Müzenin amacını anlamamıza daha yardımcı oldu.”

“Daha öncesinde müzeyi hızlı hızlı gezip evime dönüyordum. Dramayla gezince o dönemleri düşünerek ve kavrayarak gezdim. Müze gezmeyi çok seviyorum artık.”

“Eserlere sadece bakıp geçmedik, canlandırmalarla o dönemi yaşadık aynı zamanda. Canlandırmalarla, grup çalışmalarıyla bilgiler daha da kalıcı oldu. Ayrıca hiç sıkılmadım.”

4.3.2. Sonuç

Ortaöğretim 10. Sınıf öğrencileri ile yürütülmüş olan proje sürecinde elde edilen nitel verilerin değerlendirilmesi sonucunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

- Perge antik kentinin incelenmesinde yaratıcı drama yönteminin kullanılması katılımcıların Perge, müze, kendisi ve grup arkadaşlarıyla bağ kurmalarına katkı sağlamıştır.
- Müzede yürütülen yaratıcı drama çalışmalarının “müze öncesi, müze ve müze sonrası” biçiminde planlanması sürecin yapılandırılmasını ve katılımcıların öğrenilenleri bir bütünlük içerisinde özümsemelerini kolaylaştırmıştır.”
- Müze ziyareti öncesi müzeye hazırlık çalışmalarının yapılması katılımcıların müzeye dair hazır bulunuşluklarını ve motivasyonlarını artırmıştır.
- Müzeye hazırlık çalışmalarının bireylerin kendi yaşantılarına dayandırılarak düzenlenmiş olması katılımcıların hem kendileri hem de grup arkadaşlarıyla bağ kurmalarını, süreci içselleştirmelerini sağlamıştır.
- Müzede yürütülen yaratıcı drama çalışmaları katılımcıları müzedeki eserlerle ve o eserlerin üretici olan geçmişteki insanlarla özdeşim kurmaya, süreci içselleştirmeye sevk etmiştir.
- Perge antik kentini ziyaret öncesinde ve sonrasında Antalya Müzesi’nde etkinlik düzenlenmesi katılımcıların kenti bütüncül değerlendirmelerine, kentin geçmişini anlamlandırmalarına katkı sağlamıştır.
- Katılımcı görüşlerine ve eğitimci gözlemlerine göre, yaratıcı drama bireyde ilgi ve merak uyandırarak öğrenmeyi zevkli hale getirmekte, bireylerin özgüveninin, kendisini ifade becerilerinin gelişmesine katkı sağlamakta ve grup içi iletişimi, etkileşimi sağlamaktadır.

4.3.3. Öneriler

- Proje sonucunda müze ve ören yerlerinin gezilmesinde yaratıcı dramanın etkili bir yöntem olduğu görülmüştür. Bu nedenle müzelerde yaratıcı drama faaliyetleri yaygınlaştırılmalı, Milli Eğitim Bakanlığı ve Kültür Bakanlığı bu amaçla ortak projeler üretmelidir.
- Müzelerin etkili birer okul dışı eğitim mekânı olmaları nedeniyle müze yönetimleri müze eğitimine önem vermeli, müze eğitimcileri istihdam etmeli, bu müze eğitimcilerinin yaratıcı drama eğitimi almaları sağlanmalıdır.
- Müzelerde yaratıcı drama uygulamalarına yönelik çalışmalar basılıp yayımlanarak eğitimcilere çalışmaları için doküman sağlanabilir.
- Bu tür çalışmalarla yetiştirilmiş katılımcı öğrencilerin müzelerde yaratıcı drama faaliyetlerinin uygulanmasında ve okullarda tanıtım yapılmasında aktif rol üstlenmelerine yönelik imkânlar sağlanabilir, çalışmaların akran eğitimi yoluyla yaygınlaşmasına hizmet edilebilir. Böylece öğrenciler hem kendilerini geliştirebilecekler hem de yaratıcı drama eğitimine yardımcı olabileceklerdir.
- Eğitim fakültelerini bütün anabilim dalı programlarına yaratıcı drama dersleri konularak drama bilgisine ve uygulama becerisine sahip öğretmenlerin yetişmeleri sağlanmalıdır.
- Proje gerekli düzenlemeler yapılarak başka şehirlerde, başka müzelerde uygulanabilir.

EK-1

ARA-BUL KÂĞIDI ÖRNEĞİ



Kaburga kemiğinden yapılmış
bu nesne Antalya Müzesi'nde
hangi bölümde sergileniyor?

Onu bulup aşağıdaki soruları
yanıtlar mısın?

Eserin adı ne?	
Eser hangi antik kentte bulunmuştur?	
Eserin bulunduğu antik kent bugün hangi ilçe sınırlarındadır?	
Eser hangi döneme aittir?	
Sizce eser hangi amaçla kullanılmıştır?	
Eseri beğenip beğenmediğinizi nedenleriyle birlikte yazınız.	

EK-2

ANTALYA DİLSİZ HARİTASI



EK-3

4. OTURUM 6. ETKİNLİK ESER FOTOĞRAFLARI

İmparator Caracalla Heykeli



Avlanan Artemis Heykeli



Dionysos Heykeli



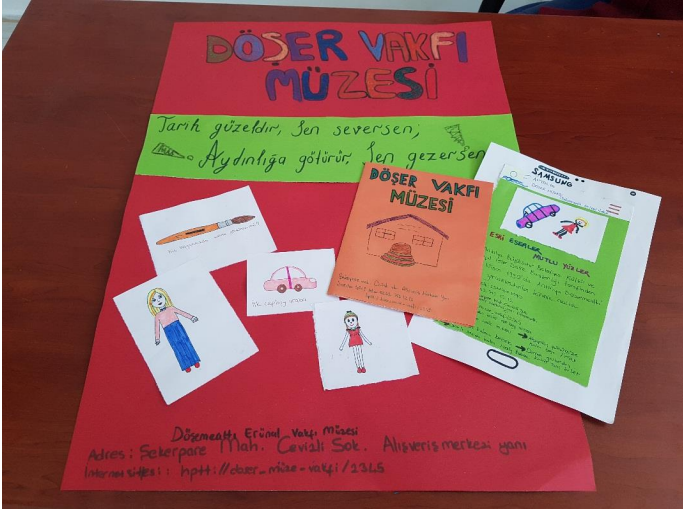
Plancia Magna Heykeli



Dansöz Heykeli



ATÖLYELERDEN FOTOĞRAFLAR









Bronzdan yapılmış bu nesne Antalya Müzesi'nde hangi bölümde sergileniyor?
Onu bulup aşağıdaki soruları yanıtlayın mısn?

Eserin adı ne?	Böğdanlık
Eser hangi antik kentte bulunmuştur?	Arkyondo
Eserin bulunduğu antik kent bugün hangi ilçe sınırlarındadır?	Antalya / Finike
Eser hangi döneme aittir?	Gen. Hellenistik / Erken Bizans Çağı
Sizce eser hangi amaçla kullanılmıştır?	Bence bu eser yasadank amaçyla kullanılmı olabilir.
Eseri beğenip beğenmediğinizi nedenleriyle birlikte yazınız.	Bu eseri beğendim çünkü çok güzel. Dekorasyon bile çok güzel. İstemeyle yapmış olması beni etkiledi.

Böge

Yaklaşık 4000 yıl önce
kullanılmaya başlandı
farklı ve farklı sos
çıkaran bir aletle olabilir

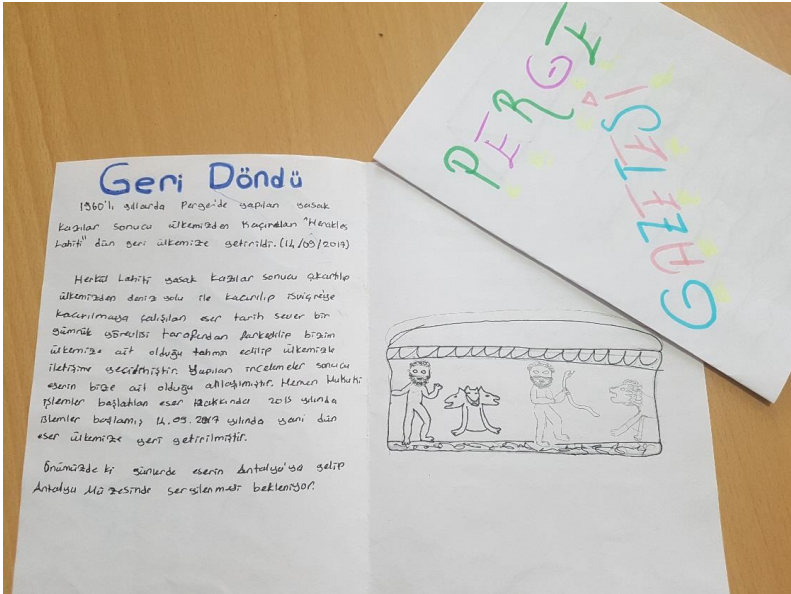
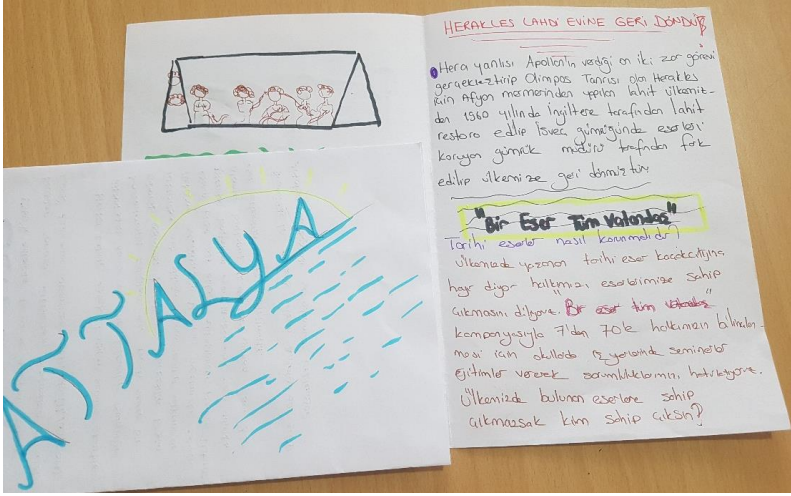


Bölgeler Karaları Estonu

Camdan yapılmış bu nesne Antalya Müzesi'nde hangi bölümde sergileniyor?
Onu bulup aşağıdaki soruları yanıtlayın mısn?

Eserin adı ne?	Vazo - Sörali
Eser hangi antik kentte bulunmuştur?	Perge
Eserin bulunduğu antik kent bugün hangi ilçe sınırlarındadır?	Alsu ilçesi
Eser hangi döneme aittir?	M.Ö. 9. bin yılları, Antik Anadolu / Erken Tuna Çağı, Sörali Repanlar.
Sizce eser hangi amaçla kullanılmıştır?	Tatlı
Eseri beğenip beğenmediğinizi nedenleriyle birlikte yazınız.	Beğendim. Vintage bir havası olduğu için





- Herakles Lahdi -

- Bilginizin öbire ülkesinden İngiltere'ye kaçırılan Herakles Lahdi ülkeye getirildi. Kütürümüz için son derece önemli olan bu lahit temsil ettiği anlatılar bakımından epy bir örene sahip. Herakles insanlığın kuratıcısı olup yapılması imkansız 12 görevi tamamlayıp ve ölümsüzlüğüne hale etmiştir.
 - Deniz yoluyla kaçırılan lahit Türkiye'ye gümrük memurları tarafından bulunup Türkiye'ye teslim edilmiştir.
 - Peki ya kütürümüzün büyük bir parçasını oluşturan tüm bu yapıtları bulduğumuzda ne yapmalıyız?
 - İlk olarak Jandarmaya haber verin.
 - Jandarma gerekli işlemleri yaptıktan sonra konumunuza en yakın müzeye haber veriniz.
 - Unutmayın, eseri bulan ve bulunduğu yerin sahibine, kütürümüze veririz.
 - Eser kaspacılığını önlemek için
 - Halka sansürler vererek bilincelendirilmelidir.
 - Polis ve jandarma eşliğinde müzenin arkeologları ören yerlerine gece geç saatlerde ani baskınlar düzenler.
 - Ören yerleri sht alanı içerisinde olmalı.
 - Eserleri bulanlar, arastırarak adına sathın almaya gitsinler.
 - Müzelerin alanı büyütmeli ve sürekli gelen müze açmalı.
- Lütfen fark ettiğiniz herhangi bir eseri müzeye bildiriniz.





Sevgili arkadaşım;

Öncelikle merhaba. Sana her şey anlatmaz için sabırsızdayım. Tavsiye ettiğin drama kursuna katıldım. Sana müteşekkirim. İyi ki tavsiyeye uymuş ve gitmeye başladım. Dramayı tiyatro gibi sandığım için cebere dayalı ve sıkıcı olduğunu düşünmüştüm, şimdi bakıyorum ne kadar da güzelmişim. Öğrenilen oyunlar, doğaçlamalar insanın bu hayat streslerinden ne kadar uzaklaştırıldığını ve nasıl da seri sakinleştiğini anlatan ilk başta gezinsende zamanla aklımdan. Bilgiyi mi? Hissiz bir müzeye ve hatta Pergeye de gittirdi. 10 yıl önce Antalya'da dinama rağmen 1 kere bile müzeye gelmemen beni üzdü, ve orama keşmana sebep oldu. Müzede sadece sükulocuğu düşünsemde hıte zyle olmalı. Drama müzelerine uzaklaştırıyor. İnsan karşısındaki diyaloga, onu orantıya tercih ediyor. Derleme bile o kadar yararlıdır diye ki. Tarihteki çağın terimi drama sayılmade katama seremoni hıca zor olmalı. Müzede gösteren yabanca bile bi tuhaf ve saçma görüntüde bakıyordu. Sonrım anlar bile gıptağa bakıyorduk. Şişmeler ise çok normaldi. Müzede bende böyle birşey gösen gıptağa bakardım. Ve çok saçırıldım. Yaptığımız çalışmaların da bilimsel istemim. Umarım seremonisundur seri. Benim rolümde e beğendiğim aktörler hocamız uymis olduğu fotoğrafıki figürünü bulard ve onun yaptığı şeyleri tabii anlatırdı. Müzeye kadim gelsen neler görsün olurların bileneceğim heytelleri anlatırdı o kadar eğlenceli ve güzel ki orada. Sana çok teşekkür ederim. Tavsiye ve önerin için çok sağol. Sana yazmaya ve seri bilgilendirmeye devam ederem. Hoşçakal.

Sevgili Arkadaşım Mert---

Uzun süredir mektuplaşmamıza karşın aramızda bir aşlık oluşmadığını fark ettim. En iyi mektup arkadaşım sen olduğundan dolayı sana yedi haftalık drama etkinliğini anlatmalı istedim. Biz bu etkinliğe tam olarak "müzedeki drama" adını verdik. Yedi hafta boyunca bazen okul atölyemizde, bazen Antalya Müzesi'nde bazen Perge Antik Kenti'nde.

7 hafta öncesine kadar Perge'de yaşayan insanların yaşantısını anlat veya bizlere aktar deseler taş devrine geri dönüp, konuşmaya başlayan insanların canlandırıldığını kolumda. İşte bu "Müzedeki Drama" etkinliğinde bana kattığı şeylerden biri antik zaman oyununu yapılabiliyoruz. Sen de denemelisin! Eminim yaralı olacaktır. Daha sonra Antalya Müzesi'nde, ülkenizden ta İngiltere'ye kadar kaçırılmış Herakles Lahitini İsveç'te bir gününük menzuru tarafından bulunup Türkiye'ye gönderilmiş hikayesini bir arkeolog tarafından dinledim. Biliyor musun? Kültürümüz için son derece önemli olan bu lahit temsil ettiği anlamlar bakımından çok büyük bir öneme sahiptir.

Arkeolog bizlere eğer önemli bir yapı ya da kültürel miras olabilecek nitelikte bir şey bulursak neler yapmamız gerektiğini öğretti. Daha sonra biraz kültürel miras kavramından bahsettik. Edebiyat öğretmenim ve drama arkadaşlarımızla Antalya Müzesi'ni inceleyen partilere girilip bazı tanrıları canlandırdık. İlk başlarda biraz heyecanlı olsamda sonlara doğru kendine güveni tam bir bireye dönüştim. Beni görünce gözlerine inanmayacaksınız!

Buca yıldır Antalya'da yaşamınıza rağmen tarihi hakkında hiçbir şey bilmemeniz feda acıydı. İlk olarak Antalya'nın tarihini kronolojik bir şekilde yazıp müzede gördüğümüze nesnelere altlarına şimdik.

Perge Antik Kenti'nde en yakın arkadaşımınla diniz minaresi topladık. O diniz minaresinin neden orda bulunduğu hakkında tahminler yaptık - cevabını dört göze bekliyorum. Sevgilerle yazım ---

Sevgili Aysun,

Mart ayında çok sevdiğim Türk Dili ve Edebiyatı öğretmenimiz Esra Peçta ile bir drama eğitimine katıldık. Bu etkinlik, haftalar süren ve adını dahi bilmediğim insanlarla birbirimize bağlayan, korkunç özgüvensizlikten sıyrılıp diğer insanlara karşı tüm dünyamızdan kurtulmanı sağlayan bir etkinlik oldu. Buna katılmadan önce tiyatro, müzik, sanat gibi kavramlara pek bir ilgim ve bilgim yoktu.

Haftalarca süren eğitimlerimizde, insanlık tarihini, ne süreçte ne kadar gelişebilişimizi/geriledişimizi ve tarihî olayları birbirine bağlandırmayı öğrendim. Drama eğitiminin tek katkısı bu değil elbette! Ben peşimeşime sahip çıkmayı öğrendim. Nereden geldikimizi ve nereye doğru gittiğimizi farkno vardım. Bu eğitim benim bilincimi de bir hayli pekiştirdi. Geliştirirken de geliştirdiğesizdir. Her etkinliğimizde amaçlara ulaşmak sonunı olmadığım insanlarla bile bir iş başarabilmeyi öğretti.


Bana kalırsa tarih, edebiyat bu yolda öğretilmeli. Bir öğrenim türü olacak bu kadar etkili ve olabileceği.

Sevgili Hüseyin

Görüşmeledi nasılsın? Umarım iyisindir. Çünkü ben çok iyiyim. Okulumuzda drama etkinliklerine katıldım. Bir sürü şey öğrendim ve yaptım. Benim için güzel bir deneyimdi; tekrar olsa tekrar katılırım.

Ankara ile başta Pergeye gidicez diye katılmıştım ama zaman geçtikçe öğrenmeye başladım. Ve keske daha fazla gopsak dedim. Mürelelere gittiğinde bilgilendirme yazılarını hiç okuyor musun? Ben okumuyordum ancak pişman oldum o haftaların o yapıtların yaşadığı şeyler çok hoş mesela Herakles laiti benden çok önce görmüştü. Herakles tarafından da isteniyor bu eserlere "kimin hoş" diye bakmamalı kesinlikle onları okumalı ve neler yaşadığını düşünmeliyiz. Yeni şeylerde öğrendim Herakles'in 12 görevi, uchi ölümsüzlüğü. Mitolojide biraz merak sordum. Daha hiç okumadım ama olsun olduğum şeyler bittince Mitoloji kütüphanesi alacağım.

Umarım seni çok sıkılamışsındır. Ama bunları anlatmak istedin. Senin orclarda müne var mı? Vardır gerçi mutlaka oraya gidip eserlere bakmalısın. Bana da anlat oradaki değişik eserlerde öğrenmek istersin

Sevgilerle 

KAYNAKLAR

- Adıgüzel, Ö. (2010a). Eğitimde yaratıcı drama. Ankara: Naturel yayıncılık.
- Adıgüzel, Ö. (2010b). Niçin yaratıcı drama? Ömer Adıgüzel (Editör), *Tamer Levent'e Armağan Yaratıcı Drama 1999-2002 Yazılar*. Ankara: Naturel Yayınevi. s. 255-262.
- Adıgüzel, Ö. (2010c). Eğitsel ve sanatsal etken olarak müzeler, müze pedagojisi ve toplum ilişkisi. Ömer Adıgüzel (Editör), *Tamer Levent'e Armağan Yaratıcı Drama 1999-2002 Yazılar*. Ankara: Naturel Yayınevi. s. 419-428.
- Adıgüzel, Ö. (2010d). Müze pedagojisinin Türkiye'deki yansımaları ve müzelerdeki yaratıcı drama uygulamaları. Ömer Adıgüzel (Editör), *Tamer Levent'e Armağan Yaratıcı Drama 1999-2002 Yazılar*. Ankara: Naturel Yayınevi. s. 150-168.
- Akar- Vural, R., Somers, J.W. (2012). *İlköğretimde drama: kuram ve uygulama*. (2. Baskı), Ankara: Pegem yayınları.
- Akınoğlu, O. (2005). Türkiye'de uygulanan ve değişen eğitim programlarının psikolojik temelleri. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22, 31-46.
- Altın, H. (2014) II. Meşrutiyetten Cumhuriyete İsmail Hakkı Baltacıoğlu ve onun eğitim ve eğitimci kavramları ile ilgili düşünceleri. *Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tarih Bölümü Tarih Araştırmaları Dergisi*. 33(55), 219-251.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2004). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Sakarya: Sakarya.
- And, M. (2016). Oyun ve bugün. (4. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aral, N., Baran, G., Bulut, Ş., Çimen, S. (2000). *Eğitimde drama*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Aykaç, N. ve Ulubey Ö. (2008). Yaratıcı drama yöntemi ile yapılandırmacılık ilişkisinin 2005 MEB ilköğretim programlarında değerlendirilmesi. İ. Güven, H.Ö. Adıgüzel ve P. Özdemir (Editörler), *13. Uluslararası*

- Eğitimde Yaratıcı Drama/ Tiyatro Kongresi Bildiri Kitabı.* (s. 144-164).
Ankara:SMG Yayıncılık.
- Aykaç, N.(2009). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri.* (2. baskı). Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Baş, G. (2011). Türkiye’de eğitim programlarında yapılandırmacılık: dün, bugün, yarın. *Eğitim Dergisi.* 32.
- Başbuğ, S., Aykaç, M. (2012). İlköğretim okullarında müze çalışmalarının yaratıcı drama yöntemiyle yapılandırılması.(Yay. Haz. İnci San). *Çocuk Müzeleri ve Yaratıcı Drama.* Ankara: Naturel Yayınları. S. 185-206.
- Çakır-İlhan, A. (2012). Yaratıcılık eğitimi bağlamında çocuk müzeleri. (Yay. Haz. İnci San). *Çocuk Müzeleri ve Yaratıcı Drama.* Ankara: Naturel Yayınları.s. 19-42.
- Çalışkan, N., Karadağ E. (2014). Eğitimde drama teorik temelleri ve uygulama örnekleri. (3. Baskı), Ankara: Anı yayıncılık.
- Denizci, A. , Mirza, H. (2012). *Güzel sanatlar ve spor liseleri müze eğitimi 12* ders kitabı. Ankara: MEB Yayınları.
- Earl, A. (1995). Müze Pedagojisi İngiltere’de Nasıl Gelişti? Tarih Konuşan Drama. *Drama-Maske-Müze VI. Uluslar Arası Drama Semineri,* Ankara: Türk-Alman Kültür İşleri Kurulu Yayın Dizisi Nu: 12,35-46.
- Eğitmen, (2010) Çoklu zekâ ve eğitimde drama. Ömer Adıgüzel (Editör), *Tamer Levent’e armağan Yaratıcı Drama 1999-2002 Yazılar.* Ankara: Naturel Yayıncılık. s.107-117.
- Gartenhaus, A.R. (2000). *Yaratıcı düşünme ve müzeler.* (Çev: Ruhiser Mergenci ve Bekir onur). Ankara: Ankara Üniv. Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Güneysu, S. (2006). Eğitimde drama. (ed. H. Ömer Adıgüzel) *Prof. Dr. İnci San’a armağan Yaratıcı Drama 1985-1998 yazılar.* (2. baskı), s. 127-133. Ankara: Naturel Yayıncılık.

- İlhan, A.Ç. (2012). Yaratıcılık Eğitimi Bağlamında Çocuk Müzeleri, Çocuk Müzeleri ve Yaratıcı Drama (Yay. Haz. İnci San), Ankara, Naturel Yayınları
- Keleş, V. (2000). *Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği*.
- Kuruoğlu-Maccario N. (2002). Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanımı. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XV: 1, 275-285.
- Madran, B. (1999). *Müze türleri*. Yeniden müzeciliği düşünmek. (Der. Tomur Atagök). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi,3-20.
- Milli Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Genel Müdürlüğü (2017). *Ortaöğretim Türk dili ve edebiyatı dersi öğretim programı*. Ankara: MEB.
- Milli Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü. (2011). Öğretmenlik mesleği genel yeterlikleri Ankara: MEB.
- Nutku, Ö. (1983) *Gösterim terimleri sözlüğü* , Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Okvuran, A. (2006) Yaratıcı dramanın kullanılabileceği alanlar. Ömer Adıgüzel (Editör). Prof. Dr. İnci San'a armağan yaratıcı drama *Yaratıcı Drama 1985-1998 yazılar*. (2. baskı). (s. 196-197), Ankara: Naturel yay.
- Okvuran, A. (2012). Çocuk müzeleri ve müzelerde yaratıcı drama. (Yay. Haz. İnci San). *Çocuk Müzeleri ve Yaratıcı Drama*. Ankara: Naturel Yayınları. S. 43-56.
- Oruç, S., Altın, N. (2008). Müze eğitimi ve yaratıcı drama. *Museum Education and Creative Drama*, 35(3), 125-141.
- Öztürk, A. (2010) Eğitim-öğretimde yeni bir yaklaşım: Yaratıcı drama. Ömer Adıgüzel (Editör). *Yaratıcı drama 1999-2002 yazılar*, 300-310 Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Sağlamöz, G. (2006) Bir eğitim yöntemi olarak yaratıcı drama. H. Ömer Adıgüzel (Editör). *Prof. Dr. İnci San'a armağan Yaratıcı Drama 1985-1998 yazılar*. (2. Baskı), s. 89-102. Ankara: Naturel Yayıncılık.

- San, İ. (1996). Yaratıcılığı geliřtiren bir yöntem ve yaratıcı bireyi yetiřtiren bir disiplin: Eđiřsel yaratıcı drama. *Yeni Trkiye Dergisi*, 2(7), 148-160.
- San, İ. (2006a). Eđitimde yaratıcı drama. H. . Adıgzel (Editr). *Prof. Dr. İnci San'a armađan Yaratıcı Drama 1985-1998 yazılar. (2. baskı)*, s. 46-57. Ankara: Naturel Yayıncılık.
- San, İ. (2006b). Yaratıcı dramanın-eđiřsel boutları. H. . Adıgzel (Editr). *Prof. Dr. İnci San'a armađan Yaratıcı Drama 1985-1998 yazılar. (2. baskı)*, s. 113-118). Ankara: Naturel Yayıncılık.
- řahan, M. (2005). Mze ve eđitim. *Trk Eđitim Bilimleri Dergisi*, 4, 487-501.
- TDK (2011). Trke Szlk. (11. Baskı). Ankara: TDK Yayınları.
- Ulubey, . (2015). *Vatandařlık ve demokrasi eđitimi programının yaratıcı drama ve diđer etkileřimli đretim yntemleri ile uygulanmasının akademik bařarıya ve demokratik deđerlere bađlılıđa etkisi*. Yayınlanmamıř Doktora Tezi, Ankara niversitesi Eđitim Bilimleri Enstits, Ankara.
- Yıldırım, A. ve řimřek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel arařtırma yntemleri*. Ankara: Sekin.
- Yıldız, E. (1998). *Dram sanatına gstergebilimsel yaklařım ve bir sahne alıřması*, Yayınlanmamıř Yksek Lisans Tezi, Anadolu niversitesi, Eskiřehir.

<http://sosyalbilimler.atauni.edu.tr/yayinlarmodernmuzecilikveturkmuzeciligi.html>