

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**RESİM ÖĞRETİMİNDE (SANAT EĞİTİMİNDE)
OYUN'UN
ÖĞRETİME KATKISI**

Zehra UYAN

**İzmir
2006**

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**RESİM ÖĞRETİMİNDE (SANAT EĞİTİMİNDE)
OYUN'UN
ÖĞRETİME KATKISI**

Zehra UYAN

**Danışman
Yrd. Doç. Fahri SEVER**

**İzmir
2006**

TEŞEKKÜR

Bu araştırma Resim Öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyunun Öğretime Katkısı; Resim-iş dersinde Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrenci başarılarına katkısı, yenilikçi bir anlayışla işlenen resim derslerinin deney ve kontrol gruplarındaki kız ve erkek öğrencilerin başarıları üzerindeki etkileri incelenmiştir.

Araştırmamın hazırlanması sırasında benden manevi ve maddi desteğini hiç esirgemeyen ve benim Resim-iş öğretmeni olmamda çok büyük emekleri olan sevgili annem Fatma UYAN'a ve sevgili babam Mehmet Ali UYAN'a; M.E.B. Özel Uyanış Anaokulu Kurucusu ve yöneticisi olan, okul öncesi öğrencileriyle ilgili araştırmalar yapmama olanak sağlayan sevgili ablam Hacer UYAN'a, özellikle Yüksek Lisans eğitimimin her aşamasında nüktedan tavırlarıyla desteğini esirgemeyen sevgili kardeşim Hakan UYAN'a sevgilerimi ve teşekkürlerimi sunuyorum.

Yüksek lisans eğitimim süresince bana her aşamada büyük destek olan ve moral veren sevgili dostum, neşe kaynağım Gülşah UÇAR UYGUN'a çok teşekkür ederim. Tezimin yazım aşamasına başladığım dönemlerde tanıştığım, bana araştırmalarımnda çok büyük destek olan; yaşama bakış açısı, hayatta dimdik durması ve güzel kalbi ile varlığıma pek çok şey katan sevgili dostum Elif ÖZBAŞ'a sonsuz sevgilerimi ve teşekkürlerimi sunuyorum. Her iki arkadaşımınla da dostluğumuzun bir çiçek gibi özenli ve güzelliklerle dolu olmasını diliyorum.

Araştırma konumun belirlenmesinden başlayarak; İngilizce eğitimimde, ders aşamalarında; üniversite birinci sınıftan itibaren her tür manevi, babacan ve korumacı öğütleriyle varlığıma neşe katan değerli öğretmenim sayın Yrd. Doç. Dr. Fahri SEVER'e sonsuz sevgi, saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

Araştırmamın son halini almasında, her türlü eleştirisini ve yardımını benden esirgemeyen; araştırmamın istatistiksel çözümlerinde büyük yardımları olan ve sabrını, hoşgörüsünü benden esirgemeyen sayın hocam Yrd. Doç. Dr. İrfan YURDABAKAN' a saygılarımı ve teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca bu çalışmamın hazırlanmasında bana yardımcı olabilmek için her türlü çabayı ve ilgiyi gösteren sevgili meslektaşım ve arkadaşım sayın Meltem ÖZAÇIK ERDEM'e; araştırmamda beni yönlendiren ve desteklerini esirgemeyen sayın hocam Yrd Doç. Dr. Namık ÖZTÜRK'e, canım dostum Kıymet EROL'a bana yardımcı olabilmek için destek veren tüm arkadaşlarıma ve büyüklerime teşekkür ederim.

Bu araştırmamın resim öğretimi alanında ışık tutması ve hem meslektaşlarıma hem de öğrencilerimize yardımcı olması dileğimle...

Zehra UYAN

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER.....	iii
TABLolar LİSTESİ.....	vi
KISALTMALAR.....	vii
ÖZET.....	viii
ABSTRACT.....	ix
BÖLÜM I	
GİRİŞ.....	1
Problem Durumu.....	1
Sanat.....	4
Sanat Eğitimi.....	7
İlköğretim Kurumları Resim-İş Eğitimi Dersi Genel Amaçları.....	14
Resim-İş Eğitiminin Temel İlkeleri.....	16
Resim-İş Eğitiminin Gerekliliği.....	18
6. Sınıf Resim Dersi Amaçları.....	19
6. Sınıf Resim Dersi Konuları.....	21
Çocuklarda Gelişim Evrelerine Genel Bakış.....	22
Karalama Evresi (2 ile 4 yaş arası).....	23
Şema Öncesi Evre (4 ile 7 yaş arası).....	24
Şematik Evre (7 ile 9 yaş arası).....	26
Ergenlik Öncesi Evre (9 ile 11 yaş arası).....	28
Mantık Çağı (11 ile 13 Yaş Arası).....	30
Ergenlik Krizi (15 Yaş ve Ötesi).....	31
Sanat Eğitiminde Yöntemler.....	31
Sanat Eğitiminde Oyun (Drama) Yöntemi.....	35
Drama'nın Tarihsel Gelişimi.....	37
Oyun'un Önemi.....	42
Drama - Oyun İlişkisi.....	43
Drama Liderinin (Öğretmenin) Özellikleri.....	44

Drama Etkinliklerinde Kullanılan Araç ve Gereçler; Çevre.....	46
Oyun Grubu (Katılımcılar/Öğrenciler) ve Etkinliğin Kendisi.....	46
Eğitimde Dramanın (Oyun Etkinliklerinin) Uygulama Basamakları.....	47
Isınma ve Rahatlama Çalışmaları.....	47
Uygulama.....	50
Rahatlama ve Değerlendirme Çalışmaları.....	55
Drama (Oyun Etkinlikleri) Plan Örneği.....	55
Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	56
Problem Cümlesi.....	56
Alt Problemler.....	56
Tanımlar.....	57
Sınırlılıklar.....	57
BÖLÜM II	
İLGİLİ YAYINLAR VE ARAŞTIRMALAR.....	58
Ülkemizde Drama (Oyun) Etkinlikleri ile ilgili Yapılmış Çalışmalar.....	58
Yurtdışında Drama (Oyun) Etkinlikleri ile ilgili Yapılmış Çalışmalar.....	60
BÖLÜM III	
YÖNTEM.....	63
Araştırmanın Modeli.....	63
Denekler.....	64
Veri Toplama Araçları.....	66
Denel İşlem Materyalleri.....	68
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı I.....	69
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı II.....	71
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı III.....	74
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı IV.....	76
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı V.....	78
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı VI.....	80
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı VII.....	82
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı VIII.....	84
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı IX.....	87
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı X.....	89

Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı XI.....	91
Resim dersi drama (Oyun İçerikli) Ders Planı XII.....	93
Denel İşlemler.....	95
Verilerin Çözümlemesi.....	97
BÖLÜM IV	
BULGULAR VE YORUM.....	99
1.Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	99
2.Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	102
3..Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	103
4.Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	104
BÖLÜM V	
SONUÇLAR VE ÖNERİLER.....	108
KAYNAKÇA.....	111
TABLolar LİSTESİ	
Tablo	
III.1 Deneklerle İlgili Bilgiler.....	65
III.2 Resim Dersine Ait Karne Notlarının Karşılaştırılması.....	65
III.3 Puanlama Anahtarı.....	67
IV.1 Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest ve Sontest Puanlarına İlişkin Tablo	99
IV.2 Tekrarlanmış Ölçümler İçin Varyans Analizi Tablosu.....	100
IV.3 İkili Karşılaştırmalar.....	101
IV.4 Deney ve Kontrol Gruplarındaki Kız Öğrencilerin Öntest ve Sontest Puanlarının Karşılaştırılması.....	102
IV.5 Deney ve Kontrol Gruplarındaki Erkek Öğrencilerin Öntest ve Sontest Puanlarının Karşılaştırılması.....	103
IV.6 Öğrencilerin Drama Etkinliklerine Dayalı Oyunla Öğretim Çalışmalarıyla İlgili Duygu ve Düşüncelerine İlişkin Tablo	105

KISALTMALAR

M.E.B.: Milli Eğitim Bakanlıđı

A. Ü. : Ankara Üniversitesi

ÖZET

Araştırmanın Başlığı: “Resim Öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyunun Öğretime Katkısı”.

Araştırmacının İsmi: Zehra UYAN

Resim dersi, okullarda geleneksel metotlarla uygulanmakta, M.E.B.’nın öğretmenler için düzenlediği Resim-iş dersi, ders işleme kılavuzlarında da uygulamaya dair esaslar açık bir şekilde belirtilmektedir. Resim derslerini geleneksel yöntemle uygulamanın dışında; drama etkinlikleri ve dramanın geniş bir kapsama alanına giren oyun etkinlikleri ile destekleyerek uygulamanın, öğrencilerin resim derslerindeki başarıları üzerine etkileri merak edilmiştir. Bu amaçla Resim Öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyun’un Öğretime Katkısı adlı çalışma yapılmıştır.

Araştırma, İzmir ili Buca ilçesi 23 Nisan İlköğretim Okulu 6. sınıf öğrencileri; Resim-İş dersinde yapılan, drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim yöntemine dayalı uygulamalar ile sınırlıdır. Araştırmada “Puanlama Anahtarı” kullanılmıştır. Araştırmanın verilerinin analizinde, Tekrarlanmış Ölçümler için Varyans Analizi, t testi yapılmış ve öğrencilere açık uçlu sorular sorularak, analizleri yapılmıştır.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre; drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Dolayısıyla bu elde edilen sonuçlara göre, drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu bir etkisi vardır. Ayrıca kız ve erkek öğrencilerin ayrı ayrı sontest sonuçlarına göre, oyun içerikli resim derslerinde başarılı oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Sanat Eğitimi, Resim iş dersi

ABSTRACT

Research Name: The contribution of game on teaching art

Researchers Name: Zehra UYAN

At schools art lesson is applied with traditional methods and art lesson applications are barely impliod in lesson teaching guide which is formed for teachers by National Education Ministry. Except application of art lesson with traditional way; it is wondered that the effects of applying game activities, which is largely included in drama activities and drama, on students success in art lesson. Serving to this aim, called the work, The contribution of game on teaching art is made.

Research is limited with game teaching technique which belongs to drama activities in art lesson with 6th Grode students of 23 Nisan primary school in İzmir. “Pointing-Scoring Keys” is used in research. In analysis of data for repeated measurement T- test and Variance analysis is done and open-tip questions are asked to the students.

According to results from the research, there is a maeningful difference between experimantal group (Which is applied game teaching as drama activities) is pretest and latertest points and control group (which is applied traditional tecnique).

For that reason, according to this taken results, game teaching ad drama activities has a positive effect on students success. Also compared to later test results taken from apartly girls and boys, game centered art lessons are successful.

Key Words: Game, The Education of Art, The Lesson of Art

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “Resim Öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyunun Öğretime Katkısı” adlı çalışmanın tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

..... // 2006

Zehra UYAN

Eđitim Bilimleri Enstitüsü M¼d¼rl¼đ¼'ne

İřbu alıřmada, j¼rimiz tarafından Eđitim Bilimleri Enstitüsü Resim-İř
đretmenliđi Bilim Dalında Y¼KSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiřtir.

Başkan (Danıřman).....

¼ye.....

¼ye.....

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geen đretim ¼yelerine ait olduđunu onaylım.

...../...../2006

.....

YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DÖKÜMANTASYON MERKEZİ
TEZ VERİ FORMU

Tez No:

Konu kodu:

Üniv. kodu:

Tezin yazarının

Soyadı: UYAN

Adı: Zehra

Tezin Türkçe Adı: Resim Öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyunun Öğretime Katkısı

Tezin Yabancı Dildeki Adı: The Contribution of Game on Teaching Art

Tezin Yapıldığı

Üniversite: DOKUZ EYLÜL

Enstitü: EĞİTİM BİLİMLERİ

Yılı: 2006

Tezin Türü: (X) 1. Yüksek Lisans

2. Doktora

3. Sanatta Yeterlilik

Dili: Türkçe

Sayfa Sayısı: 133

Referans Sayısı:

Tez Danışmanının

Ünvanı: Yrd. Doç. Dr.

Adı: Fahri

Soyadı: Sever

Türkçe anahtar kelimeler:

1. Oyun

2. Sanat Eğitimi

3. Resim-iş dersi

İngilizce anahtar kelimeler:

1. Game

2. The Education of Art

3. The Lesson of Art

**RESİM ÖĞRETİMİNDE (SANAT EĞİTİMİNDE)
OYUN'UN
ÖĞRETİME KATKISI
(THE CONTRIBUTION OF GAME ON TEACHING ART)**

Zehra UYAN

Öz

Problem Durumu: Bir toplumun bireylerinin çocukluktan itibaren kendilerini yetiştirmesinde ve ilerleyen zamanlarında toplumda söz sahibi yetkin bir kimlik oluşturmada en önemli etmenlerden bir tanesi eğitim sistemidir. Günümüz eğitim sistemlerinde uygulanan bazı yöntemler ile öğrenciler çeşitli alanlara yönlendirilmekte ve bu çabada kuşkusuz en az paydayı resim dersleri almaktadır. İlköğretim okullarında resim dersleri çeşitli tekniklerle işlenmektedir. Drama ve içinde yer alan oyun teknikleri de, resim iş dersi yöntemlerinden birisidir. Bu araştırmanın problem cümlesi “İlköğretim 6. sınıf Resim-İş derslerinde Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrenci başarıları üzerindeki etkisi nedir?” şeklindedir.

Araştırmanın Amacı: Resim dersi, günümüzde okullarda geleneksel metotlarla uygulanmakta, M.E.B.'nin öğretmenler için düzenlediği Resim-iş dersi, ders işleme klavuzlarında da uygulamaya dair esaslar açık bir şekilde belirtilmektedir. Resim derslerini geleneksel yöntemle uygulamanın dışında; drama etkinlikleri ve dramanın geniş bir kapsama alanına giren oyun etkinlikleri ile destekleyerek uygulamanın, öğrencilerin resim derslerindeki başarıları üzerine etkileri merak edilmiştir. Bu amaçla Resim öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyun'un Öğretime Katkısı adlı çalışma yapılmıştır. Bu amaç çerçevesinde aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Deney ve kontrol gruplarındaki kız öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
3. Deney ve kontrol gruplarındaki erkek öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
4. Deney grubundaki öğrencilerin drama yönteminin uygulandığı oyun etkinliklerine dayalı derse ilişkin görüşleri nelerdir?

Araştırmanın Yöntemi: Bu çalışmada kontrol gruplu öntest – sontest modeli kullanılmıştır. Ayrıca bu çalışmada , yöntemin öğrenci gözüyle değerlendirilebilmesi için deney sırasında (7 oturumun sonunda) yönteme ilişkin 3 açık uçlu soru sorulmuş ve öğrenci yanıtları analiz edilmiştir.

Bulgular ve Sonuçlar: Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Elde edilen sonuçlara göre, drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu bir etkisi vardır.

Öneriler: araştırmadan elde edilen bulgular ışığında ileri sürülebilecek öneriler şunlardır.:

1. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Dolayısıyla elde edilen bu sonuçlara göre Resim-İş dersleri oyun etkinlikleriyle zenginleştirilmiş bir program dahilinde işlenmesi önerilmektedir.

2. Yapılan çalışmalar, ilköğretim 6. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Diğer ilköğretim sınıflarında da, Resim-iş dersi oyun etkinliklerini içeren geniş kapsamlı araştırmalar yapılması önerilmektedir.
3. Araştırmada resim dersleri için ayrılan 1 saatlik ders süreleri yeterli gelmemiş; bu nedenle diğer ders öğretmenleriyle işbirliğine gidilerek uygulama saatleri uzatılmıştır. Resim-İş derslerini 2 saate çıkarmak ile ilgili yan çalışmalar ve araştırmalar yapılması önerilmektedir.
4. Bu araştırmada önerilen, drama etkinliklerine dayalı oyun çalışmalarını sınıfın dışında geniş ve öğrencilerin daha rahat edebilecekleri bir ortamda yapmaktır. Dolayısıyla, bundan sonraki araştırmalarda, öğrenci ve öğretmenler için daha uygun ve geniş bir etkinlik alanı önerilir.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Sanat Eğitimi, Resim-iş dersi.

Eğitim en genel ve bilinen tanımıyla, kişilerde olumlu ve kasıtlı yönde meydana gelen davranış değişikliğidir. Eğitim bir süreç içinde oluşur. İnsanlığın ortaya çıktığı dönemlerden günümüze süregelen bir süreçtir. Genel eğitimin en önemli parçalarından biri ise sanat eğitimidir. Resim öğretiminde (sanat eğitimi) dersler, orta öğretim ve lise okullarında büyük çoğunlukla branş öğretmenleri tarafından verilmektedir. Dersin etkili bir şekilde öğrencilere verilebilmesi için, öğretmenler çeşitli yöntemler kullanmaktadır. Bu yöntemler Müzikli Yöntem, Kopya Yöntemi, Kolaydan Zora Gitme Yöntemi, Bellek Eğitimi Yöntemi, Psikolojik Yöntem, Demonstrasyon (Gösteri) Yöntemi, Sanat Yoluyla Eğitim Yöntemi ve Sanat Eğitiminde Drama (Oyun) Yöntemi'dir.

Bu kavramın tam bir Türkçe karşılığı bulunmamakla birlikte, sözcük olarak Yunanca'da "dran"dan türetilmiştir. Dran, yapmak, etmek, eylemek anlamını taşımaktadır. Drama ise, eylem anlamını taşıyan, gene Yunanca'da dromenon'un, seyirlik olarak benzetilmesi biçimindeki kullanımınıdır. Özellikle tiyatro bilimi çerçevesi içinde drama kavramı, özetlenmiş, soyutlanmış, eylem durumları anlamını almıştır. (San, 2003)

Drama; hayali bir durum içinde hayal ettikleri karakter ve olayları canlandırmak için seslerin ve bedeninin kullanıldığı bireyin katılımı ile gerçekleşen bir aktivite olarak tanımlanabilir (McClintock, 1984).

Drama etkinliklerinden sonra gerçekleşen öğrenmede, çocukların eğitsel kazanımları şu şekilde özetlenebilir:

- Empatik davranma (kendini başkasının yerine koyma)
- Dil gelişiminin, konuşma gücünün ileri düzeylere taşınması
- Rahatlık, kendine güven ve saygı durumlarının gelişmesi
- Oto kontrol
- Duyarlı olma
- Kendini toplum ve grup içinde rahat ifade edebilme
- Katılımcı olma
- Problem çözme, fikrini savunma
- Hoşgörü
- Yeni şeyler öğrenme; kendi bilgi ve yetilerini aktarma
- Demokrat kimlik geliştirme
- Estetik sezginin artması
- Estetik beğeni geliştirme

- Sorunlardan kaçınarak; çözümleyici yaklaşımda bulunma
Sonuç olarak söyleyebiliriz ki drama etkinliklerinin kullanıldığı öğrenmede öğrenci kazanımları azımsamayacak düzeydedir.

Bireylerin çocukluklarında oynadıkları oyunlar, onların yaşam biçimleridir. İnsan hayatının en önemli dönemlerinden birisi çocukluk çağıdır. Çünkü ilk kez topluma atılan adımlar oyunla başlar ve çocuk grup içerisindeki diğer çocuklarla oyunlar oynayarak kendini ifade etmeye çalışır. Oyun oynarken çocukların hayal güçleri gelişir, dikkatin toplanmasına yardımcı olunur; konulara odaklanılır. İki çocuk yan yana geldiği zaman, plan yaparlar ve oynayacakları oyunu kararlaştırırlar. Sınırlar, kurallar belli olur, kimin hangi rolü alacağı kararlaştırılır. Bu oyunlar sayesinde çocukların içinde kalan güç, nefret, sevgi, heyecan gibi duygular kontrollü bir şekilde ortaya çıkar. Oyunun kurallarının bir takım özelliklerini şöyle ifadelendirebiliriz:

1. Oyun çocuğun serbest etkinlik alanıdır. Oyunun belli başlı amacı yoktur.
2. Oyundaki nitelik ve konular çocuğun gelişimine bağlı olarak zaman içinde farklılık gösterir.
3. Oyunun tekniği her çocuğa göre değişir.
4. Oyun çocuğun duygularını doğal olarak ifade etmesini sağlar.
5. Bazı oyunlarda bir çeşit “alıştırma” işlevi bulunur.
6. Oyunlar çoğunlukla bilinen yaşantıların yeniden yaşanması veya yaşantıların sürdürülmesi olarak görülür.
7. Beceri ister
8. Cesaret ister

Bu araştırmayla, resim derslerini geleneksel yöntemle uygulamanın dışında; drama etkinlikleri ve dramanın geniş bir kapsama alanına giren oyun etkinlikleri ile destekleyerek uygulamanın, öğrencilerin resim derslerindeki başarıları üzerine etkilerinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Bu amaçla Resim öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyun’un Öğretime Katkısı adlı çalışma yapılmıştır.

Bu araştırmanın problem cümlesi “İlköğretim 6. sınıf Resim-İş derslerinde Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrenci başarıları üzerindeki etkisi nedir?” şeklindedir. araştırmanın alt problemleri ise şöyledir:

1. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Deney ve kontrol gruplarındaki kız öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
3. Deney ve kontrol gruplarındaki erkek öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
4. Deney grubundaki öğrencilerin drama yönteminin uygulandığı oyun etkinliklerine dayalı derse ilişkin görüşleri nelerdir?

Yöntem

Bu araştırmada kontrol gruplu öntest – sontest modeli kullanılmıştır.

Öntest ve Sontest kontrol gruplu modelde, yansız atama ile oluşturulmuş iki grup bulunur. Bunlardan biri deney, öteki kontrol grubu olarak kullanılır. Her iki grupta da deney

öncesi ve deney sonrası ölçmeler yapılır (Karasar, 2002). Araştırmada İzmir ili Buca ilçesinde; bir ilköğretim okuluna devam eden iki sınıf kullanılmış, bu sınıflardan 6C deney, 6D sınıfı ise kontrol grupları olarak belirlenmiştir.

Veri Toplama Aracı, Verilerin Toplanması ve Verilerin Analizi

Bu araştırmada “Puanlama Anahtarı” kullanılmıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda oluşturulan puanlama anahtarının M.E.B.’nin öğretmen gelişimi ve derslerde öğretmenlere rehber olması için hazırlanan Modül Resim-iş kitabındaki puanlama anahtarıyla benzeştiği görülmüştür. Bu nedenle M.E.B.’nin hazırladığı puanlama anahtarı kullanılmıştır. Bu Puanlama Anahtarı şöyledir:

Tablo III.3
Puanlama Anahtarı

1	Çalışmada özgünlük, duyarlılık ve içtenlik	10 puan
2	Etki altında kalmış mı? Kopya taktik biçimler var mı?	10 puan
3	Estetik elemanlar arasında uyum var mı?	10 puan
4	Çocuğun içinde bulunduğu gelişim basamağına göre ilerimi, geri mi?	10 puan
5	Araç ve gereçlerini getirip, yeterli miktarda kullanıyor mu?	10 puan
6	Duygularını iyi ifade edebiliyor mu?	10 puan
7	Temiz ve düzenli çalışmış mı?	10 puan
8	İlgili ve istekli çalışıyor mu?	10 puan
9	İşini bitirme sorumluluğu var mı?	10 puan
10	Zamanına iyi kullanıyor mu?	10 puan

(MEB, 1997, s. 26-27)

Puanlamanın güvenilirliği için Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim uygulamaları sonucunda elde edilen resimlerin puanlaması iki resim öğretmeni tarafından yapılmış ve bu puanlar arasındaki tutarlılığa Pearson Çarpım Momentler Korelasyon Katsayısı ile bakılmıştır. Bu çalışmada 38 öğrencinin resimleri iki ayrı puanlayıcı tarafından bağımsız olarak puanlanmış ve elde edilen puanlar arasındaki korelasyon 0,99 olarak bulunmuştur. Bu sonuç elde edilen anahtara göre yapılan puanlamanın objektifliği (Güvenirliği) konusunda yeterli kanıt gösterilebilir.

Araştırmada denel işlemleri gerçekleştirmek amacıyla öğrenme-öğretme durumları hazırlanmıştır. Öğretme durumları için, araştırmanın da konusu olan oyun etkinliklerini içeren resim dersi drama (oyun etkinliktir) ders planları her bir ders için ayrı ayrı hazırlanmıştır. Geliştirilen ders planlarının amaca uygun olup olmadığı; ders öğretmenlerine danışılarak, daha önce drama araştırmaları yapan araştırmacılara sorularak ve ilgili literatür araştırmasına başvurularak yapılmıştır. Hazırlanan ders etkinlik planları resim dersleri için uygulanmış, uygulamalarda en büyük sıkıntı resim dersleri için ayrılan her ders saati süresinin yeterli gelmeyişi olmuştur.

Resim-iş dersi için hazırlanan Resim-iş dersi drama (oyun etkinliktir) ders planlarında konunun adı, hedefler, içerik, oyunun geçeceği ortam, öğretmenin rolü, materyaller, süre, ısınma-kaynaştırma çalışmaları, uygulama bölümleri yer almıştır. Öğretmenin gözlem notları uygulamalar yapıldıktan sonra plana dahil edilmiştir. Etkinliklerde her bir öğrencinin oyun

etkinliklerine; özellikle ısınma ve kaynaştırma çalışmalarına katılmalarına dikkat edilmiş; geleneksel yöntemle örtüşmeyen yenilikçi uygulamalar yapılmaya çalışılmıştır. Drama tekniklerine göre oyunlar üretilmiş, konular oyunlaştırılarak sınıfta uygulanmış, ardından resim çalışmaları yapılarak puanlama anahtarına göre değerlendirilmiştir.

Araştırmanın yürütüleceği deney ve kontrol gruplarının denk olup olmadığını belirlemek için deneyin başında her iki gruba da öntest uygulanmıştır. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu için bu öğretim metodunun öğrenci başarıları üzerinde, geleneksel metoda göre olumlu bir etkisi olduğunu görmek için Tekrarlanmış Ölçümler için Varyans Analizi yapılmıştır. Deneyin sonunda ise uygulamanın başarı düzeyini belirlemek için her iki gruba da sontest yapılmıştır.

Araştırmada verilerin çözümlenmesinde SPSS paket programlarından faydalanılmıştır.

Araştırmada nitel veriler elde edildiği için içerik analizi de yapılmıştır. Bununla bağlantılı olarak verilerden genel anlam öbekleri ve temalar çıkartılarak bunların görüşmeler içindeki görülme sıklığına bakılmıştır. Ayrıca bazı sorulardan elde edilen veriler oldukları gibi sözel olarak alınmış ve yorumlanmıştır.

Bulgular ve Sonuçlar

Bu bölümde alt problemleri cevaplamak üzere hazırlanmış veri toplama araçlarıyla elde edilen veriler, uygun istatistiksel teknikler ve yöntemler kullanılarak analiz edilmiş, sonuçlar tablolar halinde açıklanarak sunulmuş ve yorumlanmıştır.

Tablo 1

Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest ve Sontest Puanlarına İlişkin Tablo

Gruplar	n	$X_{\text{öntest}}$	SS	X_{sontest}	SS
Deney Grubu	38	69,08	15,44	85,82	14,71
Kontrol Grubu	38	73,13	14,83	76,68	14,86

Tablo 1 incelendiğinde deney grubunun öntest puanlarının 69,08, kontrol grubunun öntest puanlarının ise 73,13 olduğu görülmektedir. Deney grubuna drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı derslerden sonra yapılan sontest puanlarının 85,82; kontrol grubuna geleneksel yöntemle yapılan derslerden sonra yapılan sontest puanlarının ise 76,68 olduğu görülmektedir. Bu elde edilen sonuca göre, deney grubu ile kontrol grubu öntest ve sontestleri arasında fark görülmektedir. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu için bu öğretim metodunun öğrenci başarıları üzerinde; geleneksel metoda göre olumlu bir etkisi olduğunu görmek için Tekrarlanmış Ölçümler İçin Varyans Analizi yapılmış ve aşağıdaki Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo2
Tekrarlanmış Ölçümler İçin Varyans Analizi Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	f	Önem Düzeyi (p)
Gruplar arası (A)	245.06	1	245.06	0.63	0.43
Gruplar İçi (B)	3910.8	1	3910.8	54.84	<0.0001
Ortak Etkileşim (AxB)	1651.32	1	1651.32	23.16	<0.0001

Tablo 2 incelendiğinde buna göre deney ve kontrol grubunun öntestleri arasında fark görülmezken ($F_{(1)}=0,63$, $P>0,05$), deney ve kontrol grubunun öntest ve sontestleri arasındaki farklar her ikisinde de anlamlıdır. Buna göre hem deney grubunda hem de kontrol grubunda öntestlere göre öğrencilerin resim iş derslerindeki başarılarında gelişme vardır. Ancak deney grubunun sontesti ile kontrol grubunun sontesti arasındaki fark deney grubu lehinedir (ortak etkileşim $f_{(1)}=23.16$, $p<0,01$). Yani deney grubuna yenilikçi bir anlayışla, öğrencilerin dersten alabilecekleri verimi en üst düzeyler çıkarmaya çalışan (uygulamalar süresince ve alınan ürünlere göre) bir yaklaşımla oluşturulan drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrencilerin başarılarını olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Etkinlikler yapılırken, öğrenci motivasyonunun deney grubunda daha fazla olduğu, öğrenmenin yanı sıra hoşça zaman geçirerek bir ürünü oluşturmanın keyfinin not kaygısından öne geçtiği araştırmacı tarafından gözlenmiştir. Kontrol grubunda ise; geleneksel yöntemle, konunun ve tekniğin söylenip soruların cevaplanarak uygulamalı işlerin yapıldığı derslerde not kaygısının öne çıktığı; bazı öğrencilerin derse motive olmakta güçlük çektiği, bazılarının ise oluşturacakları çalışmaların iyi olup olmadığı endişesi taşıdıkları gözlenmiştir. Bu bağlamda; hem süreç etkinlikleri hem de uygulamalı resim çalışmaları değerlendirildiğinde deney grubunun başarı düzeyinin olumlu ölçüde arttığı, deney grubunun son testi ile kontrol grubunun sontesti arasındaki farka dayanılarak da deney grubu için başarının olduğu söylenebilir.

Aşağıda ikili karşılaştırmalar da bu sonucu göstermektedir.

Tablo 3
İkili Karşılaştırmalar

Gruplar	n	X	Sd	t	Önem Düzeyi (p)
Deney Grubu	38	69,0789	74	-1,16	0,25*
Kontrol Grubu	38	73,1316			
Deney Grubu	38	85,8158	74	2,62	0,011**
Kontrol Grubu	38	76,6842			

* $P>0,05$ (Fark yoktur)

** $P<0,05$ (Fark vardır)

Tablo 3 incelendiğinde Deney ve kontrol gruplarının öntestleri arasında fark yoktur. Ancak sontestler incelendiğinde, deney ve kontrol gruplarının sontestleri arasında fark görülmektedir.

Tablo 4

Deney ve Kontrol Gruplarındaki Kız Öğrencilerin Öntest ve Sontest Puanlarının Karşılaştırılması

Gruplar		n	X	Sd	T	Önem Düzeyi (p)
Öntest	Deney Grubu	21	74,7857	74	-1,16	0,25*
	Kontrol Grubu	20	82,3750			
Sontest	Deney Grubu	21	88,8333	74	2,62	0,011**
	Kontrol Grubu	20	86,3750			

* $P > 0,05$ (Fark yoktur)

** $P < 0,05$ (Fark vardır)

Yukarıdaki tablo incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki kızların öntestleri arasında fark görülmemektedir. Ancak deney ve kontrol grubundaki kız öğrencilerin sontestleri arasında fark vardır. Deney grubuna uygulanan drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin kız öğrencilerin başarı düzeylerine olumlu etkisi olduğu söylenebilir.

Tablo 5

Deney ve Kontrol Gruplarındaki Erkek Öğrencilerin Öntest ve Sontest Puanlarının Karşılaştırılması

Gruplar		N	X	Sd	t	Önem Düzeyi (p)
Öntest	Deney Grubu	17	62,0294	33	-0,194	0,848
	Kontrol Grubu	18	62,8611			
Sontest	Deney Grubu	17	82,0882	33	3,505	0,001**
	Kontrol Grubu	18	65,9167			

** $P < 0,01$

Yukarıdaki tablo incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki erkeklerin öntestleri arasında fark görülmemektedir. Ancak deney ve kontrol grubundaki erkek öğrencilerin sontestleri arasında fark vardır. Bu farklılık, veriler incelendiğinde büyük ölçüde deney grubunun lehinedir. Elde edilen verilere dayanarak, deney grubuna uygulanan drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin erkek öğrencilerin başarıları düzeylerine olumlu etkisi olduğunu söyleyebiliriz.

Tablo 6

Öğrencilerin Drama Etkinliklerine Dayalı Oyunla Öğretim Çalışmalarıyla İlgili Duygu ve Düşüncelerine İlişkin Çizelge

KATEGORİLER		Frekans F
1.	Eğlenceli	12
2.	Hayal gücünü geliştirmesi	12
3.	Zevkli	8
4.	Faydalı	6
5.	Komik	6
6.	Heyecanlı	4
7.	Mutluluk Verici	4
8.	Görselleştirmeye olumlu Katkı Sağlayıcı	3
9.	Yaratıcı	3
10.	Kültür ve Yeteneği Geliştiren Bir Uygulama	2
11.	Ekip çalışması	2
12.	Farklı bir ortam	2
13.	Rahatlaticı	2
14.	Keyifli	1
15.	Muhteşem	1
TOPLAM		68

Yukarıdaki tabloda da görüldüğü gibi, yapılan etkinliklere dair, öğrenciler en fazla resim-iş derslerinin eğlenceli ve hayal gücünü geliştirici yanına ilişkin fikirlerini belirtmişlerdir. Öğrencilerden Meral “Resim derslerinde yaptığımız drama çalışmaları bizleri iyi yönde etkiliyor. Resim çizerken ‘bu nasıl olur’ ve ‘nasıl yapacağım’ gibi sorunlarımız olmuyor. Resim dersleri daha güzel daha yaratıcı oluyor. Resim dersi eski klasik halinden çıkıp daha eğlenceli oluyor. Sınıfta yaptığımız drama çalışmalarının bize çok yararı oluyor” şeklinde drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim için duygu ve düşüncelerini belirtmiştir. Bir başka öğrenci Meltem ise “Resim dersinde canlandırma yapmamız daha güzel daha kolay resim yapmamıza, resim dersini daha çok sevmemize ve cisimleri daha güzel çizmeye neden oldu” diyerek fikirlerini ifade etmiştir.

Sınıfta etkinliklere yoğun olarak katılan bir başka öğrenci Pınar ise şöyle söylemiştir: “Bu uygulamalar sayesinde resimdeki görüş açımız değişti. Daha önceden koşan bir insanı yürüyen insan gibi çiziyorduk. Ama şimdi hareketleri resme tam olarak aktarabiliyoruz. Bu çalışmalarla hem resim yapma becerimizi geliştiriyoruz hem de tiyatro açısından önemli bir gelişme yaşıyoruz. Artık resmi yapabiliyorum düşüncesiyle daha güzel resimler yapabiliyoruz. Hayal gücümüzün gelişmesine katkı sağladı.”

Aksel ise “Resim dersleri böyle oyunlarla çok eğlenceli; yeteneklerimizi geliştirmekte de çok büyük rol oynuyor. Bence böyle etkinlikler süper oluyor ve hayal gücümüzü geliştiriyor” demiştir.

Resim-iş derslerini geleneksel ders işleme yöntemlerinin dışına çıkararak, temeline öğrencinin eğlenmesini, dersi öğrenirken herhangi bir kaygı taşımadan sanatsal yetilerini geliştirecek etkinliklere yer vererek uygulamaların yapılmasını sağlamaya çalışmak gerekmektedir. Bu amaçla hazırlanan Drama etkinliktli oyun çalışmalarıyla desteklenerek yapılan Resim – iş öğretiminin öğrenci fikirlerini de değerlendirecek olursak başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

Bu başarı düşüncesini de öğrencilerin yazdıkları derse ilişkin yorumlar, destekleyici niteliktedir. Örneğin Süleyman “Resim dersi gelince herkes gibi ben de heyecanlanıyorum. Çünkü resim dersi en sevdiğim derslerden bir tanesidir. Eskiden resim derslerinde öğretmenlerimiz konular anlatırdı bizde yapardık. Şimdi ise canlandırmalar yapıyoruz” şeklinde düşüncelerini belirtmiştir. Ali “Ben böyle canlandırarak uygulama yapılmasını çok doğru buluyorum. Çünkü koşan bir adam veya yürüyen bir adamı çizmek için canlandırılması gerekir. Canlandırırken her şeyi daha iyi öğreniriz. Aynı zamanda kültür ve yeteneğimizi geliştiren bu uygulamayı ben çok seviyorum. Benim gibi eminim herkesin hoşuna gidiyordur.” demiştir.

Gamze “Bu çalışmalardan çok zevk alıyorum. Eğlenceli bir çalışma olduğunu düşünüyorum. Resim derslerinin hepsinde keşke böyle çalışmalar yapsak. Böyle çalışmalarda kendim oynamasam bile izliyorum ve çok beğeniyorum. Bazıları heyecanlı bazıları ise çok komik oluyor” diyerek, derslerin eğlenceli tarafını vurgulamıştır.

Yine başka bir öğrenci Gamze, çalışmaların kendi açısından değerlendirilmesiyle ilgili düşüncelerini “ Bu etkinlikler bizim açımızdan çok iyi çok güzel oluyor. Çünkü çizeceğimiz resmi aklımızda görselleştiririz. Bu sayede konuyu, resmin ortamını, hareketleri daha iyi düşünerek resme bunu daha iyi yansıtırız. Bir de bu sayede resmi kendi öz beğenimiz üzerinde değerlendirme gibi bir şansımız olur. Çünkü çizeceğimiz konuyu, resmi görmüş oluruz. Bence bu çalışmalar bizim için çok iyi oluyor. Bu çalışmalara devam etmeyi de çok istiyorum” şeklinde ifade etmiştir.

Genel olarak bu alt problemin değerlendirmesini yapacak olursak, öğrencilere sorulan sorulardan elde edilen yanıtlara göre , yenilikçi bir anlayışla geliştirilerek öğrencilerin hem dersi öğrenmesi hem de öğrenirken dersten keyif alarak becerilerini geliştirmesi açısından bu uygulamaların başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

Öneriler

Bu araştırmaya dayanılarak, öneriler şu şekilde sunulmuştur:

1. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Dolayısıyla elde edilen bu sonuçlara göre Resim-İş dersleri oyun etkinlikleriyle zenginleştirilmiş bir program dahilinde işlenmesi önerilmektedir.
2. Yapılan çalışmalar, ilköğretim 6. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Diğer ilköğretim sınıflarında da, Resim-iş dersi oyun etkinliklerini içeren geniş kapsamlı araştırmalar yapılması önerilmektedir.
3. Araştırmada resim dersleri için ayrılan 1 saatlik ders süreleri yeterli gelmemiş; bu nedenle diğer ders öğretmenleriyle işbirliğine gidilerek uygulama saatleri uzatılmıştır.

Resim–İş derslerini 2 saate çıkarmak ile ilgili yan çalışmalar ve arařtırmalar yapılması önerilmektedir.

4. Bu arařtırmada önerilen, drama etkinliklerine dayalı oyun çalışmalarını sınıfın dıřında geniş ve öğrencilerin daha rahat edebilecekleri bir ortamda yapmaktır. Dolayısıyla, bundan sonraki arařtırmalarda, öğrenci ve öğretmenler için daha uygun ve geniş bir etkinlik alanı önerilir.

Kaynakça

Karasar, N. (2003). **Bilimsel Araştırma Yöntemi, Kavramlar-İlkeler-Teknikler.**

Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

McClintock, Ann B. (1984) *Drama For Mentally Handicapped Children*, London;

Human Horizons Series.

San, İ. (2003) **Eğitim –Öğretimde Yaşayarak Öğrenme Yöntemi Ve Estetik**

Süreç Olarak Yaratıcı Drama, *Yaratıcı Drama 1985-1995 Yazıları*. S: 70-81.

Ankara, Naturel Yayınevi

(<http://www.ozgurpencere.com/modules.php?name=News&file=article&sid=630>)

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bir toplumun bireylerinin çocukluktan itibaren kendilerini yetiştirmesinde ve ilerleyen zamanlarında toplumda söz sahibi yetkin bir kimlik oluşturmada en önemli etmenlerden bir tanesi eğitim sistemidir. Günümüz eğitim sistemlerinde uygulanan bazı yöntemler ile öğrenciler çeşitli alanlara yönlendirilmekte ve bu çabada kuşkusuz en az paydayı resim dersleri almaktadır. Bu araştırmanın amacı; resim öğretiminde (sanat eğitiminde) oyuna ne şekilde yer verileceğini; oyun etkinlikleri ile işlenen resim derslerinin çocuğun gelişimine ve kendisini hem bireysel hem de grup içerisinde ifade etmesinde ne şekilde etkili olabileceğini; resim müfredatındaki konulara ve amaçlarına uygun olarak hangi tür oyunlar geliştirilip uygulanabileceğini değerlendirmektir.

Problem Durumu

Ülkemizin eğitim sisteminde zaman zaman yapılan bir takım değişiklikler; lise ve üniversite giriş sınavları, eğitim ve çocukların meslek edinebilme kaygıları, bunların yanı sıra ailelerin çocukları için en iyisini istemeleri ve bu doğrultuda çeşitli kurslara çocuklarını göndermeleri, öğrencilerde ciddi bir kaygı düzeyi oluşturmaktadır. Bu kaygı doğrultusunda geleceğe yatırım amaçlı gidilen kurslar ve ağırlıklı önemin kuramsal derslere (Fen, Matematik, Türkçe gibi) yüklenmesi, öğrencilerin sanatla ilgili olan derslere (Resim-iş, Müzik gibi) duydukları ilgiyi sınırlamış; özellikle sınav zamanlarında resim derslerini başka derslere çalışılması için fırsat görülen ikinci derecede önem verilen dersler sınıflamasına sokmuştur.

“Sorunlara kısa vadede ve tek yanlı çözümler aranması, eğitimde ağırlığın fen ve matematik alanlarına verilmesi, sanat eğitimi (resim-iş)’ni disiplinler dışı boş zaman uğraşı konumuna getirmiştir. Oysa ülkemizde giderek düzeysizleşen kültür ortamı, daha iyi bir yaşam için daha güzel bir çevre özlemi, çocuklarımızın ve gençlerimizin işlenmeyi bekleyen sanatsal zekaları ve yaratıcılıkları sanat eğitimini

toplumumuz için her zamankinden daha önemli ve zorunlu kılmaktadır. (Kırıçoğlu, 2002)

Bu tarz durumlar yaşanırken, uzun süre yurtdışında ve ülkemizde sanat eğitimi, drama, yaratıcılık çocuklarda gelişim evreleri vb. konularında araştırmalar yapılmış; bu alanlarda çalışan ve çoğu zaman kuram-müfredat-uygulama üçgeninde zihni karışan sanat eğitimcisine de yardımcı olabilecek kitaplar hazırlanmıştır. Fakat öğretmenlik mesleğine yeni başlayan yada uzun müddet türlü zor koşullarda mücadele eden öğretmenler için çevre olanaklarının yetersizliği; görev yerindeki yaşam koşullarının zorluğu, ailevi kaygılar, eğitime odaklanmasını zor bir hale getirmiştir. Sınıfların kalabalık oluşu, farklı ilgi seviyelerindeki öğrencilere öğretmen merkezli eğitim sisteminde ulaşılmaya çalışılması, sanat eğitimi derslerinin saat olarak az oluşunu da eklersek, zor olabilmektedir. Resim atölyelerinin pek çok okulda olmayışı da ayrı bir sorundur. Resim dersi ile ilgili problemlerden bazıları şunlardır:

1. Atölyelerin olmayışı ya da imkanlarının yetersizliği: Resim derslerine ait en önemli fiziki problemlerden birisi derslerin yapılabileceği işliklerin olmaması yada imkanlar dahilinde öğrencilere ders için tahsis edilen sınıflarda rahat çalışma ortamının sağlanamamasıdır. Çoğu okulumuzda resim dersi için ayrılmış özel bir yer yoktur (Kırıçoğlu, 2002). Resim dersleri, uygulama ağırlıklı olduğundan rahat çalışmayı, huzurlu bir ortamı; bunun yanı sıra öğrencilerin kendilerini sanatsal yaratıya yakın hissedeceği malzeme olanaklarını gerektiren bir ders olması bakımından önemlidir. Türkiye'nin pek çok yerinde çalışma yaşamına başlayan ve bunu sürdüren öğretmenlerimizin özellikle resim derslerini en az imkanla yapmaya çalıştığı; okullarında kaynaklarını farklı ihtiyaçlara yönelik kullandığı ve çok az bir bütçenin sanat eğitimine yada sosyal faaliyetlere ayrıldığı bir gerçektir. Okullarımıza araç ve gereç sağlanmasında, saklanmasında ve kullanılmasında başta parasal olmak üzere pek çok sorunla karşılaşılır. Bu sorunların başında yöneticilerin parasal kaynaklarını önemine inanmadıkları bir alan için kullanmaları gelir (Kırıçoğlu, 2002).

2. Ders saatlerinin yetersizliđi; resim derslerine ait problemlerin başta gelenlerindedir. Bir ders saatinin yaklaşık 10 yada 15 dakikası kuramsal olarak doldurulsa geri kalan dakikalar uygulama için yeterli olmamakta; tamamında uygulama yapılırsa kuramsal kısımlar boş kalmaktadır. 2 yada 3 ders saati olan bir konu içinse her bir saat arasına bir hafta girmekte, ilgiler dağılmakta ve hem öğrencilerin konsantrasyonu azaltmakta hem de dersin önemine dair gerçekleşen pek çok çaba boşa gitmektedir.
3. Bir diđer problem ise sınıfların kalabalık oluşudur. Küçük yerleşim birimlerindeki okullarda yada merkezi okullarda olsun eğitimin sorunlarından bir tanesi de kalabalık sınıflardır. Okulların yada okullardaki dersliklerin yetersiz oluşu direkt olarak öğrenci sayısına yansımakta; kimi zaman 45-50 seviyelerine dahi çıkabilen sınıflarda ders işlemeyi zor bir duruma getirebilmektedir. Kalabalık bir sınıfta ders yapmaya çalışan öğretmen, öğrencilerin bu derse çođu zaman sohbet edecek ve rahatlayacak bir ders olarak yaklaşması sebebiyle iletişime ve konulara geçmekte sorun yaşayabilmektedir. “Eđer öğrencilerimizin kültürel eğitiminin zorunluluđuna inanıyorsak, okullarda her öğrencinin bu eğitimden yeterli süreler içinde pay almasına da olanak sağlamalıyız.” (Kırıřođlu, 2002)
4. Malzeme olanaklarının yetersiz oluşu yada tek tip malzemelerle derslerin uygulamaya konulma çabası iki tarafta da sıkıntılar yaratabilmektedir. Resim dersi öğretmenin, çevre imkanlarını göz önünde bulundurarak konuları uygulamaya koyması gerektiđi fikri verilir fakat geniş bir malzeme ve uygulamalı örneklere desteklenmesi gereken çalışmalarda çođu zaman malzemeler ve örnekler yetersiz kalabilir. Malzeme olanaklarının yanı sıra büyük yerleşim birimlerindeki veya bazı ilçelerimizdeki müzelerimizin, sergi salonlarımızın genelde o çevrede; yakınlarında yaşayan insanlar için kolaylıkla ulařılabilirliđinin olması; küçük yerlerde ve uzun mesafedeki yerleşim birimlerindeki okullarda sanat eğitimi derslerinde müzelerden,

sergi salonlarından faydalanmak arzusunda olan öğrenci ve öğretmenlerin bunu kolaylıkla başaramaması da ayrı bir problemdir.

Sanat

Geçmişin ilkel sanatı ile günümüzün çağdaş sanat uygulamaları arasında milyonlarca eser ve sanatçı sığmış; kimileri sanatın özüne inmede ve eser oluşturmada büyük ve fedakar birer hizmetkar olarak çalışmış kimileri ise kendi benliğine ulaşmada sanatı araç ve kurtarıcı olarak görmüşlerdir. Ancak her iki durumda da ortak payda olan sanat nedir? Neye sanat eseri denir? Neye denmez? Bu ve daha pek çok sorunun yanıtı ya cevaplanmış yada cevaplar tartışmaya açık kalmıştır.

Gombrich, “Sanatın Öyküsü” adlı eserinde sanatın başlangıcına ait bir takım ifadeler kullanmıştır. Sanatın başlangıcına dair kesin bir bilginin olmadığını; resim ve heykel yapımı, tapınak, ev inşası yada dokuma gibi etkinlikleri de sanat olarak kabul edersek dünyada sanatın ve sanatçının bulunmadığı tek bir toplumun bulunmadığını söylemiştir. İkel toplumlarda veya dönemlerde resimlerin ve heykellerin büyüsel amaçla yapıldığını da belirtmiştir.

Tarih boyunca ne kadar geriye gidersek, sanatın hizmet ettiğine inanılan amaçlar o kadar belirgin, ama aynı zamanda garip görünmektedir. Oturduğumuz kentlerden uzaklaşıp köylere giderek veya daha iyisi kendi uygarlaşmış ülkemizden koparak, hala, çok uzak atalarımızınkine yakın koşullarda yaşayan topluluklar arasına girsek, aynı şeyle karşılaşırız. Biz bu topluluklara, bizden daha basit oldukları için değil- çünkü onların düşünme biçimleri bizimkinden çoğu zaman çok daha karışıktır- tüm insanlığın geldiği ilk koşullara daha yakın oldukları için ilkel diyoruz. İlkeller için bir kulübe ve bir imge arasında yararlılık açısından hiçbir fark yoktur. Kulübeler onları yağmurdan, rüzgardan, güneşten ve kendilerini yaratmış olan ruhlardan korurlar; imgeler ise onları doğal güçler kadar gerçek olan öteki güçlere

karşı korurlar. Başka bir deyişle, resimler ve heykeller büyüsel amaçlarla kullanılırlar.

“Sanat nedir?” adlı yapıtında Tolstoy; “Sıkıntı sürecinde olgunlaşan, düşünceyle yoğunlaşan, emekle hazırlanan ve en iyiyi vermeyi amaçlayan faaliyete sanat denir” diyerek sanatı tanımlamaya çalışmıştır.

Sanat, en kaba anlamıyla, yaratıcılığın veya hayal gücünün ifadesi olarak anlaşılır. Tarih boyunca neyin sanat olarak adlandırılacağına dair fikirler sürekli değişmiş, bu geniş anlama zaman içinde değişik kısıtlamalar getirilip yeni tanımlar yaratılmıştır. Bugün sanat terimi birçok kişi tarafından çok basit ve net gözükken bir kavram gibi kullanılabildiği gibi akademik çevrelerde sanatın ne şekilde tanımlanabileceği, hatta tanımlanabilir olup olmadığı bile bir tartışma konusudur. Açık olan nokta ise sanatın insanlığın evrensel bir değeri olduğu, kısıtlı veya değişik şekillerde bile olsa her kültürde görüldüğüdür.

Sanat sözcüğü genelde görsel sanatlar anlamında kullanılır. Sözcüğün bugünkü kullanımı, batı kültürünün etkisiyle İngilizcedeki “art” (artificial=yapay), gerek Almanca’daki “Kunst” (künstlich=yapay) gerekse Türkçe’deki Arapça kökenli “sanat” (suni=yapay) sözcükleri içlerinde yapaylığa dair bir anlam barındırır. Sanat, bu geniş anlamından Rönesans zamanında sıyrılmaya başlamış, ancak yakın zamana kadar zanaat ve sanat sözcükleri dönüşümlü olarak kullanılmaya devam etmiştir. Buna ek olarak sanayi devrimi sonrasında tasarım ve sanat arasında da bir ayrım doğmuş, 1950 ve 60’larda popüler kültür ve sanat arasında tartışma kaldıran bir üçüncü çizgi çekmiştir. (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Sanat> 12.03.06)

Sanatın gelişimine baktığımızda, sanatla ilgili bir yorumda bulunmak istesek; kimi zaman mimari ifadelerin, büyük anıtsal yapıtların (piramitler, gotik katedraller, barok yapılar vb.); kimi zaman sanatçı kimliklerinde sanatın yansımasını içlerinden dışa vurmuş olan sanatçıların (Rembrandt, Picasso, Giotto...) kimi zaman ise sanat akımlarının (Realizm, Ekspresyonizm, Kübizm...) dönem dönem yükselişini görmekteyiz. Bütün bu gözlemler içerisinde en çok farkına vardığımız şey ise sanatın

ve sanatçının varolmadığı bir dönemin olmadığıdır. Yaşanılan dönemin olaylarının, kişilerin sanatına yansması da oluşan ve yaşanılan durumları sanat aracılığıyla bir ifade durumuna getirir. Sanatçının sahip olduğu duygular, yaşadığı dönemle paralellik gösterir. (Tolstoy, Sanat Nedir?)

Herbert Read'de Sanatın Anlamı adlı eserinde sanatta ifadenin önemine değinmiş; sanatı içimizdeki duyguların bir dışavurumu olarak tanımlamıştır. Sanatın Anlamı adlı eserinde şöyle yazmaktadır.

“...her ifadenin sanat olduğu sonucuna varılmamalıdır, fakat Groce sanatı bu şekilde tanımlar. Gerek Groce'de gerek bu paragrafta kullanılan anlamda ifade, duyguların kendiliğinden açığa vurulmasından çok bu duyguları içine alan görünüş veya nesnelerin bulunmasıdır. Groce'nin estetiğinin esas olan bu ayırma belki şimdi bize de yardım edebilir. Bu teoriyi en açık anlatan bir sözün özetini veriyorum...: “Mr.E.F.Carritt “Güzellik Nedir?” adlı eserinde şöyle diyor: belki de bu ifade kelimesini çok defa yanlış kullanıldığını diğer sahalardan ayırmakla işe başlamamız gerekir. Bir defa, ifade bir şeyin belirtisi değildir. Doktorların veya gözcülerin tanıyabildikleri bir çok duygu belirtileri olabilir. Bunlar ifade değildir. Ekseriyetle acının belirtisi olmasına rağmen bir bağırma veya haykırmanın kendi başına bir acının ifadesi olması gerekmez, acının dramatik ifadesinde yer alabilir. Terleme ve nabzın değişmesi de ifade değildir. İfade duyulmuş veya düşünülmüş bir nesnedir ve bu nesnede duygu gözle görülür (akıl ile değil) hale gelir. Hem sonra ifade bir şeyi başkasına da duyurma değildir. İfade sadece kendimize ait de olabilir...çığlık gibi bir belirti korkumuzu etrafımızdakilere anlatabilir, ya onlara da bu korkuyu aşlar veya bizim korkuyu geçirmiş olduğumuzu onlara bildirir; yine de ifadedeli olması gerekmez. Son olarak ifade kelimenin tam anlamıyla bir sembol de değildir...Bir sembol...yapmacık bir işarettir. Anlamı herkesçe kabul edilmiş bir işarettir; bu anlam herkesçe kabul edilmemiş olsaydı zaten biz de anlayamazdık.”

Adnan Turani sanat terimleri sözlüğü adlı kitabında sanata ait çeşitli tanımlar yapmıştır:

Salt sanat (Fr. l'art absolut: Alm. Absolute Kunst): 20. yy.'ın başında Kandinsky ve Archipenko'nun doğayı konu olarak almayan, yalnız çizgi, nokta ve yüzey gibi geometrik öğeleri resim ve heykel için yeterli gören sanat görüşü.

Sanat bilimi (Alm. Kunstwissenschaft): Tarihsel akış içinde güzel sanatları inceleyen, sanat yapıtlarının birbirleri ile ve başka kültür çevrelerinin yapıtları ile ilişkilerini araştıran, sanatçıların hayatlarını, çalışmalarını aydınlatan, içerik ve biçimleri saptayan, sınıflandıran bilim dalı.

Sanat, nesnel ve öznel yaklaşımlara göre farklı açıklanır. Nesnel yaklaşımda sanat, toplumsal etkilerle, öznel yaklaşımda ise salt bir bireysellikle yaratılır.

Kant'a göre; sanatın kendi dışında, hiçbir amacı yoktur. Onun tek amacı kendisidir. Güzel sanatı ancak deha yaratabilir.

Hegel'e göre; sanattaki güzellik doğadaki güzellikten üstündür. Sanat, insan aklının ürünüdür. Kendisine doğanın taklidinden başka amaç bulmalıdır.

Marks'a göre; yaratıcı eylem, insanın ve doğanın karşılıklı etkileşiminin bir aşamasıdır. Bu, toplumsal bir karakter taşır. Sanat, yaşamını insanileştiren bir olgudur. Araştırmacı, yaratıcı, çok yönlü tümel insana ulaşma çabası içinde sanatlar gelişebilir.

B.Croce; güzelliğin yerine anlatımı öne çıkarır. Sanat, sezginin ve anlatımın birliğidir. Bireysel ve teorik bir etkinliktir. Doğa, sanatçının yorumu ile güzel olabilir.

Sonuç olarak sanat, deha düzeyindeki zekanın, var olana karşı tepkisinin, tutarlı bir bütünlük içerisinde somutlaştığı bir alandır. Sanatçı, zekası ve sezgileriyle çağının önünde giden insan olduğu için, gerçek sanatın anlayanı azdır. Onu anlamak için çaba gerekir. ([http://www.fotografya.gen.tr/issue-6\(sanat.html\)](http://www.fotografya.gen.tr/issue-6(sanat.html)))

Sanat Eğitimi

Sanat eğitimi ile ilgili tanımlamalara geçmeden önce eğitim ile ilgili açıklamalar yapılması gerekmektedir. Eğitimin en genel ve bilinen tanımıyla, kişilerde olumlu ve kasıtlı yönde meydana gelen davranış değişikliğidir. Eğitim bir süreç içinde oluşur. İnsanlığın ortaya çıktığı dönemlerden günümüze süregelmektedir.

“İnsanların diğer insanlarla ve çevreleriyle etkileşimlerinin maddi ve manevi ürünlerine kültür dendiği dikkate alınır, insanın, çevresiyle etkileşimi sonucunda kültürlenmeye uğradığı söylenebilir. Çevresiyle etkileşerek öğrendiklerini, diğer insanlara da öğretmeye kalkışan kimse ise, belli bir amaca yönelik olarak o insanları

kültürlemeye çalışıyor demektir.” İnsanların diğer insanları belli bir maksatla kültürlemelerine yada kasıtlı kültürleme sürecine ise eğitim denilmektedir.

Günümüzde daha çok tercih edilen tanım; bireyin davranışında, kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istenilen yönde (eğitimin amaçlarına uygun) değişme meydana getirme sürecidir. Bu tanıma göre; eğitim bir süreçtir. Eğitim sürecinde, bireyin davranışlarının istenilen yönde değiştirilmesi amaçlanmaktadır. Davranışlarındaki değişme kasıtlı olarak gerçekleştirilmektedir. Eğitim sürecinde bireyin kendi yaşantıları esastır. (http://www.epsikoloji.com/ogrenme/index_dosyalar/egitim.html)

Eğitim insan doğduğu anda başlar. İlk eğitim ailede başlar çevre ile gelişir. Kişi aile içinde çeşitli öğrenme yöntemleriyle pek çok şeyi varlığına ekler ve bu kazanımlar sadece aile ortamıyla sınırlı kalmaz. Edinilen arkadaşlar yoluyla, insanların girdiği çeşitli ortamlarda; iş yaşantısı, sosyal etkinlik grupları ve buna benzer pek çok şekilde insanlarda eğitim gerçekleşir. Bu şekilde oluşan eğitim şekli informal eğitimidir. İnfomal eğitimin yanı sıra bir de okullarda uygulanan eğitim vardır. Okullarda gerçekleşen eğitim planlı ve programlıdır, yani formal eğitimidir. Her dersin çeşitli yöntemler dahilinde öğrencinin yaş ve seviye düzeylerine göre belirli süreçler içinde işlenmesi gerekmektedir.

Eğitim okullarda yada yaşamda informal yada formal olarak sürerken alınan bilgilerin her birinin olumlu olmadığı da tespit edilmektedir. Örneğin kopya çekmek, argo konuşma şekli, bir grubun yada bir kişinin zararına bir takım davranışlarda bulunmak da olumsuz kazanımlara örnek gösterilebilir.

Genel anlamda sözlük tanımı ile eğitim; bireyde davranış değiştirme sürecidir. Bireylerin davranışında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik değişimi meydana getirme sürecidir. (Demirel,1993)

Eğitim; doğaçlama oluşumlarla değil, belirli programlar doğrultusunda değiştirilen ve yine bu amaçlar doğrultusunda bireylere yeni bazı davranışlar kazandırılmasını sağlayan bir sistemdir. (Baykul 1999: 336)

Sanat nasıl insan doğasının, hayatının bir parçasıysa sanat eğitimi de okullarda, olsun okul dışı halkın sanat yoluyla eğitilmesi gibi durumlarda olsun insanın ruhsal ve zihinsel gelişimin çok önemli bir parçasıdır.

“XX. Yüzyılın başından bu yana sanat eğitimi kavramı genel anlamda, güzel sanatların tüm alanlarını ve biçimlerini içine alan, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitimi tanımlamaktadır. Dar anlamda ise okullardaki ilgili bölüm ve sınıflarda bu alana ilişkin olarak verilen dersleri kapsar. Yaygın ve tümel anlamında kullanıldığı özellikle belirtilmedikçe sanat eğitimi daha çok plastik sanatlar alanında verilen eğitim biçiminde anlaşılmaktadır. Her iki durumda da, yetişkin eğitiminden çok, yetişmekte olanların genel eğitim süreci içinde ele alınmaktadır.” (San, 1983)

Genel eğitimin en önemli parçalarından biri sanat eğitimidir. Sanat eğitiminin gelişimi ise her ülkenin kendi politik, ekonomik, kültürel değişimi ile etkileşerek diğer ülkelerden farklı gelişim zamanlarına yayılabilmekte ve farklı gelişim hızı yaşanabilmektedir. Ancak teknolojiye yeni teknolojiler ve yaşanan hızlı değişim-gelişim; diğer ülkelerle etkileşimi hızlandırmakta ve her tür yeniliğin ve bilginin yanı sıra eğitim alanında da önemli bir kültürel paylaşmayı sağlayabilmektedir.

Sanat eğitiminin genel olarak başlangıcına doğru bir yolculuğa çıkarsak sanatın ders olarak okullara girişinin Endüstri Devrimi ile olduğunu görürüz.

“ 19. yy. Batıda endüstri çağıdır. Sanatın bir ders olarak okullara girişi endüstri devrimiyle olur. İngiltere’de 1800’lerin ortasında sanat artık okul programlarının bir parçasıdır. Endüstrinin hızla gelişimi, endüstriyel tasarıma gereksinimi de büyük boyutta gündeme getirmiştir. Bu gereksinimle birlikte okullara sanat dersi girer. (Kırıçoğlu, 2002)

Bu oluşum dolayısıyla sanat eğitimi alanında tasarım önem kazanır. Endüstri ürünlerine yönelik kullanımda rahatlığı öne çıkaran tasarımlar hedeflenir. Eğitimde ilerleyen yıllarda el ve gözün uyumuna yönelik çalışmalar yapılır.

Walter Smith adlı eğitimciye göre yazmak ve çizmek birbiriyle ilişkili davranışlardır. Sanatın öğretimde basitten karmaşığa doğru bir yol izlenmesi gerektiğine dair çalışmalar yapmıştır. Öğrenci önce doğru çizgiyi sonra eğri çizgiyi daha sonra bunların birleşik biçimlerini öğrenir. Ona göre sanatı yapmak yetenek değil, öğrenme işidir. Eğer etkili yöntemler geliştirilirse ve uygulanırsa öğrencilerin sanata doğru eğitilebileceğini savunur.

Öte yandan çocuk özgürlüğü, çocuk sanatı, eğitimi gibi bir takım konularda gelişmeler yaşanır. Amerika’da Stanley Hall’ın öncülüğünde çocuk hareketi başlar. Göz ve elin eğitimine bu kez bellek ve düşünme gücü eğitimi eklenir. Eğitimde yaratıcılığın önemi de ortaya çıkar. 1934 yılında John Dewey “Deneyim olarak sanat” (Art as Experience) adlı eserini yazar. “Dewey’e göre sanat, çocuklarda genel yaratıcı becerilerin geliştirilmesinde ve demokratik bir toplumda özgür düşünen kişilikler geliştirmek için önemli bir araçtır.” (Artut, 2002)

Sanat eğitimi gelişiminde üç önemli yaklaşımı özetlemek gerekirse;

- Çocuğun yaşantısında yaratıcılığın önemi
- Bilinçaltı dünyasının keşfiyle, sanatın ruh sağlığına olumlu etkisi
- Çocuk sanatı görüşü

Franz Çizek çocuklardaki özgür anlatım (Free expression)’a sanat eğitimcilerinin dikkatini çekmeye çalışır. Çocuk sanatı, çocukların yaş gelişimine göre kendiliğinden gelişir. Kendilerini rahatça ifade edebilmeleri için büyük kağıtlar, bol miktarda boyalarla, kalın fırçalarla çalışmalarına olanak tanınmalıdır. Gerçek anlamda yaratıcılıklarının gelişmesi için özgür çalışmaları şarttır.

Sanat eğitimi alanında bir başka önemli kişi ise Victor Lowenfeld’dir. Çocukların sanat eğitimine yönelik önemli araştırmalar yapmış; çalışmalarını Yaratıcı ve Ussal Gelişme (Creative and Mental Growth, 1947) adlı kitabında ifadelendirmiştir. Sanat eğitimcinin görüşlerini şöyle özetleyebiliriz:

1. Lowenfeld, çocuğun yaratıcı ve ussal gelişimiyle sanat arasında ilişki kurarak sanatı bu gelişimi sağlayıcı bir araç olarak görür. Sanatın hem yetişkinlerin yaşamında, hem de çocukların yaşamındaki değerini bilmekle birlikte, Lowenfeld'in öncelikle ilgisi bir insan olarak çocuğun gelişmesinin, düşünmesinin ve duymasının gelişimiydi. Bir başka deyişle, çocuk önemliydi ve sanat aracı.
2. Kişide yaratıcı ve sanatsal gelişim ile ussal tüm yetilerin gelişimi arasında birbirini etkileyen bir bağ vardır. Bu bağlamda, sanat etkinlikleriyle yaratıcılığın geliştirilmesi çocukta bütün ussal alanların da gelişimine yardım eder.
3. Sanat etkinlikleri çocuğun bir bütün olarak gelişmesine katkısı yanında, onun öğrenmesinde ve kavram elde etmesinde çok yararlı bir alandır.
4. Sanat çocuğun kendini anlatmasına yardımcı bir araçtır.
5. Çocuklar ilk çizimlerinden başlayarak belirli yaşlarda yine belirli grafik özellikler sergileyerek gelişirler.
6. Çocuklar plastik anlatımlarında iki ayrı tip özelliği gösterirler. Bunlar, görsel (visual) ve yapıcı (haptic) tiplerdir. Sanat eğitimcileri derslerinde çocukların bu özelliklerine göre eğitimlerini ve değerlendirmelerini yapmalıdırlar. (Kırıçoğlu, 2002)

Sanat eğitimi alanında önemli araştırmalar yapmış bir diğer önemli isim Herbert Read “ Sanat Yoluyla Eğitim “ (Education through Art ,1943) adlı kitabıyla çok uzun bir süre sanat eğitiminde etkili olmuştur.

İngiliz sanat tarihçisi ve eğitimcisi Herbert Read adı geçen kitabında eğitimbilimsel bir program ortaya koymak istemediğini asıl amacı sanatın en geniş anlamıyla pedagojik önem ve ağırlığını vurgulamak olduğunu belirtir .(San ,1983)

Read'e göre en önemli şey duyguların eğitimi olmalıdır. Duyguların eğitimi zekanın, yargılama gücünün temelini oluşturur. Kuramın çıkış noktası olarak Platon'a kadar uzanır ve yorumlar. Sanatın tek ölçüt olarak doğayı alması gerektiğini söyler.

Read'e göre sanat, çocuğun da sanatçının da kendiliğindenlikle, üzerinde düşünmeden ortaya koydukları bir olgudur. Her sanat ürünü bir kişiliğin ve o kişiliğin kendine özgü huyunun (mizaç, temperament) anlatımı, ifadesidir. Sanatçı huyunu ve algılamasını sanatında bilinçsizce yansıtır. Yaratma ne denli özgürce yapılırsa o kişilik, huy, yani üslup o denli belirgince ortaya çıkar. Onun için sanat eğitiliminde özgür ifadeyi engelleyip ketleyecek her türlü etmeni ortadan kaldırarak, yeti ve güçlerin özgürce gelişip serpilmesini sağlamak gerekir. Sanat eğitiminin asıl amacı kişiliğin uyumlu gelişmesinin ve dolayısıyla, uyum içinde bir toplumun sağlanmasıdır.

Read'in kişiliğine karşı gösterdiği bu aşırı hayranlık içinde ve çocuğu bir sanatçı ile eş tutmasında, onun kuramının usdışı yanını tanımış oluyoruz. Üzerinde düşünme (reflexion), tartma biçme, eleştiri, bilinçlilik ve yöntem, Read'in sanat eğitilimi anlayışında kaçındığı bileşen ve öğelerdir. Öğretmene düşen, çocukla birlikte çalışma, onunla birlikte hissetme, onu destekleme ve kendine güvenmesini sağlamaktır. (San, 1983)

Bütün bu çalışmaların ve kişilerin yanı sıra, Bauhaus okulundan (1919'da Walter Gropius tarafından Weimer'de kurulur. Amacı; gelişen teknoloji ve sanatın işbirliği kurmak ve sanatı halka ulaştırmak): bu okulun önemli uygulayıcılarından Itten'in temel tasarım çalışma programından bahsedebiliriz. Bunun yanı sıra Franz Çizek çocukta özgür anlatıma önem vermiş, gerçek yaratıcı faaliyetler için çocukların özgür kılınmalarının önemini vurgulayarak onların yetişkin etkilerinden uzak sanatsal oluşumlarda bulunmalarının önemini vurgulamıştır.

Batıda sanat eğitiminde bu tarz gelişmeler yaşanırken, ülkemizde de sanat eğitiminin gelişimi şu şekilde özetleyebiliriz;

- Müderrishane-i Berr-i Hümayunu (ilk resim dersleri verilmeye başlanmıştır.)
- Mekteb-i Fünun-i Harbiye'nin (Kara Harp Okulu) açılışı (Programda resim, perspektif, desen gibi konular bulunmaktadır.)
- Sanayi-i Nefise Mektebi Alisi (Güzel Sanatlar Akademisi)'nin kuruluşu (1883)
- Bir grup eğitimci Avrupa'ya sanat eğitimi alanında uzmanlaşmaları için gönderilir. İsmail Hakkı Baltacıoğlu bu bağlamda Almanya'ya gönderilmiş; dönüşünde ilk resim-iş müfredat programını oluşturmuştur. (1915)
- Eğitimci John Dewey Türkiye'ye getirilmiş; çalışmaları sonucunda bir rapor hazırlamıştır. Bu rapor hemen uygulamaya konmuştur. Raporunda yer verilen resim ve el işleriyle ilgili konular şunlardır:
 1. Okullarda resim ve el işleri atölyelerinin kurulması ve bu işliklerin gerekli araç ve gereçlerle donatılması.
 2. Yüksek öğretime devam etmeyeceklerin yaşamlarında kendilerine yetecek bilgi ve becerilerin kazandırılmasında ve de bilginin yaşama geçirilmesinde uygulamaya ve özellikle el işlerine önem verilmesi
 3. Görsel sanatlarda (resim, çizgi, boya sanatları olarak raporda yer alır) yeteneklerin geliştirilmesinin bireysel ve toplumsal önemi ve yararlı üzerinde durulur. (Dewey, 1938)
- Gazi Eğitim Enstitüsü açılır. (1926)

- Gazi Eğitim Enstitüsünde Resim-İş Eğitimi Bölümü açılır.
- Köy enstitüleri açılır. Köylerin gelişmesini, kalkınmasını amaçlayan bu enstitülerde sanat çalışmaları çok büyük önem taşımaktadır. (1947'de köy enstitüleri kapatılır.
- 1949'da ortaokul programlarına iş bilgisi ve yazı dersleri konulur.
- 2547 sayılı YÖK yasası ile resim bölümlerinin ders içerikleri yeniden gözden geçirilerek lisans programlarına göre düzenlenmiştir.
- Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri açıldı. (1990)

İlköğretim Kurumları Resim-İş Eğitimi Dersi Genel Amaçları

1. Türk Milli Eğitimin amaçları doğrultusunda güzel sanatlarla ilgili bilgileri kazandırabilme.
2. Sanatı görsel bir iletişim formu olarak kullanmada ve değerlendirmede güven ve yeterlilik kazanmaları için öğrencilerin görsel okuryazarlığını sağlayabilme.
3. Sanatsal yaratıcılığı geliştirebilme.
4. Her alanda kullanılabilecek yaratıcı davranışlar geliştirebilme.
5. Düşünceleri gerçekleştirebilmek ve sanat eserlerini üretebilmek amacıyla bireysel anlayış ve teknik yeteneklerini geliştirebilme.
6. Estetik duyguların geliştirilmesi yoluyla, sanat ve tasarımla ilgili olarak bilinçli estetik hükümler vermelerini sağlayabilme.

7. Özgün düşünme, üretme ve deneme kapasitelerini geliştirebilme.
8. Düzensizlikten rahatsız olmasını ve çevresini güzelleştirmesini sağlayacak estetik kişilik kazandırabilme.
9. Sanat yoluyla ifade imkanı vererek ruh sağlığına yardımcı olabilme.
10. Öğrencilerin kendilerini ispatlamalarına ve kendilerini bulmalarına imkan tanıyabilme.
11. Öğrencilerin hayatları boyunca sanat yapan üreticiler veya sanatı bilinçli izleyen tüketiciler olarak içinde yaşadıkları kültüre katkılarını sağlayabilme.
12. Bireysel veya grup çalışmalarında sorumluluk ve işbirliği, dayanışma anlayışını; birbirleri arasında sevgi, saygı ve yardımlaşma gibi duygu ve davranışları geliştirebilme.
13. Sanatın özgünlük olduğunu ve hayata olan katkısını kavrayabilme.
14. Sanatsal yaratma hazzını duymasını ve sanatçıyı takdir etmesini sağlayabilme.
15. Biçimsel anlatımla ilgili teknik bilgi ve beceriler kazandırabilme.
16. Tasarıma yönelik hayal gücünü geliştirebilme.
17. Tarihi ören yerlerini, anıtları, müzeleri, sanat galerilerini, atölyelerini ve tasarım stüdyolarını tanıyarak, kültür ve tabiat varlıklarına sahip çıkabilme.

Resim-İş Eğitiminin Temel İlkeleri

İlköğretimde uygulanacak resim-iş eğitiminde belirlenen amaçlara ulaşılması için aşağıdaki ilkelerin göz önünde bulundurulması gerekir. Bunlar, ilköğretim kurumları resim-iş dersi öğretim programında (M.E.B., 1992) aşağıdaki şekliyle belirlenmiştir.

- Çocukların gelişim basamakları açısından bireysel farklılıklar gösterebileceği düşünülmelidir.
- Uygulamalar sırasında iki ve üç boyutlu çalışmalara yer verilmelidir. Grup özelliği gösteren bireylerden oluşan bir sınıfta iki ve üç boyutlu çalışmalar dengeli bir şekilde yaptırıldığında, öğrencilerin yatkınlıklarına göre olanak tanınmış olur. Ayrıca çocuğun yapısına uygun gereci ve alanı belirlemek için onların çeşitli gereçleri denemelerine fırsat verilir.
- Başka resimlerden kopya yaptırılmamalıdır, boyama kitaplarına ilişkin eğilimleri kontrol altına alınmalıdır. Bu durum çocuğun yaratıcı özelliklerini, hayal güçlerini ve kendine olan güvenini kısıtlar. Bütün çocukların yaratıcı olduğu düşünülerek, diğer çocukların yaratıcı özelliklerini bir diğerinden üstün tutup, başarıları sürekli vurgulanmamalıdır.
- Resim-iş dersi diğer derslerin sürekli uygulama alanı olarak düşünülmemelidir. Resim-iş dersi “bir anlatım dersi” sözünden “çocuğun kendini dışa vurması” anlamı çıkarılması gerekirken, bu genellikle, “ çocuğun başka derslerde öğrendiklerinin resim dersinde çizgi ve renkle yada üç boyutlu biçimlerle anlatılması olarak değerlendirilmektedir. Bu yüzden resim dersinin diğer derslerle ilgili araç ve gereçlerin yapımı, onarımı gibi etkinlikler için ayrılmış zaman olarak düşünülmemelidir. Resim-iş dersi derslerin devamı değildir.

- Dersler ilginç duruma getirilmelidir. Konuyu verirken “şunu yada bunu yapın” yerine, olayı ilginç bir dille anlatarak veya oyunlaştırarak öğrenciye yaşatmalı ve konuyla öğrenci arasındaki duygusal iletişim sağlanmalıdır. Seçkin konular çocuğun yaşına, ilgisine, hayal gücüne coşku dolu evrenine uygun olmalı, ayrıca çevresinde gelişen olayın güncelliğinden de yararlanılmalıdır. Gereçler konuya uydurularak seçilmelidir. Sözgelimi; bayram, panayır, eğlence, lunapark gibi.
- Zararlı etkenlerden kaçınılmalıdır. Özellikle ergenlik çağına giren çocuklar için, sanat değeri olmayan ve özgün tasarım örneği, niteliği taşımayan zevkten yoksun sinema afişleri, posterler, kartpostallar, reklamlar, çirkin tabelalar, niteliksiz kitaplar ve dergi resimleri, estetik eğitimi açısından son derece zararlı unsurlardır.
- Resim-iş eğitimi çocuğa göre olmalıdır. Kendini evrenin merkezi olarak gören çocuk, bütün olayları kendi şiir dolu evreninde yaşayarak duyar, biçimlendirerek dile getirir. Çocuk yetişkin insanın küçültülmüş örneği olarak görülmelidir. Çocuğun yaptıklarını, görülen ayda yaşanan gerçeklerle karşılaştırmaktan özellikle kaçınılmalıdır. İyi niyetli ve bu alanda bilgisi yeterli olmayan yetişkinler, çocukları kendi anlayışları doğrultusunda çizmeye yönelterek zararlı olmaktadır. Örneğin, çocuklar nesnelerin görünen doğal renklerini değil, kendine göre güzel ve ilginç bulduğu renkleri kullanırlar. Ağacı yada gökyüzünü kırmızıya boyayan çocuğa “ağaç kırmızı olur mu?” diyerek eleştirmek, yönlendirmek, onun şiirsel, iç dünyasını yıkarak kendi anlayışımıza doğru çekmeye zorlamak doğru değildir. Bu durumda kendi dünyası ile yetişkinlerin dünyası arasında bocalayan çocuk öz güvenini yitirerek ya “yapamıyorum, sen yapar mısın?” diye tutturacak yada resim dersinden soğuyacaktır. Dolayısıyla bir çocuğun “resim yapamam” demesi, o çocuğun dünyasına başkalarının karışmış olduğunun bir göstergesidir. Özellikle yetişkinlerin (anne, baba ve öğretmen) çocuğun resimlerinde

gerçeğe baęlı olması kaygısıyla çocuęun iç dünyası ve hayal gücüne ters düşen herhangi bir düzeltme işlemi onun şevkini, yaratıcı güç ve aktivitelerini yok edebilir. Bu durumlar genellikle çocuęun şema öncesi döneminde özel bir durum olarak karřımıza çıkar.

- Teorik bilgiler konu öncesi ve çalışmalar sırasında verilmelidir. Derslerde kuru bilgiler vermektan kaçınılmalı, dersler sıkıcı olmaktan kurtarılmalıdır. Gerekli olan kuramsal bilgiler tanımlamalar biçiminde olduęu gibi bu kuramlar uygulamalar sırasında da sezdirilmeli, hayata geçirilmelidir. Örneęin renk konusu verilirken konunun daha kalıcı olması sağlanabilir.
- Tamamlanan çalışmaların sergilenebileceęi düşünülerek, sergilemeye uygun hale (paspartu) getirilmeli, deęerlendirme sırasında ise çocuęun tüm çalışmalarını içeren (süreç dosyası) etkinlikleri göz önünde bulundurularak incelenmelidir.

Resim-İş Eğitiminin Gereklilięi

Okullarda resim-iş eğitimi genel eğitimin bir parçası olarak görülmekle birlikte kendine özgü, kendine özel eğitimi yöntemi ve teknikleri olan bir alandır. Öğrenciler için bu ders, düşünsel, bilişsel, duyuşsal ve bedensel etkinlikler içinde bulunarak kendilerini ifade etmeye olanak sağlayan çok yönlü önemli sanatsal bir araçtır.

Resim-iş dersleri boş zamanların deęerlendirilmesine ortam sağlayan süsleme amaçlı bir ders deęildir. Özellikle okul öncesi ve ilköęretimde; resim dersleri çocuęun coşkulu, ve canlı, dış etkenlere açık duygusal yapısı nedeniyle bu eğitimi alabileceęi en iyi dönemdir. Bu derste çocuk, içinde yaşadığı çevreyi, ortamı tanır, çizdiği resimlerde (ben de varım...) kendini çevresine kanıtlamaya çalışır, bir deęer olduęunun bilincine vararak kendisini tanımlamada önemli bir faktör olarak görür.

Çocuğun sanatsal etkinlikleri kendini rahatlamasına, yaratıcı, insani duygu ve düşüncelerinin gelişiminde etkili olan önemli, sonsuz bir kaynaktır.

Resim-iş dersleri sadece sanat eğitimiyle sınırlı kalmaz. Doğa ile insan arasındaki ilişkileri tanır, yaşamın zenginliğini görerek kişisel bütünlüğü ve özgüvenini kazandıran vazgeçilmez bir unsurdur.

6. Sınıf Resim Dersi Amaçları

Amaç 1: Güzel sanatların önemini ve gerekliliğini kavrayabilme

Amaç 2: Çizgisel çalışmalarda çeşitli gereçleri tanıyabilme

Amaç 3: Çizgi ve çizgi çeşitlerini tanıyabilme

Amaç 4: Çizgilerle grafiksel çalışmalar yapabilme

Amaç 5: Bası resim tekniklerini tanıyabilme

Amaç 6: Koyu, orta, açık leke değerlerini kavrayabilme

Amaç 7: Koyu, orta, açık değerlerle oluşturulmuş düzenlemeler yapabilme

Amaç 8: Doğadaki güzellikleri görerek edindiğin izlenimleri çalışmalarına aktarabilme

Amaç 9: Doğadaki varlıkların ve olayların ilginç gelen yönlerini farklı teknikler kullanarak leke değerleri ile düzenleme yapabilme

Amaç 10: Renk bilgisi

Amaç 11: Renk bilgisini renk çemberinde uygulayabilme

Amaç 12: Örtücü boya ve teknikleri bilgisi

Amaç 13: Saydam boya ve teknikleri bilgisi

Amaç 14: Sevginin ve yaşama sevincinin ne olduğunu kavrayabilme

Amaç 15: Sevgiye ve yaşama sevincine ilişkin duygu, düşünce ve gözlemlerini resim diliyle anlatabilme

Amaç 16: Dikkat ve algılama gücünü geliştirici bellek eğitimi yapabilme

Amaç 17: Duygularını ve hayal gücünü geliştirmek için öykü, masal gibi sözlü anlatım öğelerini, görsel anlatıma dönüştürebilme

Amaç 18: İki boyutlu çalışmalarda artık malzemeleri kullanabilme

Amaç 19: Üç boyutlu biçimlendirme ve inşa çalışmaları yapabilme

Amaç 20: Tasarım bilgisi

Amaç 21: Savurganlık konusundaki duygu, düşünce ve bilgilerini grafik tasarımı olarak yansıtabilme

Amaç 22: Yakın ve uzak çevredeki sanat olaylarına ilgi duyuş

Amaç 23: Çeşitli sanatçı ve tasarımcıların eserlerini röprodüksiyon ve fotoğrafları ile bunlara ilişkin yazılı kaynakları biriktirerek görsel sanatlarla ilgili bakış açısı kazanabilme

Amaç 24: Tarihi eserleri, anıtları, müzeleri, galerileri, sanatçı ve tasarımcı atölyelerini tanıyarak sanat eserlerini koruyabilme

Amaç 25: Kompozisyon bilgisi

Amaç 26: Okul içinde ve dışında bireysel olarak veya yardımlaşarak geniş ve dar ölçülerde kompozisyonlar tasarlayarak uygulayabilme

Amaç 27: Bol figürlü çalışmalar yapmaya ilgi duyuş

6. Sınıf Resim Dersi Konuları

Çizgisel çalışmalar

Güzel sanatlar bilgisi

Çizgilerle grafiksel çalışmalar

Baskı resim teknikleri ile çalışmalar

Renkli çalışmalar

Duyguları ifade edici çalışmalar

Röprodüksiyon inceleme

Üç boyutlu biçimlendirme çalışmaları

Grafik tasarım

Sanat eserleri

Kaynak: İlköğretim Kurumları Resim-İş Dersi Programı, Ankara, 1992

- MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığının 25.07.1991 tarih ve 3786 sayılı onayı ile “ilköğretim resim-iş dersi öğretimi” programının geliştirilerek yürürlüğe konulması. (1992)
- MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı 10.03.1998 tarihinde lise resim öğretimi programını yeniden geliştirerek 1989-1999 öğretim yılından itibaren 2487 sayılı Tebliğler Dergisinde yayınlanarak yürürlüğe girmiştir.

Çocuklarda Gelişim Evrelerine Genel Bakış

Çocuklarda gelişim basamakları yaş seviyelerine göre değişkenlikler gösterir. Gelişim evreleri konusunda en sistematik ve en çok kabul gören yaklaşım Lowenfeld'in yaklaşımıdır. Onun yaptığı sıralama şöyledir:

1. Karalama evresi (2-4 yaş arası)
2. Şema öncesi evre (4-7 yaş arası)
3. Şematik evre (7-9 yaş arası)
4. Ergenlik öncesi evre (9-11 yaş arası)
5. Mantık çağı (11-13 yaş arası)
6. Ergenlik krizi (13 yaş ve ötesi)

1. Karalama Evresi (2 ile 4 yaş arası): Çocuklarda sanatsal açıdan ilk gelişim evresi karalamalarla, çizgilerle ortaya çıkar. Çocuklar rastgele çizgilerle, yeni malzemelerle ve fikirlerle çeşitli ürünler ortaya koyarlar.

1,5-2 yaşlarındaki hareket ihtiyaçlarından kaynaklanan amaçsız karalamalar, çocuğun “dillenme” dönemine rastlar. Çocuğun çizgi ve yapı ile ilgili deneyim kazanması parmak kaslarının gelişmesi, zihni ve algısal olgunlaşmasını tamamlayabilmesi bakımından önem taşır. 3,5-4 yaşlarına kadar süren bu dönemde, yetişkinlerin gerekli anlayışı göstererek çocuğa yeterli çalışma ortamı hazırlamalarının sayısız yararı vardır. Çünkü çocuk, karalama basamağının sonlarına doğru, çevresindeki nesnelere yapı özelliklerini keşfederek tanımaya ve çizgiyle anlatıma dökmeye çalışır. Yani nesnenin ve rengiyle olan ilişkilerinin temellerini atar. (M.E.B. Resim-iş Öğretmen El Kitabı)

Normal bir gelişim düzeyi içinde her bir çocuk kağıt üzerinde ilk önce gelişigüzel karalamalar yapar. Bu karalamalarda herhangi bir sınırlama, düzen görülmez.

Karalama evresi; çocuğun kas gelişimine, zekasına, genel sağlık durumuna ve pratik yapmaya ayrılan zamana bağlı olarak birkaç gün, hafta veya ay sürebilir. Zamanla çizgiler daha çok kontrollü hale gelir, daha çok belirli bir amaca yönelik ve ritmik olarak gelişir. En sonunda çocukların çoğu çizgilerini büyük dairesel şekillere dönüştürme eğilimine girer ve çizgilerini tarayıcı, dalgalı, daha ince veya kalın olacak şekilde değiştirmeyi öğrenirler. (Artut, 2002)

18 ay civarında ilk karalama girişimleri dikkatimizi çeker. (Yavuzer, 1993)



a) 2,5 yaşında bir çocuğun çalışması



b) 3 yaşında bir çocuğun çalışması



c) 3 yaşında bir çocuğun çalışması



d) 3,5 yaşında bir çocuğun çalışması

2. Şema Öncesi Evre (4 ile 7 yaş arası): Karalama evresinde gelişigüzel çizilen karalamalar, çizgiler, yavaş yavaş tanınan şekiller halini almaya başlamıştır. Artık çizilen rastlantısal değildir çünkü karalama evresinden itibaren yaşanan gelişim sonucu; çocuklar çevrelerindeki nesnelere ve insanlarla çizimleri arasında bir bağ kurmak isterler.

Bu dönemde çocuk, canlandırmak istediği obje ya da kavramla ilişki kurma kaygısını yaşar. (Yavuzer, 1993)



a) 4 yaşında bir çocuğun çalışması



b) 4,5 yaşında bir çocuğun çalışması

Şema öncesi evrede görülen ve çocukların en çok sevdikleri konu insan figürleridir ancak bunlarda orantılar dengesizdir.

Çocukta ilk simge büyük bir olasılıkla insandır. Bu, onun ilgi alanı içinde doğrudan ilişki kurduğu kişinin resmidir. (Kırışoğlu, 2002)

Hemen hemen bu dönemde tüm çizimler önden olup yüzeysel görünümündedir. Son dönemlerde resimlerde derinlik faktörünü algılayabilseler bile zihinsel ve beceri gelişim düzeyleri gereği algıladıklarını veya bildiklerini çizememektedirler. (Artut, 2002)

Artut'a göre bu dönemde çocuklar karalama dönemine göre çizimlerinde daha serbesttirler. Renkleri seçerken objelerin gerçek renklerine değil, kendi beğendikleri renklerde boyamalar yaparlar. El kasları tam gelişmemiştir ve boyamalarda rahatlık gözlenir. Şekiller kağıt üzerinde yüzer gibi gözükür. Beğendikleri resimleri insanlara göstermekten zevk alırlar, bu nedenle sürekli yeni kağıtlar kullanıp, beğenmedikleri sayfaları yırtıp atarlar.

Çocuk gördüğü nesnelere yapısal bir eşdeğerini yaratırken dikkatini, her çizdiği şema üzerinde ayrı ayrı yoğunlaştırır. Bu resimlerde; at, ev, sinek, ağaç, çiçek birbiriyle ilişkisine bakılmaksızın çizilir. Bu özelliği Arnheim, yerel çözüm (local solution), Piaget, bütünden uzaklaşma yada parçada yoğunlaşma (centration) olarak

tanımlar. Bu resimde attan büyük kelebek, evden büyük insan çizilebilir. Bu da bu yaş çocuğunun resimlerinin çekiciliğinden biridir. (Kırıçoğlu, 1991)

Yine Kırıçoğlu'na göre bu dönem çocuk resimlerinde en çok çözüm gerektiren sorun resimlere 3. boyut görünümünü katmaktır. Bunu aşmak için yaptıkları resimlerde her bir şemanın altına ayrı çizgi çekerler. Bir de röntgen resim adı da verilen saydamlık etkisi katarlar. Yani aynı anda bir evin hem içi, hem de dışı çizdikleri resimlerde gösterilebilir.

Bu dönem resimlerinde görülen bir diğer özellik ise düzleme özelliğidir. Çocuk, resimleri bir tek yerden bakıyormuş gibi çizer. Artut'un bir tanımlamasına göre; mekan düşüncesi tam olarak oluşmadığından, eşyalar yüzeysel olarak yana yatık çizilir ve gözükmeyen tarafları görünür çizilir. Örneğin sandalyenin dört bacağına da çizilmesi, insanların yanlara yatık düz çizilmesi gibi.

3. Şematik Evre (7 ile 9 yaş arası): Bu dönem çocuğun çevresiyle etkileşiminin arttığı, toplumun bir parçası olduğu farkındalığını yaşadığı bir dönemdir.

Bu evre çocukta şekil kavramının oluştuğu bir evredir. Çocuk artık çevresindeki her şeyin farkındadır ve çevresiyle daha çok etkileşim içindedir. Çizimlerinde nesnelere göre renk seçimi farklılıklar gösterir. Henüz renk nesne ilişkisinin oluşmadığı, perspektif kurallarının yerleşmediği görülür. (<http://orgm.meb.gov.tr/ozelEgitimProgramlar/EgitimUygulamaOkuluEgitimPrg/ResimIsDersi.htm>)

Yaklaşık 7 yaşlarında çocuk çizimlerinde belirli tanıdık şekilleri kullanmaya başlar. Karalama ve şema öncesi dönemde çokça çizmiş olduğu bazı sembolleri tekrarlar ve bunlara anlam yüklemeye başlayabilir. İnsan çizimlerinde daha belirli çizimler yapar ve ayrıntıları da betimler.



a) 8 yaşında bir çocuğun çalışması



b) 7 yaşında bir çocuğun çalışması

Doğal gelişim süreci içinde şematik dönem grubuna giren çocukların resimlerinin ortak özellikleri aşağıdaki şekliyle belirlenmiştir.

- Dekoratif süsleme ve renk kullanımı etkindir, özel durumların dışında genellikle canlı renkler tercih edilir. Tekrarlardan oluşan boyama ve çizime ilişkin bir güven duygusu oluşur.
- Teknoloji ve analize ilginin arttığı görülür.
- Çizim ve boyamada önemli parçaların abartılarak gösterilmesi, önemsizlerin ise yok edilmesi fark edilir.
- Resimde planlama ve kompozisyon duygusu belirgindir. Gizli perspektif etkileri görülür.
- Mekan kavramı gelişmiştir. Figürler tasarlanan mekanlarla özdeşleştirilmiştir.
- Resmi yatay olarak ikiye bölen “yer çizgisi” çoğunlukla görülen ortak bir özelliktir.
- Resimlerinde bazı yazı ve simgeler görünür. Örneğin; çizgi film kahramanlarının isimleri veya yön işaretleri, banka, otobüs durağı levhası,

trafik işaretleri, bazı meşrubat ve fast food şirketlerinin logoları resimlerinde yer alır. İnsan figürleri profil veya cepheden gösterilir. Şemalar geometrik şekillere benzer (gövde dikdörtgen, baş daire, etek üçgen gibi). En önemli figüratif konuların başında; yakın çevresi, kendisi, ailesi ve arkadaşları gelir.

- Figürlerde cinsiyet ayrılığında kaynaklanan ayrıntılar belirgindir (kirpikler, dudak boyları, kırmızı yanaklar, yüzük, kolye, sigara ve şapka gibi). (Artut, 2002)

4.Ergenlik Öncesi Evre (9 ile 11 yaş arası) : Bazı kaynaklarda gerçekçilik dönemi de denmektedir. Bu dönemle yavaş yavaş toplumun bir parçası olduğunun farkına varan çocuğun resminde; gerçeğe yaklaşan betimlemeler görülür. Aynı zamanda duygusal gelişimin de yaşandığı bir dönem olduğundan bazı çocuklar resimlerini ailelerine ya da arkadaşlarına göstermek istemeyebilirler.

Bu evrede çocuk, ayrıntıya ilgi duyarken, giderek resimlerini göstermekten hoşlanmaz onları açıklamaz. Artık renkler gelişigüzel seçilmek yerine, gerçeğe uygun bir biçimde seçilmeye başlanmıştır.



Yukarıda 9 yaşında bir öğrencinin resmi görülmektedir.

Çizimlerde erkek çocuklar genellikle zorlukların üstesinden gelen kahramanlar, maceraperestler, avcılar, dağcılar, uçak ve otomobilleri tercih ederler. Kızlar ise moda, dekoratif süslemeler, bebekler kadın yüzleri, çiçek ve duygusal özellikleri yansıtan romantik, heyecan verici bazı figürler resimlerinde egemen olmaktadır. (Artut, 2002)

Görüldüğü gibi artık bu devrede çocuk toplumun bir parçası olduğunu fark ederek, kız-erkek ayrımını hissederek , konu seçiminde de farklılıklarını gösterir konuma gelmiştir.

Artut'a (2002) göre bu yaş grubuna giren çocukların ortak özellikleri özet olarak şöyledir:

- Olaylar, eşyalar ve gerçekler arasında ilişki kurabilme, plan yapabilme yetisi büyük ölçüde gelişmiştir.
- Kız ve erkekler arasındaki cinsiyet farklılığından kaynaklanan konuların seçimi ön plana çıkar.
- Perspektif etkileri görülür.
- Geometrik çizgilerden uzaklaşmıştır.
- Resimlerinde katı gerçekçilik egemendir.
- İnsan figürlerinde önemli gelişme cinsiyet ayrımları ile resimlerine yansır.
- Renk kavramının geliştiği, renkleri anlam ve amaçlarına uygun olarak tercih ettikleri görülür.



9 yaşında bir öğrencinin çalışması görülüyor

5.Mantık Çağı (11 ile 13 Yaş Arası) : Bu yaşlarda çocuğun alabildiğine gerçeği yansıtma isteği ve bu yolda başarısı sürerken, bir yandan çizgide daha özgür ve kendisine özgü anlatım formları arar. (Kırıçoğlu, 2002)

Ergenliğin başlangıç olduğu bu dönemde, fiziksel ve ruhsal olarak çocukta önemli değişiklikler yaşanmaktadır.

Gençlik öncesi bunalım çağı (Adolescence); ergenliğin ilk habercisi sayılan bu dönem, oldukça kritik bir durumun işaretlerini verir. Dolayısıyla çocukluk ve ergenlik yıllarında resim temalarının en coşturucu olanları gerçeğe ve hayal gücüne dayalı olanıdır. Örneğin; doğal afetler-fırtınalar, korkulu psikolojik temalar, şiddet öğeleri, gerçeküstü öyküler, sirk, göçmenler, tarlada çalışanlar, film yıldızları, kahramanlar vb. etkili konulardır. (Artut, 2002)

Genel özellikler aşağıdaki şekli ile belirlenebilir:

- Fark edilemeyen bilinç ve gelişmiş bir zeka
- Çevre ve doğadaki değişkenleri ifade yetisi güçlenmiştir.

- Resimde dinamik-kinetik etkiler, dramatik ve duygusal sahneler görülür.
- Perspektif ve ayrıntılara yeterince inebilmesi yetisi
- Görsel, bilişsel ve duygusal gelişim etkilidir.

6.Ergenlik Krizi (15 Yaş ve Ötesi) : Bu yaştan sonra genç mantık çağına girmiş sayılır. Dünya olaylarını, çevresinde olup biteni, yalnız somut değil soyut düşünceleri toplayıp biriktirip kavramlaştırıp öğrenir. (Kırıçoğlu,2002)

Resimle ilgili bir takım problemler öğrenilir ve çözülmeye çalışılır. Renk sorunları, renk karışımları, kompozisyon kuralları vb. bir takım konulara girilmeye başlanır ve bundan sonraki devrede ilgili çocuklarla sanatsal öğretime daha da yaklaşılr.

Sanat Eğitiminde Yöntemler

Her dersin kendine özgü geliştirilmiş özel öğretim yöntemleri vardır ve bu yöntemlerin derslere göre uygulanması, öğretmen ve öğrenci etmenini de içine alır. Sanat eğitimi yöntemleri; sanatın öğretilmesindeki özel yöntemler sanatsal eğitimin özellikle okullarda uygulanmaya başladığı ilk dönemlerden günümüze çeşitlilikler göstermiştir. Çünkü sanat eğitiminde kesin uygulamaların olmayışı; sanat eğitimi uygulamalarının kişilere ve duygulara göre geliştiği gerçeği; net; her bireye aynı uygulanan bir tek yöntemin kabullenilmesini olanaksız kılar. Bu eğitim yapılırken kişilerde yetenek, yaratıcılık düzeyleri de farklı olacağından ve atölye uygulamalarının yanı sıra kuramsal eğitim de söz konusu olduğundan yöntemlerin önemi daha çok kavranmalıdır.

Artut sanat eğitimi yöntemlerinin genel amaçlarını şu şekilde özetlemiştir:

- Estetik, Sanat Tarihi ve Sanat Eğitimi gibi temel kavramların içeriklerini anlayabilme (Sanat eğitiminde dört disiplin)
- Sanatsal yaratıcılık ve yaratıcılığın geliştirilmesi konusunda bilgi ve deneyim kazanmak
- Sanat eğitiminde araştırma, inceleme, yargılama-sorgulama, değerlendirme-eleştirme anlayışlarını geliştirmek
- Sanat eğitiminde teknolojik olanaklardan, yazılı ve görsel kaynaklardan yararlanabilme
- Sanatsal dilin gelişimi ve bu anlayışa ilişkin etkinliklerde bulunmak
- Sanat yapıtlarını değerlendirme ve eleştirme kriterleri oluşturmak, süreç dosyası hazırlayabilmek
- Grup çalışma anlayışını kazandırmak, plan yapabilme beceri ve anlayışı kazandırmak

Resim öğretiminde (sanat eğitiminde); dersler orta öğretim ve lise okullarında büyük çoğunlukla branş öğretmenleri tarafından verilmektedir. Dersin etkili bir şekilde öğrencilere verilebilmesi için, öğretmenler çeşitli yöntemler kullanmaktadır. Aşağıda resim öğretiminde en çok kullanılan yöntemler kısaca açıklanacak; oyun yöntemi ise geniş bir kapsamda ele alınacaktır.

1. Müzikli Yöntem: 1927'lerde ortaya çıkmış, Almanya ve diğer Avrupa ülkelerinde kullanılmıştır. Bu yöntemde; resim dersleri müzik eşliğinde uygulanmıştır. Müzik eşliğinde yapılan resim derslerinin, yaratıcılığı olumlu yönde etkilemesi hedeflenir. Bu derslerde; müziğin sesinin yüksek olmamasına dikkat

edilir. Ayrıca derslerde öğretmenin uygulamaya dönük yaklaşımı; konu ve müziğin türünün derse etkisine dikkat edilmelidir.

2. Kopya Yöntemi: 17 ve 18. yy.larda hızla gelişmeye başlayan sanayi ve endüstri dünyasının gereksinimlerine paralel olarak geliştirilmiş bir yöntem olmuştur. Ancak bu yöntem; günümüz, sanat eğitiminde yaratıcılığın, özgün düşüncenin, özgüvenli bireylerin ortaya çıkmasında çok da tercih edilir bir yöntem olmamalıdır. Kopya yöntemi tekniği, görsel (göz) eğitimin kazanılmasında bir araç olmalıdır.

3. Kolaydan Zora Gitme Yöntemi: “Basitten karmaşığa” ilkesinden yola çıkılarak geliştirilmiş bir yöntemdir. Bu yöntemde çocuğun yakın çevresinden yola çıkarak sanat eğitimine başlanır ve kolaydan zora doğru verilen eğitimin çocukta daha etkili olacağına inanılır.

Bu yöntemin uygulamadaki öncüsü olan İngiliz W.Smith, 1871’de Amerika’ya çağrılır ve orada öğretmenliğe devam eder. Smith’e göre, yazmak ve çizmek birbirine paralel davranışlardır. Nasıl yazımın bir alfabesi varsa ve yazıyı öğretirken basitten karmaşığa doğru bir yol izleniyorsa, sanatın öğretiminde de basitten karmaşığa doğru bir yol izlenebilir. Öğrenci önce doğru çizgiyi, sonra eğriyi ve nihayet her ikisinin birleşik biçimlerini öğrenir. Bu yolla ölçüsü, oranı yerinde biçimler oluşturmada çizme becerisi kazanır ve geliştirir. Yöntem çok açık ve kesindir. Müfredat programları açıklayıcı ve oldukça sistematiktir. (Kırıçoğlu, 1991)

Yine Kırıçoğlu’na göre eğer kopya yöntemi dikkatli kullanılmazsa kolaylıkla ketleyici olabilir.

4. Bellek Eğitimi Yöntemi: Yaşanılanlara bağlı olarak, çevreyle iletişim halindeyken bir takım bilgileri, olayları hafızasında tutar, depolar. Bellek eğitimi; bellekte depolanan izlerin, olayların; çocuğun sanatsal yaratıcılığında, gelişiminde kullanılmasını hedefleyen bir yöntemdir.

5. Psikolojik Yöntem: Çocukların gelişiminde, özellikle küçük yaşlarda resimler sözlerden daha etkilidir. Resimlere bakılarak çocukların iç dünyaları, büyüme süreçleri hakkında bilgi edinilebilir. Çocukların kişiliklerinin; ruhsal dünyalarının algılanması ve incelenmesinde çağdaş bir yöntemdir.

6. Demonstrasyon (Gösteri) Yöntemi: Resim dersleri işlenirken her türlü görsel eğitsel içeriği olan araçtan faydalanmak, dersin kavratılması açısından oldukça önemli olabilmektedir. Sergiler, slaytlar, filmler, tıpkı basımlar, sanat eserleri, sembol ve posterler, açıklayıcı levhalar vb. her türlü araç öğrenmede etkili olabilmektedir. Bu yöntemi uygulayacak olan öğretmen; önceden çalışmalar yaparak derse hazırlanmalı, dersi uygularken soru cevap yöntemiyle öğrenmenin gerçekleşip gerçekleşmediği dönütünü almalıdır.

7. Sanat Yoluyla Eğitim Yöntemi: İngiliz sanat tarihçisi ve estetikçisi Herbert Read'in geliştirdiği bir yöntemdir. Aşağı yukarı 30 yıl etkili olmuş, bugünde etkisini sürdürmekte olan bir yöntemdir.

Read'e göre sanat, çocuğunda sanatçının da kendiliğindenlikle, üzerinde düşünmeden ortaya koydukları bir olgudur. (San, 2003)

Read'in kuramı Antik düşünür Platon'a dayanır. Kuramın ilkesi; "estetik eğitim eğitimin temelidir" görüşüdür. Birlik, bütünlük ve düzen sağlayıcı özelliği ile tüm sanatlar eğitiminde temel olarak alınmalıdır. Read'in temel aldığı Platon görüşü özetle şöyledir:

Estetik eğitim, bedene zarafet, usa soyluluk getiren tek eğitim alanıdır. Sanatı, eğitimin temeli yapmadaki amaç, çocuklukta mantığın uykuda olduğu zaman işlev görerek ussal gelişmeye yardımcı olmasıdır. (Kırıçoğlu, 2002)

Sanat Eğitiminde Oyun (Drama) Yöntemi

Bir sanat eğitimi yöntemi olan Oyun (Drama) yöntemi, burada geniş kapsamlı olarak ele alınacaktır.

Eğitimde oyun ya da oyunlaştırma yöntemi “drama” ile birlikte kullanılmakta; bu yöntem daha ziyade dramanın kapsamına girmektedir.

Drama, bir düşünceyi beden diliyle anlatmadır. İçsel bir durumun, bir tasarımın, bir düşüncenin eyleme dönüşmesidir. (Morgül, 2004)

Drama (eğitici oyunlaştırma) çocukların görme, algılama, tanımlama, yaratma, anlatma (expresyon) ve iletişim kurma, yetilerini geliştiren oldukça önemli bir etkinliktir. Sözel ve bilişsel anlatımları yanı sıra, görsel ve plastik anlatımlarına da etki eden dramadan, her alanda olduğu gibi sanat eğitiminde de yararlanılabilir. (Yolcu, 2004)

Dramaya ilişkin kaynaklarda yer alan tanımlamalardan bir kısmı şöyledir:

Bu kavramın tam bir Türkçe karşılığı bulunmamakla birlikte, sözcük olarak Yunanca’da “dran”dan türetilmiştir. Dran, yapmak, etmek, eylemek anlamını taşımaktadır. Drama ise, eylem anlamını taşıyan, gene Yunanca’da dromenon’un, seyirlik olarak benzetilmesi biçimindeki kullanımınıdır. Özellikle tiyatro bilimi çerçevesi içinde drama kavramı, özetlenmiş, soyutlanmış, eylem durumları anlamını almıştır. (San, 2002)

Drama etkinliğinde, bir yetişkinin standartlarının zorlanmaksızın, çocukların kişisel olarak gerçeği hissetmeleriyle ilişkili olduğu zaman, çocukların imgesel güçlerinin zenginleştirilmesinde önemli bir anlam taşımaktadır. Dramatik oyun setleri çocuklara oyunların türevlerinin geliştirilmesine ortam yaratır. Rol yapma, oyunlaştırma, çocukların duygularını açıklamasına yardım eder. Kuklaların

kullanımı, yaratıcı hareket, drama ve dil gelişimi için önemli olanaklar sağlar. (Mayesky, 1995)

Drama sanat eğitiminin vazgeçilmez önemli bir unsurudur. Öğretmenin en önemli kaynağıdır. Çocukların hayal güçlerini zenginleştirici etkinlikler gerçekleştirilmesine ortam hazırlayan önemli bir faktördür. Drama etkinliği içerisinde çeşitli öykü, şiir, mecaz, müzik, dans, görüntü ve imgeler, çeşitli oyun öğeleri ve betimlemeler oluşturulabilir, küçük oyunlar hazırlanabilir, tüm bunlar araç olarak kullanılabilir. Önceden hazırlanmış bir senaryo yoktur. Dramanın uygulanışında olaylar, iletişim-diyalog ve hareketler içgüdüsel olarak kendiliğinden (spontane) gelişir. Böylelikle dil ve bedensel gelişim de bir ölçüde sağlanmış olur. Gerçek, ciddi bir drama hazırlandığında eğitimciler (özellikle sanat eğitimcileri), psikologlar ve yazarlar ile birlikte çalışmalıdırlar. (Artut, 2002)

“Drama; hayali bir durum içinde hayal ettikleri karakter ve olayları canlandırmak için seslerin ve bedeninin kullanıldığı bireyin katılımı ile gerçekleşen bir aktivite olarak tanımlanabilir.” (McClintock, 1984)

“İnsanın kendini başkalarının yerine koyarak çok yönlü gelişmesi, bireyin eğitim ve öğretimde aktif rol alması, kendini ifade edebilme, yaratıcı olma, yaşamı çok yönlü algılama, araştırma istek ve duygunun gelişmesi, eğitim ve öğretimi buyurgan, kısırlaştırıcı ve angarya haline dönüşmesine karşın bireyin eğitim ve öğrenme isteğini arttırıcı eğitim yöntemidir.” (Güneysu, 1991)

“Drama dramatik sanatlar içinde yer alabilen, görsel ve plastik öğeleri barındırması, ses, söz ve devinime dayalı olmasıyla aynı zamanda tüm sanatları içinde barındıran total ve çağcıl bir sanattır.” (Okvuran, 1993)

“Drama, yaratıcılığı geliştiren etkili bir yöntem ve bireyi yetiştiren, başlı başına bir eğitim alanıdır (Adıgüzel, 1994). ”

“Drama, en genel anlamda başta dramatik aksiyon olmak üzere tiyatronun araçlarını kullanan sürecin adıdır.” (Sağlam, 1995)

“Yaratıcı drama, katılımcıların amaçlarına göre deneyimleri içeren drama aktiviteleridir.” (Freeman, 1999)

“Yaratıcı drama algılamının laboratuvarıdır.” (Hoffman, 1999)

“İnsanın insanla girdiği her tür dolaysız, doğrudan ilişki, etki tepki alışverişi, arada oluşan en az düzeyde bir etkileşim bile bir dramatik an yada dramatik bir durumdur. Oyun süreçlerindeki ve durumlarındaki dramatik anların uzmanlarca, grup içi etkileşim süreçleri içinde yaratılması, yaratıcı drama çalışmaları olarak nitelenebilir.” (Çiğdemoğlu, 1999)

“Oyun süreçlerindeki ve yaşam durumlarındaki dramatik anların uzmanlarca, grup içi etkileşim süreçleri içinde yaratılmasıdır.” (San, 2002)

Yine San’a göre (2002) daha geniş anlamda yaratıcı drama “doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro yada drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, kimi zaman bir soyut kavramı ya da bir davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği “oyunsu” süreçlerde anlamlandırılması, canlandırılmasıdır şeklinde ifade edilir.

Amerika’da yaygın olarak “yaratıcı drama”; İngiltere’de yaygın olarak “eğitici drama”; Almanya’da ise “okul oyunları” terimleri kullanılmaktadır.

Drama’nın Tarihsel Gelişimi

Çocuklarda yaratıcı drama ilk kez Amerika ve İngiltere’de başlamış ve gelişmiştir. Bir İngiliz olan Peter Slade, 1920’lerden itibaren çocuk grupları ile drama çalışmalarını denemeye başlamıştır. (Önder, 2003)

ABD’de ise Winifred Ward 1923’te üniversitede yaratıcı drama eğitimine başlamıştır. Ward da tiyatro ve Dramayı birbirinden ayırarak: “Çocuk tiyatrosu, çocuk seyircilere güzellik ve zevk, mutluluk ve neşe aktarır; yaratıcı drama ise katılan çocuklara, kendi gelişimleri ve grupta birbirleriyle işbirliği yapabilmeleri konusunda önemli yaşantılar sağlar” demektedir. (Önder, 2003)

İngiltere’de 1943’te Eğitsel Drama Derneği kurulmuş ve 1951’de Eğitim Bakanlığınca okulda Drama önemli bir alan olarak tanınmıştır. (San, 2002)

Almanya’da ise 1970’li yıllardan bu yana yaratıcı drama derslerinin etkinliğe geçişinde önemli adımlar atılmış, son yıllarda eğitim reformuyla bağlantılı olarak bazı eyaletlerde yaratıcı drama ile ilgili ders programları ve politikalar ortaya çıkmıştır. Yaratıcı drama farklı okullarda ve kademelerde ders olarak işlenmektedir. (Hoffman, 1997)

20 yy. başlarında İngiltere’de sınıfta uygulanan ilk drama dersleriyle ilgili olarak bir köy öğretmeni olan Harriet Finlay Johnson’un adı geçmektedir. Bu ilk uygulamalar “make believe play” (öyleymiş gibi yapma) oyunu biçimindedir. Artık İngiltere’de okul öncesi eğitim kurumlarından başlayarak ileri yaşlara kadar herkesin katılabileceği kurlarla bir öğretim yöntemi olarak yaygındır. (Okvuran, 1993)

Yaratıcı drama çalışmaları ileri ülkelerde pek çok alanda, eğitimde tiyatrocunun yetiştirmede, özel ve öncelikli bir yöntem olarak, alternatif tiyatrodan çocuk tiyatrosuna kadar geniş bir alanda kullanılmasına karşın ülkemizde henüz bu aşamaya gelinebilmiştir. (San, 2003)

Baltacıoğlu 1910-1920’lerde eğitimde yaparak, yaşayarak öğrenmenin gerekliliği, ezberci eğitim anlayışının terk edilerek yaratıcı, üretken bireyler

yetiştirilmesi gerektiğini, ortaya koyarak, tiyatronun eğitimde kullanılmasının önemi üzerinde durmuştur. Bu açıdan şimdiki anlamında olmasa yaratıcı drama çalışmalarının temelini oluşturan ve eğitimde tiyatro uygulamalarını ilk başlatan kişi olarak kabul edilir. (Aslan, 1999)

Ülkemizde bugünkü anlamıyla ilk yaklaşım 1982 yılında Prof. Dr. İnci San ve devlet tiyatrosu sanatçısı Tamer Levent'in Ankara'da A.Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesinde başlattıkları drama kurslarıyla mümkün olmuştur. Bu çalışmaların Türkiye'de drama tarihinde önemli bir yeri olduğuna inanılır. (Okvuran, 1993)

1989 yılından başlayarak A.Ü. Eğitim Bilimcileri Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Ana bilim dalında Yaratıcı Drama, Eğitsel Drama, Yaratıcı Eğitsel Drama gibi adlarla yüksek lisans dersleri açılmıştır. Aynı yıllarda Hacettepe ve Gazi Üniversitelerinin çeşitli bölümlerinde “yaratıcı drama” yada “dramatik etkinlikler” adı ile lisans, yüksek lisans düzeyinde dersler açılmaya başlanmıştır. Ankara'da yaratıcı drama çalışmalarında, Dramanın ilk defa bir ders olarak Özel İlk adım Okulu ders programında yer aldığını görüyoruz. San'ın ve Levent'in yönettiği atölye çalışmalarında yetişen drama liderleri artık pek çok merkezde değişik amaçlarda dersler vermektedirler. (Adıgüzel, 1994; Kavcar, 2003)

Ankara'da 1980'li yıllarda başlamış olan eğitimde drama çalışmaları ve eğitimde drama seminerleriyle bugünkü anlamda tanınmaya başlamıştır. Gerek bu seminerler gerekse 1990'da yasal kuruluşunu tamamlayan Çağdaş drama Derneği Ankara'da yaratıcı dramanın adını duyurmuştu. (San, 1995)

Yaratıcı drama son yıllarda özellikle de anaokullarında, yaratıcılığın gelişimi düşüncesinin ön plana çıkması için, daha sık kullanılmaya başlamıştır. Ankara'da okul öncesi eğitime yoğun bir şekilde giren yaratıcı drama, özel eğitim alanı uzmanlarının da gün geçtikçe daha çok ilgi gösterdikleri bir alan haline gelmiştir. Ancak tam bir kurumsallaşma için Milli Eğitim Bakanlığı'nın bu çalışmaları tanınması ve desteklemesine ihtiyaç vardır. (San, 2003)

Fakat gerek yaratıcı drama etkinliklerinden haberdar olmama, gerek bu konuda yeterli kurumsallaşmanın sağlanmamış olması ve gerekli eğitimi almamış olma, gerekse alışlagelen geleneksel yapıdan dolayı dramanın önemini kavrayamamış olma yüzünden, anaokulları dışında da çok fazla uygulama alanı olmasına karşın yaygınlık kazanamamaktadır.

Gelişen teknoloji ile birlikte, gün geçtikçe pasif hale gelen bireylerin yaşantısında özellikle eğitim sistemi içindeki öğrencilerin kalıplaşan, sınav hedefli yaşantılarının dışına çıkmada, oyun etkinliklerini içine alan aktif ve yaratıcı olma fırsatının verilmesi gerekmektedir.

Oyun ya da oyunlaştırma diyebileceğimiz çeşitli etkinliklerde, yazılı metinlere dayanılmaksızın, çocukların anlık gelişen ifadelerine dayanılarak hayal gücünün ve yaratıcılığın geliştirilmesi hedeflenir. Örneğin, resim derslerine ait bir konuda; öğrencilerin anlık ve bedensel, zihinsel yetilerini kullanarak yapabilecekleri bir canlandırma, ortaya çıkan eserin ve uygulama yapılırken odaklanmanın daha etkin ve verimli olmasını sağlayabilmektir. Oyun etkinlikleriyle desteklenmiş eğitim uygulamalarında çocukların çok önemli yaşamsal kazanımları olmaktadır. Empati kurabilme (kendini başkalarının yerine koyabilen birey); çocuklarda saklı kalan enerjinin ortaya çıkması için imkan ve elverişli ortam hazırlama, topluma, olaylara duyarlı ve ilgili olma en önemli kazanımlardandır.

İnci San Dramayı şu sözlerle tanımlamaktadır: “Yaratıcı drama; doğaçlama, rol oynama vb tiyatro yada drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, kimi zaman soyut bir kavramı ya da bir davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği “oyunsu” süreçlerde anlamlandırılması, canlandırılmasıdır. Ancak, yaratıcı eğitsel drama çalışmaları 1) Tiyatro yapmak 2) oyunculuk değildir. (San, 1989)

Bir başka tanımlamada Dramanın özünde yer alan oyun kavramı ile ilgili şöyle söylenmektedir:

Yaratıcı drama tiyatro formlarından da yararlanan bir disiplindir. Özünde “oyun” kavramı bulunur. Ancak, drama olgusu bir tiyatro yada oyunculuk örneği sergilemek de değildir. Yazılı bir metni yoktur. Sahneye koymak gibi temel bir amacı olmadığı halde; istenirse yapılan çalışmalar çok fazla değiştirilmeden gösteriye sunulabilir. (<http://www.elyadal.org/pivolka/15/drama.htm>)

Drama etkinliklerinden sonra gerçekleşen öğrenmede, çocukların eğitsel kazanımları şu şekilde özetlenebilir:

- Empatik davranma (kendini başkasının yerine koyma)
- Dil gelişiminin, konuşma gücünün ileri düzeylere taşınması
- Rahatlık, kendine güven ve saygı durumlarının gelişmesi
- Oto kontrol
- Duyarlı olma
- Kendini toplum ve grup içinde rahat ifade edebilme
- Katılımcı olma
- Problem çözme, fikrini savunma
- Hoşgörü
- Yeni şeyler öğrenme; kendi bilgi ve yetilerini aktarma
- Demokrat kimlik geliştirme

- Estetik sezginin artması
- Estetik beğeni geliştirme
- Sorunlardan kaçmayarak; çözümleyici yaklaşımda bulunma

Sonuç olarak söyleyebiliriz ki drama etkinliklerinin kullanıldığı öğrenmede öğrenci kazanımları azımsamayacak düzeydedir.

Oyun'un Önemi

Bireylerin çocukluklarında oynadıkları oyunlar, onların yaşam biçimleridir. İnsan hayatının en önemli dönemlerinden birisi çocukluk çağıdır. Çünkü ilk kez topluma atılan adımlar oyunla başlar ve çocuk grup içerisindeki diğer çocuklarla oyunlar oynayarak kendini ifade etmeye çalışır. Oyun oynarken çocukların hayal güçleri gelişir, dikkatin toplanmasına yardımcı olunur; konulara odaklanılır. İki çocuk yan yana geldiği zaman, plan yaparlar ve oynayacakları oyunu kararlaştırırlar. Sınırlar, kurallar belli olur, kimin hangi rolü alacağı kararlaştırılır. Bu oyunlar sayesinde çocukların içinde kalan güç, nefret, sevgi, heyecan gibi duygular kontrollü bir şekilde ortaya çıkar. Oyunun kurallarının bir takım özelliklerini şöyle ifadelendirebiliriz:

1. Oyun çocuğun serbest etkinlik alanıdır. Oyunun belli başlı amacı yoktur.
2. Oyundaki nitelik ve konular çocuğun gelişimine bağlı olarak zaman içinde farklılık gösterir.
3. Oyunun tekniği her çocuğa göre değişir.
4. Oyun çocuğun duygularını doğal olarak ifade etmesini sağlar.

5. Bazı oyunlarda bir çeşit “alıştırma” işlevi bulunur.
6. Oyunlar çoğunlukla bilinen yaşantıların yeniden yaşanması veya yaşantıların sürdürülmesi olarak görülür.
7. Beceri ister
8. Cesaret ister
(<http://www.ozgurpencere.com/modules.php?name=News&file=article&sid=630>)

Drama - Oyun İlişkisi

Bireylerin çocukluk çağlarına bakıldığında, oyunsuz yaşanan bir çocukluk döneminin olmadığı, olsa bile sağlıklı bir gelişim varlığından bahsedilemez. Çocuklukta oyun, yemek içmek gibi önemlidir. Drama etkinliklerinin temelinde de oyun etkinlikleri vardır.

Eğitimde drama grupla yapılan oyunsu süreçlerdir. Grup içindeki bireyler belli bir konuyu irdeler, oynar, yeniden gözden geçirir ve rolleri değiştirirler. Dramada dikkati toplayarak ve yaratıcılığı geliştirerek düşünmenin bilgiye geçişini sağlamak önemli bir hedeftir. Çocukluk çağı oyunları dramada temel alınır. Eğitimde drama çalışmalarında pek çok amaç için oyuna başvurulur. Oyunu birlikte tasarlama, kuralları birlikte belirleme, birlikte oynama gibi özellikler eğitimde dramada kullanılır. Dramada grup içerisinde daha küçük gruplar ve bireyler vardır. Fikir alışverişi yargılamayı ve değerlendirmeyi beraberinde getirir. Yargılama ve değerlendirme belli sentezlere götürür. Birey kendini böyle bir grup içerisinde güvende hisseder. (<http://www.ozgurpencere.com/modules.php?name>)

Eğitimde drama etkinliklerinde kullanılan oyun yönteminin uygulanması aşamasında drama liderinin (öğretmenin) bulunması ve önemli eğitsel özelliklere sahip olmasının yanı sıra çocuklarla iletişimin de güçlü olması gerekmektedir.

Drama Liderinin (Öğretmenin) Özellikleri

Drama etkinliklerinde kullanılan oyun yönteminde lider mutlaka çocukların iyi arkadaşı olmalı, spontane oluşumları iyi yakalamalı, sabırlı ve uyumlu olarak çocuklarda güven duygusunu yaratabilmelidir. Drama lideri çocuk gelişimini de iyi bilmelidir. Oyun etkinlikleri yapılırken, etkinlik grubunu ya da gruplarını kontrol altında tutabilmeli, tarafsız ve önyargısız olmalı her bir çocuğun etkinlikler sırasında etkin olmasına imkan hazırlamalıdır. Drama liderinin özelliklerini şu şekilde özetleyebiliriz:

- Drama çalışmalarını planlayan, uygulayan, değerlendiren kişi olan liderin, eğitimde drama açısından karakteristik olan özelliği animatör bir kişiliğe sahip olmasıdır. (Çünkü drama sürecinde ilk komutu veren, sunan, değerlendiren ve yeniden, uygulayan kişi drama lideridir.)
- Drama lideri iyi bir arkadaş, dost, güvenilir bir kaynak; aynı zamanda iletişime açık, kaynaklara ulaşmasını bilen, uzlaşmacı ve durumlara çözüm getirici yaklaşımlar sunabilen birisi olmalıdır.
- Sabırlı, hoşgörülü, tutarlı, güler yüzlü, anlayışlı olmalı; grup üyelerinin güvenini kazanmalıdır.
- Drama liderinin önemli özelliklerinden birisi de; dili çok iyi kullanmasıdır. Söylemek istediklerini net bir şekilde ifade etmelidir.
- İyi bir dinleyici olmalıdır.
- Sempatik ve doğal olmalıdır.
- Mesleğinde özgür olmalı, kalıplaşmış düşünceleri olmamalıdır.

- Değişime ve gelişime açık, esnek bir kimliğe sahip olmalıdır.
- Dramaya katılanlarda bir etik oluşturmaya çalışmalı
- Öğretmenin kendi değerleri olmalı
- Drama öğretmeni, öğrencilerde oyuna karşı bir gereksinim doğurmalı; söylenceler (efsaneler), masallar, gerçek olaylar ile onları güdülemeli ve kendi yaratıcılıklarını ortaya koymalarına fırsat vermelidir.
- Her öğrencinin duygu ve düşüncelerinin önemli olduğunu unutmamalıdır.
- Bireylerle ve grupla uğraşan drama öğretmenin, grupta çıkabilecek sorunlara çözüm yolları bulma konusunda psikolojik bilgilere sahip olması gereklidir.
- Drama öğretmeni, öğrencilerin yaratıcı güçlerini kullanmalarına ve deneyerek öğrenmelerine fırsat verici etkinlikler yaptırmalıdır.
- Drama öğretmeni, drama etkinliği sırasında grup dinamiğini ve dikkat yoğunlaşmasını, sonuna kadar aynı düzeyde tutmaya özen göstermelidir.
- Dramada tümüyle kusursuzluk ya da doğruluk ve yanlışlık aranmayacağı, drama öğretmeni tarafından asla unutulmamalıdır.
- Drama öğretmeni, çocukların kendilerini keşfetmelerine fırsat tanımalıdır. Sonuçları söyleyerek ve çözüm yolunu açıklayarak, bu keşfetmeyi engellememelidir.

Drama Etkinliklerinde Kullanılan Araç ve Gereçler; Çevre

Drama etkinliklerinde en önemli faktörlerden birisi, etkinliğin yapılacağı çevredir. Etkinliğin yapılacağı yer temiz, öğrencilerin rahat hareket edebilecekleri bir yer olmalı; öğrenciler uygulamaları yaparken birbirlerine dokunup rahatsız olmayacakları kadar geniş bir alanda çalışabilmelidir. Drama etkinliklerinde çalışılan alanda öğrencilerin hayal güçleri harekete geçirecek nesnelere olmalıdır.

Dramada en sık kullanılan araç teyp, ses bantları yada müzik ileten diğer araçlardır. Teybin yanı sıra resim, fotoğraf, poster, yazı, gösterim tahtası gibi görsel araçlar, karton, resim kağıdı, kukla, renkli boya kalemleri, oyuncak, süs eşyası, kutu, vazo, eski giysiler, ayakkabı gibi bozuk gerçek eşyalar, ev eşyaları, kitap, dergi, gazete ve dergilerden kesilmiş haber, yazı, duyuru, fotoğraf gibi yazılı-basılı materyaller, slayt yada tepegöz, projektör gibi aygıtlar önemli araç gereçlerdir. Ayrıca dramada öncelikli temel amaç katılımcı olduğundan, dokunma, koku ve tat alma duyuları da çalışmalarda uyarıcı araç olarak kullanılabilir.

Oyun Grubu (Katılımcılar/Öğrenciler) ve Etkinliğin Kendisi

Drama etkinlikleri için oluşturulan gruplar; bu gruplardaki öğrencilerin etkinlikler için isteklilikleri oldukça önemlidir. Etkinliklere seçilen öğrenciler oyun kurma, grup etkinliklerinde diğer bireylerle etkileşim halinde olma, doğaçlama yapabilme, rollere uygun kimlik oluşturma gibi etkinliklerde gelişimsel olarak aynı yeterlilikte olmalıdır. Öğrencilerin yada etkinlik gruplarının en çok hoşlandığı şey uygulamalıdır. Etkinliklerden önce; etkinliği yapan kişinin yani grup liderinin ayrıntılı bir plan hazırlaması gerekmektedir. Bu planda konu; rol seçimleri, olayın geçtiği yer (çevre); çerçevenin (olayın sınırlarını) belirlemesi, eylem seçimi (çocukların yapacakları şeyler) gibi hususların açıklanması gerekir.

Eđitimde Dramanın (Oyun Etkinliklerinin) Uygulama Basamakları

Eđitimde drama alıřmalarında oyun etkinliklerinin uygulama basamakları řunlardır:

1. Isınma ve Rahatlama alıřmaları
2. Uygulama
3. Rahatlama ve Deđerlendirme alıřmaları

1. Isınma ve Rahatlama alıřmaları: Bu ařamada grup üyeleri birbirleriyle tanışrlar ve kaynařrlar. Bireylerin birbirleriyle bütünleřmelerine yönelik alıřmalardır.

Tanıřma ile bařlayan güven ısınmaya, uyum sađlamaya, beř duyuyu kullanmaya, gözlem yetisini geliřtirmeye; bedenini ve beynini duyumsamaya yönelik alıřmalardır. Bu ařamada yer alan ısınma alıřmaları müzik yada ritim eřliđinde yürüme, kořma, zıplama, çekme-itme, hayvan yürüyüřleri, çeřitli zemin ve zamanlarda yürüme, gösterilen kete uygun ritim tutma gibi alıřmalardır. Isınma alıřmalarında bireyin kendiyile ilgili biliřsel, duyuřsal ve devinimsel özellikleri incelemesi ve bu inceleme sonucunda karřısındaki bireyi de bu aıdan görmesi söz konusudur. Bu ısınma ařamasının kuralları kesin olarak belirlenmiřtir ve sadece lider tarafından yürütülmelidir. Güven kazanma, uyum sađlama, beř duyuyu kullanma, gözlem geliřtirme, bedenini ve beynini duyumsama genel olarak kaynařtırma ve konsantrasyon alıřmaları ile mümkün olmaktadır. (İnternet kaynaklı arařtırma)

Grup lideri yani öđretmen ısınma alıřmalarını sınıftaki tüm ocuklara yapmalıdır ve bu alıřmalar en fazla 8-10 dakika sürmelidir. Isınma alıřmaları öđrencileri yoran, zorlayan uygulamalar řeklinde olmamalıdır. Bu uygulamalar yapılırken grup lideri asıl hedefi unutmamalı ve bu hedefe yönelik grubu ya da öđrencileri motive etmelidir.

Çeşitli kaynaklardan öğrenilen bazı ısınma çalışmaları şunlardır:

1. Elma toplama: Ayaklar omuz genişliğinde açılır, derin bir soluk alınır ve baş mümkün olduğu kadar geri konuma getirilir. Bu durumda ağız hafifçe açıktır. Yukarıdan belli bir nokta seçilir. Bütün bedeni gererek önce sağ elle sonra sol elle yukarıda hedeflenen noktaya parmak uçları ile dokunacakmış gibi uzanır, elma toplarmış gibi yapılır.
2. Salyangoz oyunu: Grup sıra olur. Herkes eli ile önündeki arkadaşını belinden tutar. Grup ritimle yürümeye başlar. En öndeki en arkadakini yakalamaya çalışır ve koşar. Yakalanan oyundan çıkar.
3. Ad söyleyerek top atma: Grup halka olup yere oturur. Herkes kendi adını söyleyerek karşısındakine topu atar. Adlar öğrenildikten sonra herkes karşısındaki kişinin adını söyleyerek topu ona atar. Top, en son lidere atılarak oyun bitirilir.
4. Top bende değil oyunu: Müzik eşliğinde, eşler birbirine düşse, gerçek bir top yada balon atar. Atarken top bende değil diye bağırır. Lider müziği durdurunca elinde top kalan oyundan çıkar. En son kalan kişi oyunu kazanmış olur.
5. Haydi tanışalım: Öğretmenin el çırpmasıyla, karşımıza çıkan ilk insana günaydın diyoruz. Daha sonra karşılaştığımız bir başka kişiye günaydın der ve adımızı söyleriz.
6. Fırça: Öğretmen “sizler ünlü bir ressamın fırçaları olacaksınız ve çok değerli resimler çizeceksiniz. Sizin yaptığımız resimler sergilenecek ve dünyaca ünlü ressamlar gelip sergiyi gezecekler” der. Fırçalar ayağa kalkıyor ve önlerindeki imgesel tuvale doğru yavaş yavaş ilerliyor. Şimdi hızlı koşuyoruz.(...). Şimdi yavaşlıyoruz.(...). Kağıdımıza zıplaya zıplaya

ulařım ve resmimize bařlayalım. nce kađıdımızı bařımızla boyamaya bařlayalım.(...) kollarımızla boyayalım(...) ellerimizle (...) parmaklarımızla akan boyaları silelim (...). Sırtımızla resmimize devam edelim (...) diz kapaklarımızla, ayaklarımızla, topuklarımızla (...) kađıdımızı boyayalım. Őimdi ayrıntıları yapmak iin ok duyarlı olan kirpiklerimizle boyayalım (...), dilimizle dzeltmeler yapalım (...) burnumuzla renkleri karıřtıralım (...), saımızla son bir kez kađıdımızı boyayalım. Resmimiz sergilemek zere hazır sırt st yatalım ve eserimizi seyredelim. Mkemmel bir resim! Gzlerimizi kapatalım, sergideki ok deđerli resimler olduđumuzu dřnelim (...). nl ressamlar sergide sizleri satın alıyorlar (...).

7. Yryerek ısınma: Grup ember olur, mzik eřliđinde liderin ynergesine gre yrmeye bařlar. Lider 1 amurda, sırtında yk varmıř gibi, sıcak kumlarda, yrmeye yeni bařlamıř bebek gibi, topallayarak, buz zerinde, robot gibi, cam kırıklarının zerinde, pisliklerin arasında, ezilmıř domateslerin zerinde, ayaklarında topuklu ayakkabı ile, huzurlu, korkmuř, neřeli, sinirli, vb ynergeler verilir.
8. Eřini bul: Gruptakiler ikili eřleřirler. Lider herhangi bir mzik aletiyle yada elleriyle ritim verir. Gruptakiler eřlerini bırakarak karıřık olarak yrr. Lider “eřini bul” deyince herkes eřini bulup ellerinden tutarak omelir. Ge oturan ift oyundan ıkar.
9. Ayađını yerden kes: Liderin ynergesi dođrultusunda grup yavařa yrrken, lider ayađını yerden kes deyince herkes hızlıca yere oturup ayaklarını kaldırır. Ayaklarını en son kaldıran oyundan ıkar.
10. amura batma: Gruptakilerden bir ebe seilir. Ebe, gruptakileri kovalar ve dokunduđu kiři donar, bacaklarını ve kollarını iki yana aar. Diđer bir oyuncu, donan kiřinin bacakları arasından geerse onu zgrleřtirir.

11. Kafesteki kuş: Grup, bir halka oluşturur. Grup çok büyükse iki halka olabilir. Her halkanın ortasına bir ebe girer ve halkayı yarıp kaçmaya çalışır. Ancak el ele tutuşan oyuncular ebenin alttan yada üstten kaçmasını engellemek için kollarını aşağı yukarı hareket ettirir. Engellenemeyen ve halkadan kaçan oyuncu yeni bir ebe seçer. Dikkat: (...) işareti kısa bir süre beklenileceğini ifade etmektir.

12. Gazete kapmaca: Sınıf sayısına göre gruplar üçer, beşer yada yedişerli ayrılır, lider her bir grubun önüne bir gazete parçası koyar. Gruplar müzik eşliğinde gazete çevresinde dans ederler. Müzik durunca hızla gazetenin üzerine atlarlar. Gazetenin dışında kalanlar oyundan çıkarlar.

2. Uygulama: Her yaştan bireyin içinde olmaktan son derece keyif aldığı bir aşamadır. Bu aşamada; belirlenmiş, sınırları çizilmiş bazı kurallar içinde kişi çeşitli oyunlar oynayarak kendini özgürce ifade etmeye çalışır. Yaratıcılık, hayal gücü bu aşamada devreye girer.

Bu aşamada liderin (öğretmenin) dikkat etmesi gereken nokta oyunlardan aşırı kaçmamak ve katılımcıları gereğinden fazla yormamaktır. Çalışma grubunun özelliklerine uygun olarak oyunlar seçilir. Oyun oluşturma için pandomim, rol oynama, doğaçlama, öykü oluşturma, dramatisasyon gibi etkinliklerden biri veya bir kaç seçilerek uygulama yapılır. Bu oyunlar kimi zaman sözcük dağarcığını, duyuları yada dikkati geliştiren oyunlar, kimi zaman da taklide dayalı yarışma oyunları olabilir. (Internet kaynaklı araştırma)

Uygulama etkinlikleri sırasında yararlanılan çeşitli teknikler aşağıda özetlenmiştir:

1. Bilinç Koridoru (Conscience Alley): Bir karakterin yaşamındaki bir ikilem olduğunda yada bir seçim yapması gerektiğinde kullanılabilen bir tekniktir. Önce öğrenciler, birer duvar gibi karşılıklı dizilerek bir koridor oluştururlar. Karakter öğrencilerin oluşturduğu koridorda yavaş yavaş ilerlerken, öğrencilerin her biri farklı

düşünce ve duyguları yansıtan birer cümle söyleyerek karakterin vicdanının sesi olurlar. Bu süreçte, koridor boyunca önerilen düşünceler ve duygusal uyarımlar karakterin bir karara varmasına yardımcı olmaktadır.

2. Rüya tekniği (Acting the Dream): Drama çalışması esnasında oyunlardaki karakterlerin birinin gördüğü rüya diğer grup üyeleri tarafından canlandırılmasıdır.

3. Eşli/Paralel Çalışmalar (Playing with Pair): Tüm çocuklar aynı anda ikişerli, üçerli, dörderli gruplar halinde ortak bir etkinlik yaparlar. Ortak etkinliği yapan gruplardan her biri, etkinliği kendi tarzında yapabilir. Paralel grupların tıpatıp aynı davranışlarla oynamaları gerekmez. Bu sırada hiçbir izleyici yoktur. Tüm çocuklar gruplar Halide aynı mekanda çalışırlar.

4. Zihinde Canlandırma (Imagination in Mind): Grup üyelerinin gözlerini kapatarak, öğretmenin verdiği yönergeler doğrultusunda belirli görüntüleri zihinlerinde canlandırmaları istenir. Rahatlama çalışmaları sırasında başvuru olan bu teknikte, çocukların konsantre olmaları sağlanır. Bazen de az önce yapılan bir etkinliğin aşamaları, gözleri kapalı olarak zihinlerinde canlandırmaları istenir. Böylece gruptakilerin yaşadıkları olayları anlamaları ve belleklerine daha iyi kaydetmeleri sağlanmaya çalışılır.

5. Geriye Dönüş (Flash Back): Oluşturulan dramada şimdiki ve geçmiş arasındaki ilişki geriye dönüş sahneleri gösterilerek pekiştirilir veya karakter geçmişin can alıcı görüntüleriyle karşılaştırılır.

6. Forum Tiyatrosu (Forum Theatre): Katılımcıların veya izleyenlerin oyununu gidiş yönünü, izlerken değiştirmelerine olanak tanıyan bir tekniktir.

7. Dedikodu Halkası (Gossip Circle) : Karakterin davranışları, topluluğun içinde söylenti ve dedikodunun yayılması şeklinde yorumlanır. Halkanın etrafında söylentiler yayılırken, abartılı hale getirerek çarpıklaştırılır. Dramanın daha ileri aşamaları için gerginlik ve çelişkileri belirlemede faydalı bir tekniktir.

8. Donuk İmgeler (Stil Images): Drama sırasında önemli bir etkinlik gerçekleştirilirken, öğrencilerin/ katılımcıların donuk bir fotoğraf oluşturmasıdır. Öğretmen liderliğinde gerçekleştirilen bu fotoğraflar, fotoğraf dışında kalan diğer katılımcılar tarafından anlaşılabilir.

9. Toplantı Düzenleme (Holding A. Meeting): Drama içinde kimi olayları kontrol etmek yada yönlendirmek için kullanılan etkin bir tekniktir. Grup çalışmalarında yeni bir odak yaratmak amacıyla da kullanılır. Katılımcıların, konuşma becerilerinin de açığa çıkması ve gelişmesi için olanak yaratır.

10. Rol İçinde Yazma (Writing In Role): Çocukların/katılımcıların, ele alınan içerik doğrultusunda ve canlandırılan roldeki kişinin ağzından rapor, mektup, kartpostal, çağrı ayzısı, mahkeme karar yazısı, toplantı duyurusu vs. yazmalarıdır. Bunu ayrı ayrı yapabilecekleri gibi, ikili üçlü gruplar halinde yada tek bir grup olarak da yapabilmektedirler. Çocukların okuma-yazma becerilerini geliştirmeye elverişli, etkili ve yaygın bir tekniktir.

11. Sıcak Sandalye/Kırmızı Koltuk (Hot Sitting): Karakter öğrencilerin karşısına bir sandalye yüzü dönük olarak oturtulur. Karaktere, gruptaki üyeler tarafından, onun değer yargıları, güdüleri, ilişkileri ve davranışları konusunda sorular sorulur.

12. Görüşmeler-Sorgular (Interviews-Interrogations): Karakterler değerleri, inançları hakkında daha fazla bilgi elde etmek amacıyla “gazeteciler” yada otorite bir kişi tarafından sorgulanırlar.

13. Gerçek Avı (Moment of Truth): Grubundan drama için bir son sahneyi tasarlamasını gerektiren tekniktir. Gruptakiler sonuç sahnesi için bir “odak noktası” yaratmak zorundadırlar.

14. Özel Mülkiyet (Private Property): Bir karakter, nesnelere, mektuplar, raporlar, kostümler, oyuncaklar, kimlik belgeleri vb. dikkatle seçilmiş kişisel eşyalar

yardımla tanıtılır. Bu nesnelere aracılığıyla toplanan bilgilerle kurulan ilişki karakter hakkında önemli ipuçları verebilmektedir.

15. Aradaki Boşluk (Space Between): Öğrenciler karakterleri birbirine olan yakınlık derecelerini göz önüne alarak mesafelendirip düzenlerler (Kim kime yakın?). Ayrıca zaman içinde bu boşluğun değişimi göz önünde bulundurulabilirler.

16. Bölünmüş Ekran (Split Screen): Öğrenciler farklı zamanlarda ve yerlerde gerçekleşen iki veya daha fazla sahne planlar, daha sonra filmlerde olduğu gibi bu iki sahnenin arasındaki olayları, ileriye yada geriye gitme biçiminde çalışırlar.

17. Yarım Kalmış Materyaller (Unfinished Materials): Gruba tamamlanmamış yazı ya da şema sunulur. Grubun görevi bunları tamamlamak veya bitmemesine sebep olan problemi çözmektir.

18. Telefon Görüşmeleri (Telephone Conversations): Dinleyiciler bir telefon görüşmesine sadece bir tarafı ya da her iki tarafı da dinlerler. Öğretmen bu konuşmaları hikayeyi geliştirmek için kullanabilir.

19. Ritüeller-Seremoniler (Ritual- Ceremony): Drama içinde öğrenciler, yıl dönümleri, inanç ve değer sistemlerine uygun olarak ritüel ve seremoniler düzenlerler.

20. Liderin Role Girmesi (Leader In Role): Drama çalışmalarında öğrencilerle birlikte öğretmenin de rol alması anlamına gelir. Öğretmenin role girmesi rolün tanımlanmasında, çalışmanın düzenlenmesinde, amaçlar doğrultusunda yaratılan dramatik durumun, amacın dışına çıkmasını önleme de yardımcı olur.

21. Tüm Grupta Drama (Whole Grup Drama): Bütün katılımcılar ve öğretmen aynı anda aynı dramanın içinde yer alırlar.

22 Mektuplar (Letters): Varolan yeni bir düşünce, odak veya gerilim katmak amacıyla grubun tümüne veya alt gruplara öğretmen tarafından verilir.

23. Pantomim (Pantomime): Pantomim, çocuklara, bir taraftan bedenlerini tanıtmaya ve beden dilini etkili biçimde kullanma fırsatı verirken diğer taraftan belli bir etkinliğe odaklanarak iyi birer gözlemci olmalarına yardımcı olmaktadır. Pantomim, duygu ve düşüncelerin, sözcükler olmadan ifade edilmesidir. Dramayı, çocuklara tanıtmada en etkili yol olan pantomimden, çocuklar çok hoşlanırlar. Gelişimin ilk yıllarında pantomim, mimikler, hareketler kullanılarak ve bazen de seslerle ifade edilerek, sözcükler kullanmadan basit bir şekilde ele alınır.

24. Öykü Canlandırma (Acting Story): Grup üyeleri önceden bildikleri ya da bilmedikleri öyküleri, hareketlerle ve sözlü ifadelerle canlandırmalarına dayanan bu teknik de öykünün yanı sıra ilginç olayların canlandırmaları da yapılabilir. Bu esnada bilinen öyküde yeni eklemeler yapılabilir, farklı sonlar canlandırılabilir.

25. Doğaçlama (Improvisation): Doğaçlama, kalıpları önceden belirlenmeksizin ve belli düzenleme işlemlerine bağlı kalmaksızın hayal gücüne dayalı bir şekilde özgür yaratma eylemi olarak kendini göstermektedir. Doğaçlamada, süreç ile ürün iç içedir, birbirinden kolayca ayırt edilmez.

26. Rol Oynama (Role Playing): Pantomimle benzer bir şekilde rol oynama, öğrencilerin kendileri olarak söyleyemedikleri ve yapamadıklarını, girdikleri rol içinde mimiklerini maksimum düzeyde kullanmalarını kolaylaştırır, onlara güç, cesaret ve güvenle kendilerini ifade etme fırsatı verir.

27. Rol Kartları (Role Cards): Bu kartlar oynanacak olan karakter ve kullanılacak içerik hakkında ayrıntılı bilgi verir. Bu teknik, öğretmenin bir dizi rolü, sınırlı bir zaman dilimi kullanarak vermek istediğinde yararlı olabilir. Ayrıca öğretmen bireylerden, kendi rolleri dışındaki ayrıntıları bilmelerini istemediği zaman da kullanılabilir. Rol kartları çok işlevsel olmaları nedeniyle de ülkemizde yapılan drama çalışmalarında kullanılan en yaygın tekniklerden biridir. (McClintock, 1984;

San, 1991; Adıgüzel, 1993; Ergün, 1999; Akar, 2000; Mc.Caslin, 2000; Gönen ve Dalkılıç, 2000; Önder, 2003)

4. Rahatlama ve Değerlendirme Çalışmaları: Isınma çalışmalarından sonra, uygulama aşamasına katılan öğrencilerde enerji doruk noktasına çıkmıştır ve bu enerjinin uygun çalışmalarla boşaltılarak çocukların rahatlama sağlanmalıdır. Çeşitli hareketlerle; sakın uzanarak, gözlerini kapatıp oturarak, omuz silkeleyerek, derin nefes al-ver şeklinde ya da öğretmen tarafından komutlandırılan bazı beden alıştırmalarıyla rahatlama sağlanır.

Değerlendirme: Lider yapılan çalışmalardaki rollerle ilişkin sorular sorarak bir tartışma ortamı yaratır. Öğretmen iyiye, kötüye karar verici bir durumda olmamalıdır.

- Arkadaşımız hayal güçlerini kullandılar mı?
- Hangi pencereden baktıklarını hemen anlayabildiniz mi?
- Oynarken ne hissettiniz? Neler yaşadınız?
- Herhangi bir güçlük çektiniz mi? Nerede güçlük çektiniz?

Bu tarz sorularla etkinliğin tartışılması ve gözden geçirilmesi gerçekleştirilir.

Drama (Oyun Etkinlikleri) Plan Örneği

Konu: Genellikle konu bir başlık olarak verilir.

Hedefler: Öğretmen her etkinlik için öğrencilere kazandırmak istediği davranışları ve bilgileri belirler.

İçerik: Planlanan hedeflere varmayı sağlayacak öykü yada senaryo taslaklarından oluşur.

Oyunun Gececeği Ortam: Drama konusunun geçtiği (düşsel) mekan, olayın yaşandığı yerdir.

Öğretmenin Rolü: Drama liderinin, öğrenci grubunu ve oyun akışını yönlendirmek amacıyla zaman zaman gireceği roller bulunabilir.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Resim dersi, günümüzde okullarda geleneksel metotlarla uygulanmakta, M.E.B.'nin öğretmenler için düzenlediği Resim-iş dersi ders işleme klavuzlarında da uygulamaya dair esaslar açık bir şekilde belirtilmektedir. Resim derslerini geleneksel yöntemle uygulamanın dışında; drama etkinlikleri ve dramanın geniş bir kapsama alanına giren oyun etkinlikleri ile destekleyerek uygulamanın, öğrencilerin resim derslerindeki başarıları üzerine etkileri merak edilmiştir. Bu amaçla Resim öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyun'un Öğretime Katkısı adlı çalışma yapılmıştır.

Problem Cümlesi

İlköğretim 6. sınıf Resim-İş derslerinde Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrenci başarıları üzerindeki etkisi nedir?

Alt Problemler

1. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

2. Deney ve kontrol gruplarındaki kız öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
3. Deney ve kontrol gruplarındaki erkek öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
4. Deney grubundaki öğrencilerin drama yönteminin uygulandığı oyun etkinliklerine dayalı derse ilişkin görüşleri nelerdir?

Tanımlar

Oyun (Drama) Yöntemi : Drama (eğitici oyunlaştırma) çocukların görme, algılama, tanımlama, yaratma, anlatma (expresyon) ve iletişim kurma, yetilerini geliştiren oldukça önemli bir etkinliktir. Sözel ve bilişsel anlatımları yanı sıra, görsel ve plastik anlatımlarına da etki eden dramadan, her alanda olduğu gibi sanat eğitiminde de yararlanılabilir.

Sanat bilimi (Alm. Kunstwissenschaft): Tarihsel akış içinde güzel sanatları inceleyen, sanat yapıtlarının birbirleri ile ve başka kültür çevrelerinin yapıtları ile ilişkilerini araştıran, sanatçıların hayatlarını, çalışmalarını aydınlatan, içerik ve biçimleri saptayan, sınıflandıran bilim dalı.

Karalama Evresi (2 ile 4 yaş arası): Çocuklarda sanatsal açıdan ilk gelişim evresi karalamalarla, çizgilerle ortaya çıkar. Çocuklar rasgele çizgilerle, yeni malzemelerle ve fikirlerle çeşitli ürünler ortaya koyarlar.

Sınırlılıklar

Bu araştırma İzmir ili Buca ilçesi 23 Nisan ilköğretim okulu 6. sınıf öğrencileri, resim iş dersi Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim yöntemine dayalı uygulamalar ile sınırlıdır.

BÖLÜM II

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR VE YAYINLAR

Ülkemizde Drama (Oyun) Etkinlikleri ile ilgili Yapılmış Çalışmalar

Adıgüzel (1993) oyun ve yaratıcı drama ilişkisini incelediği araştırmasında yaratıcı dramanın eğitimdeki yerini ele almış, oyun kavramıyla ilişkisini incelemiş ve eğitimde yaratıcı dramaya ilişkin yaşanan kavram kargaşasını gidermeye çalışmıştır.

Akın (1993)'ın araştırmasının amacı yaratıcı dramanın ilkökul üçüncü sınıf öğrencilerinin sosyalleşme düzeylerini artırıp arttırmadığını belirlemektir. Araştırma üst sosyo-ekonomik sistem için belirlenen Teğmen Kalmaz İlkokulu ve alt sosyo-ekonomik sistem için belirlenen Kalaba İlköğretim okullarındaki üçüncü sınıf öğrencilerinden oluşan rasgele seçilerek belirlenen deney ve kontrol gruplarına uygulanmıştır. Araştırmada Moreno'nun sosyometri testi deney ve kontrol gruplarına ön ve son test olarak uygulanmıştır.

Araştırmada test gruplara uygulandıktan sonra deney grubu ile haftada 1 saat olmak üzere toplam 10 haftalık yaratıcı drama eğitimi verilmiştir. Yaratıcı drama uygulamasının sonunda deney ve kontrol gruplarına son test uygulanmıştır. Araştırmanın istatistiksel değerlendirilmesi yapıldığında yaratıcı drama eğitimi alanın denekleri sosyalleşme düzeylerinde anlamlı bir değişiklik yarattığı görülmüştür.

Tuna'nın (1995) araştırması, İş Eğitimi dersi alan ve almayan çocukların yaratıcılık düzeylerinin saptanması ve bu düzeylerin cinsiyet, kardeş sayısı, doğum sırası, anne- baba öğrenim durumu ile ilişkilerinin incelenmesini içermektedir.

Araştırmanın denek grubunu, Ankara il merkezinde bulunan okullardan orta birinci sınıfa devam eden 160 öğrenci oluşturmaktadır. Bu öğrencilerin 80 i İş

Eđitimi dersi almıř olu, 80 i İř Eđitimi dersi almamıřtır. Arařtırmada veriler, Kiřisel Bilgi Formu ve TYDT Sözen A Formu kullanılarak toplanmıřtır.

Arařtırmadan elde edilen bulgulara göre; a)İř Eđitimi dersi alma yaratıcılıđın akıcılık, esneklik ve özgünlük boyutları aısından anlamlı bir fark oluřturmuřtur. B)Cinsiyet ve kardeř sayısı, İř eđitimi dersi alan ve almayan ocukların yaratıcılıklarında anlamlı bir farklılık oluřturmamıřtır. C)Dođum sırası, anne-baba öđrenim durumu İř eđitimi dersi alan ve almayan ocukların yaratıcılıklarında anlamlı farklar yaratmaktadır. (etingöz, 2002)

Ömerođlu (1990) arařtırmasında anaokuluna giden beř – altı yařındaki ocukların sözel yaratıcılıklarının geliřimine yaratıcı drama eđitiminin etkisini incelemiřtir. Arařtırmanın örnekleme grubunu 80 ana okulu öđrencisi oluřturmaktadır. Arařtırmanın deseni ön test (Torrance Yaratıcı Düşünme testi Sözel A Formu), yaratıcı drama eđitimi ve son test (Torrance Yaratıcı Düşünme Testi Sözel B Formu) olarak düzenlemiřtir.

Örnekleme oluřturan ocuklar deney ve kontrol grubu olarak ikiye ayrılmıřtır. Deney grubundaki ocuklara toplam on beř hafta süren yaratıcı drama etkinlikleri ile ilgili olarak eřitli etkinlikler yaptırılmıřtır.

Arařtırmalardan elde edilen bulgulara göre, deney grubundaki hem beř hem altı, hem de kız ve erkek ocuklar son testte kontrol grubuna nazaran daha bařarılı olmuřlar ve gruplar arasındaki bu farkında önemli olduđu görölmüřtür.

Tulgay (1997) arařtırmasında yaratıcı drama eđitimi alan ve almayan ergenlerin yaratıcılıkları bazı deđiřkenlere göre incelenmiřtir. Arařtırmanın

örneklem grubunu, 100 ergen oluşturmuştur. Araştırmanın Aile Bilgi Formu ve Torrance Yaratıcı Düşünme Testi Şekil A Formu ile toplanmıştır.

Araştırma sonucunda; kardeş sayısının, doğum sırasının, cinsiyetin, baba mesleğinin ve anne-baba öğrenim durumunun yaratıcılık boyutları açısından anlamlı bir farklılık yaratmadığı görülmüştür. Araştırmaya katılan ergenlerin anne ve baba yaşları incelendiğinde; anne yaşının yaratıcılığın akıcılık, esneklik, detaylara girme boyutlarında, baba yaşının ise orijinallik boyutunda anlamlı bir farklılığa yol açtığı saptanmıştır. Anne mesleğinin, yaratıcılığın dört boyutunda da anlamlı bir farklılık yarattığı bulunmuştur. Yaratıcı drama eğitimini alma süresi ise yaratıcılık açısından önemlidir.

Yurtdışında Drama (Oyun) Etkinlikleri ile ilgili Yapılmış Çalışmalar

Oreck (2001) araştırmasını öğretmenin hangi durumlarda ne zaman ve ne şekilde öğretimde sanatı kullandığını belirlemek amacıyla gerçekleştirmiştir. Araştırmanın verileri 423 öğretmen ve 97 okuldan toplanmıştır. Verilerin istatistiksel çözümlenmesinde faktör analizi ve hiyerarşik regresyon kullanılmıştır.

Araştırma bulgularına göre; öğretmenlerin eğitimde sanatın yerini önemseydiği ancak öğretimde sanata az yer vermekte oldukları saptanmıştır. İlkokul öğretmenlerinin ve bayan öğretmenlerin öğretimde sanatı daha fazla kullandıkları görülmüştür. Öğretmenlerin kendi yeterlilikleri ve öz benlik saygıları ile yaratıcılık ve sanatsal etkinlikleri birleştirmede yetersiz oldukları belirlenmiştir.

O'Day S. (2000) bu çalışmada yaratıcı dramının eğitimde nasıl kullanılacağı, okuma yazmaya ilişkin kavramları nasıl işlendiği ve öğretmen ve öğrencilerin bir oyun yaratarak okuma yazma süreçlerini tanımlamada kullanılması araştırılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmış veriler, görüşmeler, gözlemler, ses ve görüntü kayıtları yoluyla toplanmıştır. Öğretmen ve öğrenciler sonucu bağlanmamış

bir senaryodan bir drama geliřtirmişler ve öğretmenler öğrencilerin fikirlerinin; özgünlük, ayrıntı, akıcılık ve esnekliğe teşvik eden öğretimsel stratejilerini rapor etmişlerdir. Katılımcılar ayrıntılarda derinleştiklerini, iletişimde daha empatik olabildiklerini ve işbirliği içinde çalışabildiklerini ifade etmişlerdir. Yapılan araştırmanın sonuçlarına bakıldığında yaratıcı drama çalışmalarının, katılımcıların okuma yazmada pasif alıcıdan, daha yaratıcı aktif bir role geçtiği gözlenmiştir.

Gable (1989) okulöncesi dönem çocukları ve annelerinin oyun sırasındaki ilişkilerinde çocuklarının yaratıcılıklarını geliştirici stratejileri nasıl kullandıklarını incelemiştir. Araştırmanın denek grubu 20 anne ve 46-66 ay arası çocuk grubu oluşturmaktadır. Araştırmada veriler, Anne Öğretimi Gözleme Tekniđi ve çocukların yaratıcılıklarını ölçmek için Çok boyutlu Akıcılık Uyarıcı Ölçeđi kullanılmıştır.

Araştırma sonunda, annelerin olumsuz dönütleri ve koruyucu fiziksel baskıları arttıkça çocukların yaratıcılık puanlarının düřtüđü bulgusuna ulařılmıştır.

Pulaski, hayali oyunlar oynayan beř ve altı yařındaki çocukların basit nesnelere olan oyunlarını incelemiştir. Ayrıca çocuklara belli nesnelere verilmiş ve daha önce oynadıklarından farklı bir şekilde nesnelere oynamaları istenmiştir.

Araştırmada Rorschach'ın puanlandırma sistemi ve evde oynadıkları oyunlar hakkında yapılan görüşmeler temel alınmıştır.

Araştırma sonucunda, hayali oyunlar oynayan beř ve altı yařındaki çocukların basit nesnelere yaratıcı bir şekilde oynadıkları saptanmıştır. Verilen nesnelere farklı oyun sergileme konusunda yaratıcılığı yüksek olan çocukların deđişime kolayca ayak uydurduđu belirlenmiştir. (Singer ve Singer, 1998)

Litt (1973) on yaşındaki çocuklar üzerinde uyguladığı araştırmasında, yaratıcı oyunlarla ve hayali oyun arkadaşlarla belirli benzetme davranışları arasındaki bağlantıları incelemiştir. Araştırmada veriler görüşme yöntemi ile toplanmıştır. Görüşme yoluyla çocukların yaratıcı oyunlar ile ilgili düşünceleri karşılaştırılmıştır.

Araştırma sonunda, bu yaşta yaratıcı oyunlar oynayan ve hayali oyun arkadaşı olan çocukların (araştırma grubunun %40 ı) etkili benzetmeler konusunda daha yetenekli olduğu görülmüştür (Singer ve Singer, 1998).

Singer ve Singer (1998) okul öncesi dönemde çocukların oyun tercihleri ve oyun içindeki tutumları ile yaratıcılıkları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmada, üç-dört yaşlarındaki 100 çocuk üzerinde gerçekleştirilmiştir.

Araştırma sonunda yaratıcılığı fazla olan çocukların daha sosyal olduğu ve dans etme şarkı söyleme gibi oyunları tercih ettikleri, oyunları yönlendirmekten hoşlandıkları ve yalnız oynamayı sevmedikleri belirlenmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, denekler, veri toplama araçları, denel işlem materyalleri, denel işlemler ve verilerin çözümlenmesi üzerinde durulmuştur.

Araştırma Modeli

Bu araştırmada kontrol gruplu öntest – sontest modeli kullanılmıştır.

Öntest ve Sontest kontrol gruplu modelde, yansız atama ile oluşturulmuş iki grup bulunur. Bunlardan biri deney, öteki kontrol grubu olarak kullanılır. Her iki grupta da deney öncesi ve deney sonrası ölçmeler yapılır. (Karasar, 2002)

Modelde öntestlerin bulunması, grupların deney öncesi benzerlik derecelerinin bilinmesine ve sontest sonuçlarının buna göre düzeltilmesine yardımcı eder. Modelin simgesel görünümü şöyledir:

G_1	R	$O_{1.1}$	x	$O_{1.2}$
G_1	R	$O_{2.1}$		$O_{2.2}$

G : Grupları,

R : Grupların Random olarak atandığını yani denliğini,

O : Gözlem (Ölçüm)'ü,

X : Denel İşlemi simgeler.

Bu modelde, X'in ne ölçüde etkili olduğuna karar vermek için öntest ve sontest ölçme sonuçları birlikte kullanılır. Bu amaçla;

- a- Her grup için öntest – sontest puanlarındaki yüzde artışlar bulunarak ortalama artışlar karşılaştırılır, ya da
- b- Öntest puanlarını “birlikte değişen” (covariate) olarak kullanıp sontest puanlarıyla, birlikte değişkenlik (covariance) çözümlemesi ya da,
- c- Önce öntest puanları ($O_{1.1}$, $O_{2.1}$) karşılaştırılır, arada önemli bir ayırım yoksa, yalnızca sontest puanları ($O_{1.2}$, $O_{2.2}$) kullanılarak ortalamalar arası farklar sınırlanır. (Karasar, 2002)

Ayrıca bu çalışmada , yöntemin öğrenci gözüyle değerlendirilebilmesi için deney sırasında (7 oturumun sonunda) yonteme ilişkin 3 açık uçlu soru sorulmuş ve öğrenci yanıtları analiz edilmiştir. Bu açıdan çalışmanın bu bölümü nitel araştırmalar çerçevesinde de değerlendirilebilir.

Denekler

Araştırmada 2005 – 2006 eğitim öğretim yılında İzmir ili Buca ilçesi 23 Nisan İlköğretim Okulu 6. sınıfa devam eden öğrencilerden yararlanılmıştır. 23 Nisan İlköğretim Okulu'nda beş adet altıncı sınıf ve bu sınıflarda okumakta olan 195 öğrenci bulunmaktadır. Deneklerle ilgili bilgiler aşağıdaki tabloda görülmektedir.

Tablo III.1
Deneklerle ilgili bilgiler

Sınıflar	Cinsiyet		Toplam
	Kız	Erkek	
6-C	20	18	38
6-D	19	19	38
Toplam	39	37	76

Araştırma için deney ve kontrol grubu olmak üzere iki grup gerekli olduğundan ve okulun genel ders düzeninin bozulmaması gerektiğinden; Resim-iş dersine ilişkin I. dönem sınav sonuçlarına bakılarak birbirine benzeyen iki sınıf seçilmiş ve random olarak bu sınıflardan biri deney diğeri ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Bu belirlemede, sınıf ve Okul Rehberlik öğretmenleriyle görüşmeler yapılmış; öğrencilerin yaşları ile ilgili bilgi alınmıştır. Okul idaresinden önceki yıllara ait karne notları (resim dersleri) incelenmiştir. İncelemelere göre; okul idaresi ve rehberlik servisi öğrencileri şubelere ayırırken Tablo III.2’de de görüldüğü gibi öğrenciler arasında cinsiyet dağılımına göre önemli bir farklılık oluşturmamışlardır. Veriler aşağıdaki tabloda görülmektedir.

Tablo III.2
Resim Dersine Ait Karne Notlarının Karşılaştırılması

Gruplar	n	x	sx	Sd	t	önem düzeyi
Deney	38	4.11	0,95	73	1,03	0,15*
Kontrol	37	4.32	0,88			

* $P > 0,05$

Deney ve kontrol grubunun karne notları ortalamaları arasında anlamlı fark yoktur. Karne notları dikkate alındığında karne notlarının ortalaması karşılaştırıldığında grupların denk olduğu söylenebilir.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada “Puanlama Anahtarı” kullanılmıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda oluşturulan puanlama anahtarının M.E.B.’nin öğretmen gelişimi ve derslerde öğretmenlere rehber olması için hazırlanan Modül Resim-iş kitabındaki puanlama anahtarıyla benzeştiği görülmüştür. Bu nedenle M.E.B.’nin hazırlamış olduğu puanlama anahtarı kullanılmıştır. Bu Puanlama Anahtarı şöyledir:

Tablo III.3
Puanlama Anahtarı

1	Çalışmada özgünlük, duyarlılık ve içtenlik	10 puan
2	Etki altında kalmış mı? Kopya taktik biçimler var mı?	10 puan
3	Estetik elemanlar arasında uyum var mı?	10 puan
4	Çocuğun içinde bulunduğu gelişim basamağına göre ilerimi, geri mi?	10 puan
5	Araç ve gereçlerini getirip, yeterli miktarda kullanıyor mu?	10 puan
6	Duygularını iyi ifade edebiliyor mu?	10 puan
7	Temiz ve düzenli çalışmış mı?	10 puan
8	İlgili ve istekli çalışıyor mu?	10 puan
9	İşini bitirme sorumluluğu var mı?	10 puan
10	Zamanına iyi kullanıyor mu?	10 puan

(MEB, 1997, s. 26-27)

Öğrenci çalışmaları yetişkin gözüyle görmek ve eleştirmek yanlıştır. Değerlendirme yaş gelişimi özellikleri bilinerek, öğrenciyi çalışmaya teşvik edip, motive edecek şekilde yapılmalıdır.

Sanat eğitimi değerlendirme anlamında diğer alanlara göre son derece özel bir konumdaki öğrenci bilgi ve çalışmalarının değerlendirilmesi diğer alanlarda olduğu gibi sanat eğitiminde de yönetsel bir zorunluluk olarak karşımıza çıkar. Viktor Lowenfeld, değerlendirmeyi kişisel yaratıcı deneyimler ve psikolojik gelişimin düzey açısından yönetilen çocuğun sanatsal gelişiminin bir göstergesi olarak görür. Lowenfeld'den etkilenen bir çok sanat eğitimcileri sanatın kişisel olduğunu, öğrenci yapıtlarının objektif olarak ölçülemeyeceğini, ölçülmemesi gerektiğini savunurlar (Henry, 1992).

Eisner'e göre (1987) ise değerlendirme, müfredatın kalitesini, öğretimi ve öğretmenin düzeyini yükseltmek için bir yöntemdir. Ve bu öğretmenler için disiplin temelli profesyonel bir sorumluluktur. Değerlendirme müfredatın içeriğine öğretimin kalitesine ve öğretimsel nesnelere yönelik olmalıdır. Değerlendirme, hem öğretmen hem de öğrenci için geribildirim kaynağı olarak görülebilir (Henry, 1992).

Puanlamanın güvenilirliği için Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim uygulamaları sonucunda elde edilen resimlerin puanlaması iki resim öğretmeni tarafından yapılmış ve bu puanlar arasındaki tutarlılığa Pearson Çarpım Momentler Korelasyon Katsayısı ile bakılmıştır. Bu çalışmada 38 öğrencinin resimleri iki ayrı puanlayıcı tarafından bağımsız olarak puanlanmış ve elde edilen puanlar arasındaki korelasyon 0,99 olarak bulunmuştur. Bu sonuç eldeki anahtara göre yapılan puanlamanın objektifliği (Güvenirliği) konusunda yeterli kanıt gösterilebilir.

Denel İşlem Materyalleri

Araştırmada denel işlemleri gerçekleştirmek amacıyla öğrenme-öğretme durumları hazırlanmıştır. Öğretme durumları için, araştırmanın da konusu olan oyun etkinliklerini içeren resim dersi drama (oyun etkinliği) ders planları her bir ders için ayrı ayrı hazırlanmıştır. Geliştirilen ders planlarının amaca uygun olup olmadığı; ders öğretmenlerine danışılarak, daha önce drama araştırmaları yapan araştırmacılara sorularak ve ilgili literatür araştırmasına başvurularak yapılmıştır. Hazırlanan ders

etkinlik planları resim dersleri için uygulanmış, uygulamalarda en büyük sıkıntı resim dersleri için ayrılan her ders saati süresinin yeterli gelmeyişi olmuştur.

Resim-iş dersi için hazırlanan Resim-iş dersi drama (oyun etkinlikli) ders planlarında konunun adı, hedefler, içerik, oyunun geçeceği ortam, öğretmenin rolü, materyaller, süre, ısınma-kaynaştırma çalışmaları, uygulama bölümleri yer almıştır. Öğretmenin gözlem notları uygulamalar yapıldıktan sonra plana dahil edilmiştir. Etkinliklerde her bir öğrencinin oyun etkinliklerine; özellikle ısınma ve kaynaştırma çalışmalarına katılmalarına dikkat edilmiş; geleneksel yöntemle örtüşmeyen yenilikçi uygulamalar yapılmaya çalışılmıştır. Drama tekniklerine göre oyunlar üretilmiş, konular oyunlaştırılarak sınıfta uygulanmış, ardından resim çalışmaları yapılarak puanlama anahtarına göre değerlendirilmiştir.

Aşağıda deney grubuna uygulanan ders etkinlik planları ve bu planların içerisinde yer alan öğretmen gözlem notları bulunmaktadır.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI I

Ders: Resim

Konu: Yarışlar (araba, yelken, bisiklet yarışları vb) konulu resim çalışması

Hedefler: 1. Duygu ve düşüncelerini ifade edebilme

2. Dil gelişimine yardımcı olabilme

3. İmgelem gücünün gelişmesini sağlama

5. Oyun etkinliklerinde yer alarak, kendini ifade etmede gelişim sağlama

İçerik: Öğrenciler yarışlarla ilgili fotoğraflar ve TV yayınlarını inceleyerek konuyla ilgili ön araştırma yaparlar.

Oyunun geçeceği ortam: Yelken yarışları, araba yarışları ve çeşitli yarışların yapıldığı ortamlar (düşsel olan fotoğraflarla da desteklenir.)

Öğretmenin rolü: Öğretmen grup lideri olarak bu çalışmada yer alacak; gerektiğinde küçük müdahalelerle oyun etkinliklerini yönlendirecektir.

Materyal (araç ve gereçler): Yarışlara ait çeşitli fotoğraflar, dergiler, sporcu kıyafetli, yarışmacı numaraları, yarış kaksı, basketbol, pinpon vb topları...

Süre: 40'

a. Isınma çalışmaları: Öğrencilerle fırça oyunu oynayarak ısınma çalışmalarına başlanır. Grup lideri (öğretmen); öğrencilere, çok ünlü bir ressamın fırçası olduklarını, önlerindeki palette pek çok renkte ve bol miktarda boyanın olduğunu söyleyerek hayali resim yaptırır. Öğrencilere anlatım yapar ve anlatımı yaparken çocuklar komutlara göre hareket ederler. (Fırçamızı elimizle tutuyoruz, paletimizden renkleri karıştırıp alıyoruz, tuvale ilk darbeyi vuruyoruz gibi...)

b. Kaynaştırma çalışmaları: Kaynaştırma çalışmalarında, çeşitli komutlar verilerek (sarı rengimiz bitti, yanımızdaki ünlü fırçadan sarı renk alıyoruz, resmi hakkında bir iki cümle söylüyoruz vb.) öğrencilerin uygulamada grup oldukları bilinci verilir.

c. Uygulama: Isınma ve kaynaştırma çalışmaları uygulandıktan sonra çeşitli hazırlıklar yapmış olan öğrencilerin oyun etkinlikleriyle zenginleştirilmiş canlandırma çalışmaları yapacakları söylenir ve uygulama geçilir. Kıyafetlerini giyerek sporcu rolüne girmiş öğrenciler hazırladıkları oyunlarını sergilerler. Bu etkinliklerde resimler de kullanılır.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Fırça oyununun nasıl oynanacağına ilişkin grup lideri gerekli açıklamaları yaparak, gerekli komutlarla ısınma ve kaynaştırma çalışmaları tamamlandı. Öğrenciler birbirlerinin paletlerinden çeşitli boyaları alırken birbirlerine çeşitli espriler yaptılar ve boyayacakları nesnelere ve hayallerinde neyi resmedeceklerini; hangi resimleri gördüklerini ifade ettiler (öğretmenin çeşitli soruları da aralarda yer almıştır.).

Oyun etkinliklerine hazırlanan öğrenciler sınıfın ortasında oluşturulan boş alanda hazırladıkları etkinlikleri canlandırdılar. Bir grup karate yarışmacılarını; diğer bir grup atletizm yarışlarını canlandırdı. En etkili çalışmalarda biri araba yarışlarıydı. Öğrencilerden biri araba sürücüsü, diğeri yardımcı pilottu ve canlandırma sırasında yapılan konuşmalar oldukça etkileyiciydi (Viraj dönerken, hızlanırken verilen tepkiler vb.).

Oyun etkinliklerinden sonra bu görselleştirmelerin resim kağıdına uygulamaları yapıldı.

d. Değerlendirme: Uygulama yapılırken, grup lideri çeşitli sorularla öğrencilerin oyun etkinliklerinden canlandırmalardan hoşlanıp hoşlanmadıklarının dönütünü alır. Bu etkinliklerinde süreç de en az sonuç kadar önemlidir. Uygulama sonucu çıkan resimler değerlendirme esaslarına göre değerlendirileceklerdir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI II

Ders: Resim

Konu: Bol figürlü çalışmalar (cafede oturan insanlar, yolda yürüyen, piknik yapanlar)

Hedefler: 1. Figürü tanımlayabilme

2. Bol figürlü çalışmalar yapabilme

1. Duygu, düşünce ve gözlemlerini görsel olarak ifade edebilme

İçerik: Cafe, piknik alanı, kalabalık bir cadde yada sokakta gezen insanlar vb konularda gözlem yapılması istenir.

Oyunun geçeceği ortam: Zihinde canlandırma (Imagination in Mind) tekniği kullanarak; cafe ortamı, piknik alanı yada kalabalık bir sokakta insanlar zihinde canlandırılacaktır.

Öğretmenin rolü: Öğretmen grup lideri olarak oyun etkinliklerinde varlığını sürdürecektir; oyunların genel akışı içinde kendisi de ufak canlandırmalar yaparak, etkinliklere müdahale edebilecektir.

Materyal (araç ve gereçler): Kalabalıkları içerik olarak almış fotoğraflar, cafe canlandırması için masa örtüsü, tabak, çata, kaşık, garson önlüğü, çanta, şapka vs.

Süre: 40'

a. Isınma çalışmaları: Öğrenciler ellerini şıklatarak oluşturdukları ritim eşliğinde başlarını sağa-sola çevirme, yukarı-aşağı eğme hareketleri yaparlar.

b. Kaynaştırma çalışmaları: Isınma etkinliklerini yaparken, birbirlerinin ellerini tutmaları, birbirlerine yaptıkları mimikler ile grup içinde kaynaşmalar sağlanır.

c. Uygulama: Isınma ve kaynaştırma etkinliklerinden sonra; öğrencilere figürün tanımı söylenir. Konumuz figüratif çalışmalar olduğundan insanların (figürlerin) bol olduğu mekanlara dair canlandırmalar yapılır. Getirmiş oldukları

malzemelerle cafede oturan insanlar, piknik yapan insanlar, caddede, yolda gezinenler gibi konularda canlandırmalar yapılır. Bu canlandırmalar, öğrencilerin sözlerini de kattıkları oyun etkinlikleri şeklinde olur. Oyun etkinliklerinin ardından, öğrencilerin gözlerinin önünde görselleştirilen konular, kağıt üzerine boyalarla uygulanır.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Uygulama çalışmalarına başlarken her bir öğrencinin konuyu ilk önce oyun etkinliği şeklinde canlandırmak; ardından kağıt üzerine yansıtmak konusunda çok heyecanlı olduğu gözlemlendi. Öğrenciler kendi aralarında organize olup, kalabalık mekanlardaki insan tiplerine dair gözlemler yapıp malzemelerini getirmiş olduklarından hemen oyun etkinliklerine başladılar. İlk 3 grup bir cafede yemek yiyen insanları canlandılar. Her öğrenci kendi rolüne (müşteri, garson, kasiyer vb.) hazırlanarak geldiğinden aralarında konuşmalar da geçti. İzleyen öğrenciler de etkinliklerin içinde yer almaktan oldukça hoşnut görünüyordu.

Diğer gruplar da hazırladıkları oyunları (piknikte yemek yiyip, oyun oynayan çocuklar) canlandırdılar. Sınıfta yere sofraya örtüsü, getirmiş oldukları plastik tabak, bardak, peçeteler, yiyecekler vb. malzemeleri yerleştirdiler. 3-4 öğrenci anne-baba; 3-4 çocuk, evlatları rolünü üstlenerek oyun etkinliklerini gerçekleştirdiler.

Canlandırma ve oyun etkinlikleri bittikten sonra bütün sınıfta birlikte zihinde canlandırma tekniği (imagination in mind) gerçekleştirildi. Öğrenciler gözlerini kapattılar ve yönergeler doğrultusunda yapılan bütün etkinlikleri gözlerinin önünden geçirdiler. Bu çalışmalara dayanarak öğrenciler resim etkinliğini gerçekleştirmeye başladılar. Uygulamalı işler dersin sonuna kadar sürdü.

d. Değerlendirme: Katılımcılar bugünkü uygulama ve oyun etkinliklerindeki performanslarıyla ilgili soru sorulduğunda oyun etkinliklerini çok sevdiğini; ancak resim dersinin bir saat olması nedeniyle her birine canlandırma için zaman yetmediğini ifade ettiler. Bu etkinliklerin; onların herhangi bir konuyu

resmetmelerine fayda sağladığını, birebir canlandırmaları görüp resim yapmanın daha rahat olduğunu belirttiler.

Etkinlikler sonunda elde edilen resimler değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI III

Ders: Resim

Konu: Rüya resimleme

Hedefler: 1. Duygu ve düşüncelerini ifade edebilme

2. Belleğindeki bir rüyayı sözel ve bedensel olarak ifade edebilme

3. Belleğindeki ifade edilen rüyayı görsel olarak iki boyutlu malzemelere aktarabilme.

2. Kompozisyon örgüsüne ve tekniğine uygun çalışmalar yapabilme

İçerik: Öğrencilerin gördükleri rüyalara göre ortamlar oluşturulacaktır.

Oyunun geçeceği ortam: Bu çalışmada aktif olarak öğrenciler yer alacak; öğretmen gerekli olduğunda yönlendirmeler yapacaktır.

Öğretmenin rolü: Bu çalışmada aktif olarak öğrenciler yer alacak; öğretmen gerekli olduğunda yönlendirmeler yapacaktır.

Materyal (araç ve gereçler): Öğrencilerin getirecekleri malzemeler (görülen rüyaya göre)

Süre: 40'

a. Isınma çalışmaları: Öğrenciler artık kağıtları buruşturup bir araya getirerek küçük bir top yaparlar. Bu topu bir kişi alır ve bir kelime söyleyip seçtiği bir arkadaşına atar. Topu öğrenci; topu atan öğrencinin söylediği kelimenin son harfiyle başlayan başka bir kelime söyler ve oyun bu şekilde sürer.

b. Kaynaştırma çalışmaları: Sınıf üç gruba ayrılır ve bu kelime oyunu gruplar arasında oynanır. En çok kelimeyi türeten gruba ulaşılmaya çalışılır.

c. Uygulama: Öğrencilerin gördükleri, onları en çok etkileyen rüyalardan canlandırmalar yapılacaktır. Rüya tekniği (Acting the Dream) tekniği uygulanacaktır.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Öğrencilerle ısınma ve kaynaştırma çalışmaları yapıldıktan sonra rüya tekniği (Acting the Dream) uygulamalarına geçilir. Bu tekniğe göre öğrencilerden birinin gördüğü bir rüyayı diğer grup üyeleri canlandırır.

Uygulama aşamasında; öğrencilerden biri gördüğü bir rüyayı sınıf arkadaşlarına anlattı. Buna rüyaya göre; en yakın arkadaşı bir başka en yakın arkadaşının boğazını sıkıp onu öldürmeye çalışıyor; tam bu anda rüyayı gören çocuk aniden kalkıyor ve etrafa şaşkın bakışlar atıyor. Bu rüyanın canlandırmasını değişik öğrenciler gerçekleştirdiler. Bu rüyadan sonra bir başka öğrencinin gördüğü rüyanın canlandırması yapıldı. Bu rüyada da; bir mumya kendisini köşeye sıkıştırıyor. Mumyanın rolünü gerçeğe uygunluğu için, rolü alan kişiyi tuvalet kağıdına sardılar. Bu oyun etkinlikleri sırasında öğrencilerin çok eğlendiği gözlemlendi.

Oyun etkinliklerinden sonra, rüyalarla ilgili resimler yapıldı. Öğrenciler resimleri yaparken kompozisyon kurgusu, pastel boya tekniği hakkında bilgiler verildi.

d. Değerlendirme: Rüya canlandırmaları yapılırken; oyun etkinliklerin seyreden öğrencilerin tepkilerinden; etkinlikleri takip ettikleri, empati kurabildikleri gözlemlendi. “Siz olsaydınız bu rüyayı gören, ne hissederdiniz?” gibi sorularla etkinliğe katılmaları sağlandı. Öğrencilere “canlandırmayı seyrederken ne hissettiniz?, Sizler de rüyalarınızı canlandırmak ister miydiniz?” türünden sorular soruldu. Süreç içinde ilgi canlı tutulmaya çalışıldı.

Bu etkinliklerden sonra üretilen resim çalışmaları değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI IV

Ders: Resim

Konu: Fırtınalı bir havada insanlar

Hedefler: 1. Gözlem gücünü geliştirebilme

2. Duygu düşünce ve gözlemlerini sözlü ve bedensel hareketlerle ifade edebilme

3. Duygu düşünce ve gözlemlerini görsel olarak ifade edebilme

İçerik: Fırtınalı bir havada dışarıda bir mekanda (düşsel alan) insanların içinde buldukları zor ortam canlandırılacaktır.

Oyunun geçeceği ortam (düşsel mekan): Fırtınalı bir havada sokakta hızlı hızlı yürüyen yada bir yere sığınan insanların bulunduğu ortam

Öğretmenin rolü: Grup lideri konumundadır. Gereken durumda öğrencilere müdahale ederek yönlendirmeler yapabilecektir.

Materyal (araç ve gereçler): Yağmurluk, şemsiye, atkı, bere, çizme, palto, pamuk (kar efekti için)

Süre: 40'

a. Isınma çalışmaları: Elma toplama oyunu oynanır. Ayaklar omuz genişliğinde açılır, derin bir solu alınır ve baş mümkün olduğu kadar geri konuma getirilir. Bu durumda ağız hafifçe açıktı. Yukarıdan belli bir nokta seçilir. Bütün bedeni gererek önce sağ elle sonra sol elle yukarıda hedeflenen noktaya parmak uçları ile dokunulacakmış gibi uzanılır. Elma toplarmış gibi yapılır.

b. Kaynaştırma çalışmaları: Grup lideri 3-5- kişiyi bir araya getirerek aynı hayali ağaçtan elma toplamaları için öğrencileri yönlendirir. Öğrencilerin iletişim kurması sağlanır.

c. Uygulama: Öğrenciler getirdikleri kıyafetleri ve malzemeleri alarak düşsel mekanda hazırladıkları oyunu sunmaları söylenir.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Öğrenciler malzeme olarak getirdikleri palto, şapka, atkı, bot gibi kıyafetleri giyinerek, şemsiyelerini açtılar. Sınıf arkadaşları, hızla esen rüzgar efekti yaparak ve ara ara alçak sesle ısıklar çalarak oluşturulan düşsel ortamı desteklediler. Şemsiyeler hızla rüzgar esiyormuş gibi sallandı ve oyun etkinliğinde yer alan öğrenciler kendi aralarında “bu fırtınada nasıl eve döneceğiz?” türünden cümleler kurarak rollerine gerçeklik kattılar. Bazı öğrenciler araba sesleri çıkardılar. Bazı öğrencilerde pamukları küçük bir şekilde eğlenceli bir şekilde gerçekleştirildikten sonra fırtınalı havalara dair gözlemlerin neler olduğunu öğretmen öğrencilere sordu. Ardından fırtınalı bir havada insanlar konulu resim çalışması uygulandı.

d. Değerlendirme: Uygulama süreci içinde soru-yanıt tekniği uygulanarak öğrencilerin oyun etkinliklerine uyum ve ilgi düzeyleri; dersten hoşlanıp hoşlanmadıklarına ilişkin yorumlar alınır.

Bu etkinlik sonucunda oluşan resim; değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI V

Ders: Resim

Konu: Spor yapan gençler

Hedefler: 1. Sporun insan yaşamı ve sağlığı üzerindeki etkileri fark etme

2. Resimde kompozisyon öğelerinin neler olduğunu ve uygulama kurallarını bilme

İçerik: Sporun pek çok dalına ait çeşitli araştırmalar yapıp, kaynak fotoğraflar toplamaları istenir.

Oyunun geçeceği ortam: Çeşitli sportif faaliyetlerin yapıldığı ortamlar “donuk imgeler” tekniğinde canlandırılır.

Öğretmenin rolü: Grup lideri konumunda olan öğretmen etkinliklerin uygulamasında aktif rol almayacak gereken yerlerde oyunlara ufak müdahalelerde bulunarak yönlendirmeler yapabilecektir.

Materyal (araç ve gereçler): Sporcu kıyafetleri raket, spor ayakkabısı, yarışçı numaraları vb.

Süre: 40’

a. Isınma çalışmaları: Grup liderinin komutlarıyla öğrenciler ellerin şıklatarak yada masaya vurarak ritim oluştururlar.

b. Kaynaştırma çalışmaları: İsim zinciri oyunu oynanır. Katılımcılar yan yana yada daire biçiminde oturur. Biri adını söyler. Onun solunda oturan, ilk başlayanın adını ve kendi adını söyler. Onunda solunda oturan ilk ikisinin adlarını ve kendi adını söyler. Böylece en sondaki çocuk, kendisinden önce gelen tüm çocukların isimlerini ve kendi ismini söylemeye çalışır.

c. Uygulama: Grup lideri, sporun insan yaşantısı ve sağlığı için öneminden bahsederek konuya giriş yapar. Öğrenciler sporcu kıyafetlerini giyerek dersteki oyun etkinlikleri için hazırlıklarını yaparlar. Oyun etkinlikleri başlar.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Kıyafetlerini giyip hazırlıklarını yapan öğrenciler oyun etkinliklerine başladılar. Bu etkinliklerde ikili ve üçerli gruplar halinde çalışan öğrenciler atletizm, basketbol, futbol, karate gibi sportif faaliyetlerin oluşumunu, gelişimini oyun etkinliği şeklinde gerçekleştirdiler. Bu etkinliklerde sınıftaki öğrencilerin zihinlerinde görüntülerin kalması için öğretmenin önceden öğrencilere anlattığı donuk imgeler (Still Images) tekniği uygulanır. Bu teknik, canlandırma sırasında önemli bir etkinlik gerçekleştirilirken, öğrencilerin/katılımcıların donuk bir fotoğraf oluşturmasıdır. Öğretmen liderliğinde gerçekleştirilen bu fotoğraflar, fotoğraf dışında kalan diğer katılımcılar tarafından anlaşılacak şekilde oluşturulur. Bu tekniğe göre; spor etkinliğini gerçekleştiren çocuklara bazı sahnelerde donuk kalmaları, beklemeleri söylendi. Bu sahnelere öğrencilerin dikkatli bir biçimde bakmaları ve resimleri yaparken faydalanmaları söylendi.

Oyun etkinliklerinden sonra resim çalışmasına geçildi. Donuk imgelerden faydalanarak resimler yapıldı.

d. Değerlendirme: Donuk imgeler tekniğinin anlaşılabilirlik düzeyini ölçmek için uygulama sürecinde çocuklara sorular soruldu. “Oyunu oynarken neler yaşadınız? Eğlendiniz mi? Resim derslerini bu şekilde işlemek daha verimli oluyor mu?” türünden sorularla genel bir değerlendirme yapıldı.

Oyun ve uygulamalı etkinlikler sonunda üretilen resimler değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI VI

Ders: Resim

Konu: Güzel Sanatlar Bilgisi

Hedefler: 1-Güzel sanatların önemini ve gerekliliğini kavrayabilme

2-Sanat ve sanatçıyı tanımak

3-Sanat ve zanaatı; sanatçı ve zanaatçı arasındaki farkı kavrama

4-Sanatın hem göze, hem de kulağa hitap eden bir ifade biçimi olduğunu kavrayabilme.

İçerik: Oyun yaratma tekniği ile geliştirilecek. Öğrencilerden, sanat ve uygulamaları ile ilgili araştırma yapmaları ve fotoğraflar getirmeleri istenir.

Oyunun geçeceği ortam: Grup liderinin başlangıç cümleleriyle öğrencilerin o anda oluşturdukları düşsel ortamda oyun gerçekleşir. (Sanatçı atölyesi, resim atölyesi, tiyatro sahnesi. Vs.)

Öğretmenin Rolü: Grup lideri konumundadır.

Materyal: Çeşitli sanat etkinliklerine ait fotoğraflar, şapka, gözlük, fırça, palet, vs.

Süre: 40'

a-Isınma Çalışmaları: Salyangoz oyunu oynanır. Gruplara ayrılan öğrenciler sıra olurlar. Herkes eli ile önündeki arkadaşının belini tutar. Gruplar ritimle yürümeye başlarlar. En öndeki en arkadakini yakalamaya çalışır ve koşar. Yakalanan oyundan çıkar.

b-Kaynaştırma Çalışmaları: Gruplardaki öğrenciler (3 ya da 4 grup) yer değiştirerek oyunları oynarlar.

c-Uygulama: Uygulamadan önce öğrencilere sanat nedir? Sanatçı ve zanaatçı kimdir? Gibi sorular sorulur. Konuya başlangıç yapılır ve cevaplar alındıktan sonra tüm grubun ve öğretmenin içinde olacağı “Tüm grupla drama” canlandırması yapılır. Bu oyun etkinliğinde bütün katılımcılar ve öğretmen aynı anda canlandırmanın içinde olur.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Oyun etkinliklerinden önce ısınma ve kaynaştırma çalışmaları yaptırıldı. Bu etkinlikler yapılırken ilk başta adaptasyon sorunu yaşayan bazı öğrenciler, ilerleyen dakikalarda gruba oyunlara alıştılar. Grup lideri sanat ve sanatçılarla ilgili sorular sordu. Öğrenciler resimle müzikle, tiyatro, bale ile bağlantı kurarak sanat ve sanatçının ne olduğuna ilişkin cevaplar verdiler. “Duygu ve düşüncelerin çeşitli malzemeler ile yada bedensel olarak ifade edilmesi” tanımında birleşildi. Zanaatçı ile ilgili sorular soruldu; sanatçı ile bağı olup olmadığı üzerinde konuşuldu. Ardından oyunlara başlandı. Bir ressam düşünün diyerek düşsel bir oluşuma başlangıç için

grup lideri komut verdi. Grup lideri “ben ressama (yani öğrencilere) resim siparişi veren kişiyim, nasıl bir resim yapardınız?” diyerek öğrencilere konuyu geliştirmelerini söyledi. Çocukların kimisi resmin içindeki ağaç, kimisi evler, kimisi de insanlar olarak konuştu. Bazıları renkler olarak canlandırmaları yaptılar. Bazı öğrenciler getirdikleri fotoğraflardan da yararlanarak bale gösterileri yaptılar. Bu çalışmalar yapılırken oldukça eğlendiler. Ardından yapılan çalışmalarla ilgi resimler yapıldı.

d-Değerlendirme: Çeşitli sorular hem oyun etkinlikleri uygulanırken hem de oyun etkinlikleri bittikten sonra öğrencilere sorulur. Etkinliklerden hoşlanıp hoşlanmadıkları yada canlandırmaların resim yapmalarına ne gibi faydası olduğu ile ilgili alınan yanıtlar değerlendirilir.

Oyun etkinliklerinin ardından üretilen resim çalışması değerlendirme kriterlerine göre notla değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI VII

Ders: Resim

Konu: Renkli çalışmalar (Maske yapımı)

Hedefler: 1-Ana ve ara renkler nelerdir, bilme

2-Bir rengin tonlarını bularak, bulduğu rengi çalışmasında kullanma

İçerik: Öğrencilerin hayran oldukları çizgi film karakterleri varsa; bu kahramanların resimlerini getirmeleri istenir. Araştırma ödevi verilir.

Oyunun gececeđi ortam: Öğrenciler hazırlayacakları maskelerle düşsel bir ortam oluşturacaklardır. Eğer hayvan maskeleriye düşsel ortam orman, korsan maskeleriye düşsel ortam bir korsan gemisi olabilir. Grup lideri düşsel ortamın oluşturulabilmesi için yönlendirmeler yapacaktır.

Öğretmenin Rolü: Oyun etkinliklerinde lider konumunda olacaktır.

Materyal: Maske hazırlanacağı için fon kağıtları, yapıştırıcı, ip, guaj boya, fırça, su kabı, pastel boya, sim, makas vb.

a.İsınma Çalışmaları: “Eşini bul” oyunu oynanır. Gruptakiler ikili eşleşirler. Grup lideri herhangi bir müzik aletiyle yada elleriyle ritim verir. Gruptakiler eşlerini bırakarak karışık olarak yürür. Lider “Eşini bul” deyince herkes eşini bulup ellerinden tutarak çömelir. Geç oturan çift oyundan çıkar.

b-Kaynaştırma Çalışmaları: Gruplardaki öğrenciler yer değiştirirler. Farklı öğrenciler birbirleriyle eşleşerek oyunları oynarlar.

c-Uygulama: Isınma ve kaynaştırma çalışmalarından sonra sınıfta grup düzeni oluşturulur. Ana ve ara renklerle ilgili bilgi verilir ve bir rengi siyah yada beyaz ile çeşitli miktarlarda karıştırma sonucunda, o rengin tonlarının elde edileceđi ifade edilir. Bu bilgilendirmeden sonra ne çeşit maskeleri tasarladıkları ve nasıl bir oyun ortamı oluşturacaklarıyla ilgili bilgi alınır.

Maskeler hazırlanarak, oyun etkinlikler yapılır.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Isınma ve kaynaştırma çalışmalarıyla rahatlayan öğrenciler öğretmenin çeşitli sorularıyla ana ve ara renklerin tekrarını yaptılar. Siyah ve beyaz ile çeşitli miktarlarda renklerin karıştırılmasıyla renklerin tonlarının elde edileceği konuşuldu. Çeşitli maske tasarımlarının öğrenciler tarafından hazırlandığı görüldü. Bu maskeler boyanarak, ortaya çıkan ürünlerle oyunlar oynandı. Kimi öğrencilerin çeşitli hayvan kimliklerine büründükleri, kimilerinin ise insan maskesi hazırladığı fark edildi. Ormanda yaşayan hayvanlar ve onların insanlarla olan ilişkilerine dair canlandırmalar yapıldı. Bu çalışmada aslan, kuş, geyik, kaplumbağa, tavşan kimliklerine bürünen çocuklar oldu. İnsanlardan ise kimi avcı, kimi de havyaları koruyan sever kişiler kimliğini canlandırdılar. Etkinliğin sonunda öğrenciler hem oyun oynamaktan hem de bir ürün (maske) üretmekten dolayı çok mutluydular.

Değerlendirme: Süreç içinde; çeşitli sorularla etkinliklerden hoşlanıp hoşlanılmadığıyla ilgili dönütler alındı. Çoğunlukla olumluydu. Sessiz öğrenciler ise oyunlarda biraz daha açıldılar. Kendilerini ifade etmeye çalıştılar.

Oyun etkinliklerinin ardından üretilen maske çalışmaları, değerlendirme kriterlerine göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI VIII

Ders: Resim

Konu: Duyguları ifade edici çalışmalar

Hedefler: 1-Duygularını ve hayal gücünü geliştirmek için öykü, masal gibi sözlü anlatım öğelerini görsel anlatıma dönüştürme

Yan hedefler: 1-Dikkatle dinleme, algılama, düşünme yeteneklerini geliştirme

2-Hayal gücünü harekete geçirme

3-Okunan parçadaki olayla görsel bağlantılar kurma

4-Parçada geçen olaylar ile gerçek yaşam arasında duygusal ve görsel bağlantılar kurma

5-Parçada geçen konumu kuvvetlendirecek biçim ve renkleri seçme

6-Çalışmasını biçim, leke, renk, kompozisyon bütünlüğü içinde sonuçlandırma

İçerik: Çeşitli kısa hikayeler araştırılması için ödev verilir.

Oyunun geçeceği ortam: Öğrenciler tarafından getirilen hikayeler içerisinden bir tanesi seçilir. Seçilen bu hikayeden de kısa bir bölüm seçilir, okunur ve canlandırılır.

Öğretmenin rolü: Öğretmen grup lideridir. Ancak gerekli olursa hikayeden küçük bir rol canlandırabilir.

Materyal: Kısa hikayeler, çeşitli kıyafetler (şapka, eldiven, bıyık, gözlük, çanta vb.) ; Resim yapmak için kağıt, pastel boya

a-Isınma Çalışmaları: Ad söylenerek top atma oyunu oynanır. Bu oyuna göre herkes kendi adını söyleyerek karşısındakine topu atar. Adlar öğrenildikten

sonra herkes karşısındaki kişinin adını söyleyerek topu ona atar. Top en son lidere atılarak oyun bitirilir.

b-Kaynaştırma Çalışmaları: Top arma oyunu gruplardaki öğrencilerin yerleri değiştirilerek oynanır.

c-Uygulama: Öğrencilerin getirdikleri hikaye kitaplarından faydalanılarak ortak kararlar bir hikaye seçilir. Bu hikaye; öğretmen tarafından okunur. Bu okuma sırasında sessiz olunması, dikkatlerin konuya yoğunlaşması söylenir. Bu okuma dinleme çalışmasında öğrencilerin kendilerini hikayenin içinde görmeleri ve hayal güçlerini bu doğrultuda çalışmalarını gerekliliği belirtilir. Okuma bittikten sonra, oyun etkinliği olarak “Tüm grup drama (Whole Grup Drama)” tekniği uygulanır. Bu tekniğe göre bütün katılımcılar ve öğretmen aynı anda dramanın içinde yer alırlar. Oyun etkinliklerinden sonra canlandırmadan ve hikayeden yola çıkarak resimler yapılır.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Isınma ve kaynaştırma çalışmalarında oynanan top atma oyununda öğrenciler oldukça hoş vakit geçirdiler. Ancak sınıf kalabalık olduğundan bu etkinlik için ayrılan süre çok da yeterli gelmedi. Bu etkinlikten sonra ortak kararlar klasik bir hikaye olan “Kırmızı Başlıklı Kız” seçildi. Bu hikayedeki kırmızı başlıklı kızın büyük annesi sandığı kutra yemek getirip, çeşitli sorular sorduğu sonra da kutrun kızı yediği bölüm öğretmen tarafından okundu. Sonra sınıfta yaratılan geniş mekanda öğrendiler oyunlarını güler ve eğlenerek (buna engel olmadılar) oyunlarını canlandırdılar. Zamanın yeterli gelmemesi sebebiyle ancak 2 grup canlandırma yapabildi. Oyun etkinliği canlandırma çalışmaları bittikten sonra sınıf düzeni tekrar oluşturuldu ve öğrenciler resimlerini yaptılar.

Değerlendirme: Süreç içinde öğrencilerin yüzünden gülümsemeler eksik olmadı. Çeşitli sorularla olumlu dönüt alındı yapılan resim çalışmaları değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI IX

Ders: Resim

Konu: Duyguları ifade edici çalışmalar

Hedefler: 1-Sevgiye ve yaşama sevincine ilişkin duygu, düşünce ve gözlemlerini resim diliyle anlatabilme

İçerik: Öğrencilere, kendilerini çok mutlu hissettikleri bir anılarını ayrıntılı olarak yazmalarını, ödev olarak verilir.

Oyunun geçeceği ortam: Yazılan hikayelere göre; Eşli / Paralel Çalışmalar (Playing with Pair) tekniği kullanılarak düşsel bir ortam oluşturulur.

Öğretmenin Rolü: Eğer gerekli olursa, öğrencilerin hikayelerinde öğretmen kısa bir rol alabilir.

Materyal: Hikayelere göre; her öğrencinin taşıyabilecekleri küçük aksesuarlar getirmeleri söylenir. Hikayeler canlandırılırken öğrenciler getirdikleri aksesuarları kullanırlar. Pastel boya, resim kağıdı (uygulama için)

a-Isınma Çalışmaları: Öğrencilerle birlikte yürüyerek ısınma çalışmaları yapılır. Bu ısınma çalışmasına göre; gruplar (2 yada 3 grup) çember olur, müzik eşliğinde liderin yönergesine göre yürümeye başlar. Lider: “Çamurda, sırtında yük varmış gibi, sıcak kumlarla yürümeye yeni başlamış bebek gibi, topallayarak, buz üzerinde rahat gibi, cam kırıklarının üzerinde, pislikler arasında, ezilmiş domateslerin üzerinde ayaklarında topuklu ayakkabı ile huzurlu, korkmuş, neşeli, sinirli vb. yönergeler verir. Bu yönergeler doğrultusunda çalışmalar yapılır.

b-Kaynaştırma Çalışmaları: Isınma çalışmasındaki etkinlik 2.kez yaptırılırken gruplardaki öğrencilerin yerleri değiştirilir.

c-Uygulama çalışmaları: Öğrencilerin yaşama sevincine ve sevgiye dair en çok iz bırakan anılarını, yazdıkları hikayeler okunur ve bu hikayelerden birkaç tanesi Eşli / Paralel çalışmalar (Playing with Pair) oyun tekniği ile canlandırılır. Eşli / Paralel çalışmalar tekniğine göre tüm çocuklar aynı anda ikişerli, üçerli, dörderli gruplar halinde ortak bir etkinliği yaparlar. Ortak etkinliği yapan gruplardan her biri, etkinliği kendi tarzında yapabilir. Paralel grupların tıpatıp aynı davranışlarla oynamaları gerekmez. Bu sırada hiçbir izleyici yoktur. Tüm çocuklar gruplar halinde aynı mekanda çalışırlar.

ÖĞRETMEN GÖZLEM NOTLARI

Öğrenciler ısınma ve kaynaştırma çalışmalarından sonra dönerli gruplara ayrılırlar. Dörder kişilik gruplarda kendi gruplarından seçtikleri bir hikayeyi canlandırdılar. Sınıfın çeşitli yerlerinde içlerinden geldiği gibi oyunlarını oynayarak; arkadaşlarının yazdığı hikayedeki kişileri ve durumları yeniden kurgulayarak hoş bir canlandırma yaptılar. Canlandırma etkinliğinin sonunda öğretmenin sorduğu “Kendi yaşadığımız bir aynıyı yada arkadaşlarımızın yaşadığı bir olayı canlandırmak nasıl bir duyuydu?”, “Neler hissettiniz?” türünden sorularla olumlu yanıtlar geldi. Bu tarz çalışmalarla resim derslerinin daha etkili olduğu konusunda birleştiler. Canlandırma

çalışmalarından sonra öğrenciler pastel boya tekniğinde, resim kağıtlarına yaptıkları canlandırmalara dair resimler yaptılar.

d-Değerlendirme: Yapılan resim çalışmalarını değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI X

Ders: Resim

Konu: Çizgisel Çalışmalar

Yan Hedefler: 1-Yan yana dizilen noktaların çizgiyi oluşturacağını bilme

2-Çizginin resmin bir elemanı olduğunu bilme

3-yatay-eğri-eğik olarak çizgilerin kullanılabileceğini kavrama

4-Dikey çizgilerin hareketi ifade ettiğini söyleme

5-Eğri çizgilerin kesişmesi ile doğal varlıklara benzeyen biçimlerin oluştuğunu bilme

Hedefler: 1-Çizgi ve çizgi çeşitlerini tanıyabilme

2-Çizgilerle grafiksel çalışmalar yapabilme

İçerik: Çizgi çeşitleri ile ilgili araştırma ödevi verilir. Çizgi çeşitleriyle yapılmış grafiksel çalışmaların kitaplardan araştırılması ve mümkünse sınıfa getirilmesi istenir.

Oyunun geçeceği ortam: Öğrencilerle doğaçlama oluşumlarla oyunlar oynanır.

Öğretmenin rolü: Grup lideri konumundadır

Materyal: Çizgileri temsil eden her şey materyal olarak kullanılabilir. Kibrit çöpleri, kapı, tahta, insan vücudu, masa, dünya vb.

a-Isınma çalışmaları: “Eşini bul” oyunu oynanır. Gruptakiler ikili eşleşirler. Öğretmen (lider) herhangi bir müzik aletiyle yada elleriyle ritim verir. Gruptakiler eşlerini bırakarak karışık olarak yürür. Lider eşini bul deyince herkes eşini bulup ellerinden tutarak çömelir. Geç oturan çift oyundan çıkar.

b-Kaynaştırma çalışmaları: Eşini bul oyununda ikili eşlenen öğrenciler eşlerini değiştirirler ve böylelikle oyun farklı eşlerle bir defa daha oynanır.

c-Uygulama: Oyun etkinliklerine geçmeden önce, çizgi ve çizgi çeşitleriyle ilgili bilgi verilir. Çeşitli sorular sorulur. Soru-cevap tekniğinde noktaların çizgiyi oluşturacağı, çizginin resmin bir elemanı olduğu, çizgi çeşitleriyle grafiksel düzenlemeler yapılabileceği anlatılır. Ardından çocuklarla oyun çalışmaları yapılır. Oyun etkinlikleri bittikten sonra resim kağıdı üzerine pilot kalem ile çizgi ve çeşitleriyle kompozisyon düzenlemeleri yaptırılır.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Isınma çalışmalarında hız önemli olduğundan hoş, gülümsemelerin eksik olmadığı bir oyun etkinliği yaşandı. Ara ara öğretmenin ritimlerine, öğrenciler de mırıldanarak eşlik ettiler. Grup lideri; ısınma ve kaynaştırma çalışmalarından sonra

çizginin nasıl oluştuğu, çizgi çeşitlerinin neler olduğuyula ilgili sorular sordu; öğrencilerin yanıtları hep birlikte değerlendirildi. Çizginin yer aldığı örneklemeler yapıldı. Örneğin kapı, insan başı, kolu-bacağı; sınıfın dört köşesinin bir dikdörtgen oluşturması vb. gibi örneklemeler verildi. Çocuklar el ele tutuşup daireler oluşturdular. Bu canlandırmalardan sonra; çizgi çeşitlerinin yer aldığı kompozisyon çalışmaları yapıldı.

d-Değerlendirme: Bu etkinlik sonucunda oluşturulan resimler değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI XI

Ders: Resim

Konu: Röprodüksiyon İnceleme

Hedefler: 1-Nesnelerin temel biçimlerini söyleme

2-Nesnelerin parçaları arasındaki biçim, renk ve ton ilişkilerini görme, söyleme

3-İlgili kaynağı dikkatle gözlemleyerek algılarını geliştirme

4-Gözlemlerini biçim, renk ve leke değerlerine

İçerik: Grup lideri tarafından bir röprodüksiyon seçilir. Bu seçilen çalışmanın fazla ayrıntısı olmayan, renk, leke, çizgi bütünlüğü olan bir çalışma olmasına dikkat edilir (Leonardo da Vinci / Mona Lisa).

Oyunun geçeceği ortam: Mona Lisa'nın resminden yola çıkılarak düşsel bir yaşam oluşturulur.

Öğretmenin Rolü: Grup lideri konumundadır.

Materyal: Mona Lisa'nın röprodüksiyonu, resim kağıdı, istenilen bir boya çeşidi

a-Isınma Çalışmaları: “Ayağını yerden kes” oyunu oynanır. Liderin yönergesi doğrultusunda öğrenciler yavaşça yürürken lider “ayağını yerden kes” deyince herkes hızlıca yere oturup ayaklarını kaldırır. Ayaklarını en son kaldıran oyundan çıkar.

b-Kaynaştırma çalışmaları: Sınıf iki gruba ayrılır. Bu gruplar karşılıklı olarak “Ayağını yerden kes” oyununu oynarlar. Her iki gruptan kim en sona kalır ve diğer grup tamamıyla yanarsa o birinci olur.

c-Uygulama: “Mona Lisa” incelenerek öğrencilerin gözlemleri, resim olacaktır. Uygulama sırasında “Mona Lisa” röprodüksiyonu öğrenciler her birinin görebileceği bir yere asılır. Bakmakla görmenin farklı olduğu, görmenin dikkat gerektirdiği anlatılır. Arından oyunlaştırma çalışmaları başlar. Grup liderinin yönergeleriyle Mona Lisa'nın ağzından; öğrenciler sanki Mona Lisa'ymış gibi düşüncelerini resim içine girerek anlatmaya başlarlar. Renkler, geometrik şekiller, lekeler, manzara vb konuların da Mona Lisa yorum yapar. Bu oyundan sonra resim ortadan kaldırılarak, öğrenciler resim yaparlar.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Öğrencilerin Mona Lisa'yı keşfetme, ardından erkek öğrencilerin özellikle Mona Lisa'nın ağzından onun kimliğine girerek konuşma yapmaları oldukça eğlenceli oldu. Hem o dönemlerin hem de günümüz yaşayan bayanların güncel konuşmalarından kesitler sunuldu. Resimdeki koyu renkler, Mona Lisa'nın gülüşü, vücudunun bir yanının büyük diğer yanının küçük oluşu vb. konuların farkına varıldı. Sonra resim tahtadan kaldırılarak öğrencilerin resim röprodüksiyonu yapmaları sağlandı.

d-Değerlendirme: Çeşitli etkinlikler sonucu üretilen resim çalışması, değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

RESİM DERSİ DRAMA (OYUN İÇERİKLİ) DERS PLANI XII

Ders: Resim

Konu: Rekreasyon (Yeniden düzenleme) çalışmaları

Hedefler: 1-Artık malzemelerle yeniden düzenleme çalışmaları yapabilme

İçerik: Çeşitli artık malzemelerle (plastik bardak, tabak, yün, düğme, kutular vb.) inşa çalışmaları yapabilmek için malzeme getirilmesi istenir.

Oyunun geçeceği ortam: Doğaçlama oluşumlarla sınıfta belirlenecektir.

Öğretmenin rolü: Grup lideri konumundadır. Gerek görülürse doğaçlama oluşumlarda kısa roller alabilir.

Materyal: Artık malzemeler (Bu malzemelerin sağlık koşullarına uygun olması gerektiği vurgulanır.)

a-Isınma Çalışmaları: Isınma çalışmalarından biri olan “Elma toplama” etkinliği yapılır. Ayaklar omuz genişliğinde açılır, derin bir soluk alınır ve baş mümkün olduğu kadar geri konuma getirilir. Bu durumda ağız hafifçe açıktır. Yukarıdan belli nokta seçilir. Bütün bedenini gererek önce sağ elle sonra sol elle yukarıda hedeflenen noktaya parmak uçları ile dokunacakmış gibi uzanılır, elma toplarmış gibi yapılır.

b-Kaynaştırma Çalışmaları: “Elma Toplama” etkinliği, gruplar halinde yaptırılır; öğrencilerin bu etkinliği yaparken etkileşim halinde olmalarına dikkat edilir.

d-Uygulama: Isınma çalışmalarında gerçekleştirilen oyun etkinliklerinden sonra hangi öğrencinin yada öğrencilerin ne tür bir oluşum içine gireceği sorulur ve yönlendirme yapılır.

ÖĞRETMENİN GÖZLEM NOTLARI

Öğrenciler uygulamalı işler için çok çeşitli artık malzemeler getirdikleri gözlemlendi ve kendi aralarında 4 erli yada farklı sayılardan oluşan gruplar kurdukları fark edildi. Bazı öğrenciler artık malzemelerinden robotlar, kimileri pasta maketi, kimileri üç boyutlu serbest düzenlemeler yaptılar. Öğretmen grup lideri olarak birkaç yönlendirme yaptı ve teknik konulara yardımcı oldu.

d-Değerlendirme: Uygulama çalışmasında üretilen çalışmalar değerlendirme esaslarına göre değerlendirilecektir.

Yukarıdaki planlarda da görüldüğü gibi her bir etkinlikten önce deney grubuna yapılacak olan uygulamalar planlanmış, öğrencilere önceden bilgi verilmiş ve hazırlıklı bir şekilde derse gelmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Deney grubuna hazırlanan etkinlikler II. Dönem için 6 haftalık bir sürece yayılmış; kontrol grubuna ise aynı zaman dilimi içerisinde geleneksel yöntemle planları hazırlanan dersler gerçekleştirilmiştir.

Deney grubuna uygulanan etkinliklerde, özellikle ısınma ve kaynaştırma çalışmalarındaki oyunlara; ardından bu oyunlardan yola çıkılarak çeşitli araştırmacılar tarafından geliştirilen tekniklerin (Zihinde Canlandırma (Imagination in Mind) Tekniği, Donuk İmgeler Tekniği, Eşli / Paralel çalışmalar (Playing with Pair) Oyun Tekniği vb...) seçilerek yapıldığı uygulama çalışmalarına özen gösterilerek öğrencilerde asıl hedeflenen, oyun içerikli resim derslerine adapte olmaları amacına ulaşılmaya çalışılmıştır.

Deney grubuna drama etkinliklerine dayalı ders planları uygulandıktan sonra ortaya çıkan resimler iki ayrı puanlayıcı tarafından puanlanmıştır. Kontrol grubuna ise geleneksel metotla işlenen derslerden sonra notları verilmiş, ardından bu iki sonuca son test uygulanmıştır.

Denel İşlemler

Araştırmada yer alan denel işlemler aşağıdaki gibidir.

1. Denel işlemlere başlamadan önce random olarak seçilen iki gruba hazırlanan öntestler uygulanmıştır. Öğretim iki sınıfa da resim öğretmeni (araştırmacı) tarafından yapılmıştır. Deney başlamadan önce, geleneksel yöntemle ve drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim için ders planları hazırlanmıştır. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim için hazırlanan etkinlik planları

için literatür araştırmasının yanı sıra, drama ve oyun etkinlikleri ile ilgili araştırmalar yapan araştırmacılara danışılarak fikir alışverişinde bulunulmuştur.

2. Kontrol grubunda geleneksel yöntemle, belirlenen hedefler doğrultusunda hazırlanan ders planlarına göre on iki ders uygulanmış ve uygulamalar sonucunda elde edilen resimler iki ayrı puanlayıcı tarafından bağımsız olarak puanlanmıştır.
3. Deney grubunda, denel işlemler on iki ders üzerinden drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim için hazırlanan etkinlik planları dahilinde uygulanmıştır. Bu planlar; konu, hedefler, içerik, oyunun geçeceği ortam, öğretmenin rolü, süre, ısınma- kaynaştırma çalışmaları, uygulama, değerlendirme bölümlerini kapsamaktadır. Öğretmenin etkinlikler sürecindeki planlamalarını ve etkinliklerin uygulanması sırasındaki süreçteki gözlemlerini içeren öğretmenin gözlem notları adlı plan ise plana sonradan eklenmiş olup, planın bir parçasıdır. Konu genellikle bir başlık halinde verilir, sonrasında her bir etkinlik için öğrencilere kazandırılmak istenen davranışlar, hedefler bölümünde açıklanır. İçerik; planlanan hedeflere varmayı sağlayacak öykü ya da senaryo taslaklarından oluşur. Drama konusunun geçtiği düşsel mekan ise olayın geçtiği yer olarak tanımlanabilir. Isınma çalışmalarında çeşitli oyun teknikleri kullanılmış; etkinliklere geçişin, öğrencilerin kaynaşmasıyla ve konuya yaklaşmalarıyla kolaylaşması sağlanmıştır.
4. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim için hazırlanan etkinlik planlarının uygulanabilmesi ve ortamda gerçeğe yakın canlandırmaların oluşabilmesi için hem öğretmenin hem de öğrencilerin temin ettiği materyallerden faydalanılmıştır. Ancak deney grubunda uygulanan hiçbir etkinlik ya da materyal kontrol grubunda kullanılmamıştır. Kontrol grubunda dersler geleneksel olarak; anlatım, tartışma ve soru-cevap yöntemiyle işlenmiş ve ardından resimler yapılmıştır.

5. Deneý grubu öđrencilerinin yapacakları uygulamalar esnasında her etkinlikten önce o gün yapılacak çalışmalar hakkında bilgi verilmiştir. Çalışmalar esnasında gruplara ayrılmayı gerektiren etkinliklerde (genellikle ısınma ve kaynaştırma çalışmalarında) öğrencilerin birbirleriyle etkileşimlerinin artması için daha az tanıdıkları ya da iletişim kurdukları öğrencilerle eş olmalarına dikkat edilmiştir. Daha sonraki etkinliklerde öğrencilerin eş tercihleri, kız erkek dağılımının eşit olmasına da dikkat edilerek daha çok ön plana alınmıştır.
6. Oyun etkinlikleri sınıf koşullarında yapıldığından, öğrencilerin daha rahat çalışmaları için masalar ve sıralar sınıfın arkasına kaldırılarak öğrencilerin etkinlikleri uygularken rahat olmalarına olanak sağlanmıştır.
7. Her etkinlikten sonra öğrencilerle o günkü etkinlikler ve resimler hakkında değerlendirmeler yapılmıştır.
8. Deneý grubuna drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim için hazırlanan on iki etkinlik planı, kontrol grubuna da geleneksel metotla hazırlanan on iki ders planı uygulandıktan sonra her iki gruba da sontest uygulanmıştır.
9. Elde edilen veriler, bulgular ve yorum bölümünde yorumlanmıştır.

Verilerin Çözümlemesi

Araştırmanın yürütüleceđi deneý ve kontrol gruplarının denk olup olmadığını belirlemek için deneýin başında her iki gruba da öntest uygulanmıştır. Drama

etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandıđı deney grubu için bu öğretim metodunun öğrenci başarıları üzerinde, geleneksel metoda göre olumlu bir etkisi olduğunu görmek için Tekrarlanmış Ölçümle için Varyans Analizi yapılmıştır. Deneyin sonunda ise uygulamanın başarı düzeyini belirlemek için her iki gruba da sonest yapılmıştır.

Araştırmada verilerin çözümlenmesinde SPSS paket programlarından faydalanılmıştır.

Araştırmada nitel veriler elde edildiđi için içerik analizi de yapılmıştır. Bununla bağlantılı olarak verilerden genel anlam öbekleri ve temalar çıkartılarak bunların görüşmeler içindeki görölme sıklığına bakılmıştır. Ayrıca bazı sorulardan elde edilen veriler oldukları gibi sözel olarak alınmış ve yorumlanmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde alt problemleri cevaplamak üzere hazırlanmış veri toplama araçlarıyla elde edilen veriler, uygun istatistiksel teknikler ve yöntemler kullanılarak analiz edilmiş, sonuçlar tablolar halinde açıklanarak sunulmuş ve yorumlanmıştır.

1. Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın birinci alt problemi “Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” şeklinde ifade edilmiş ve probleme yanıt aranmaya çalışılmıştır. Bu amaçla önce deney grubu ve kontrol grubu öntest-sontest puanları karşılaştırılmıştır. Karşılaştırma ön ve sontestler aynı denekler üzerinden elde edildiğinden dolayı “Tekrarlanmış Ölçümler İçin Varyans Analizi” tekniğinden yararlanılmıştır. Anlamlı olan farklar için farkların kaynağını belirlemek amacıyla ikili karşılaştırmalar yapılmıştır. Deney ve kontrol grubunun öntest ve sontest puanlarına ilişkin özetleyici veriler Tablo IV.1 ‘de verilmiştir.

Tablo IV.1

Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest ve Sontest Puanlarına İlişkin Tablo

Gruplar	n	$\bar{X}_{\text{öntest}}$	SS	\bar{X}_{sontest}	SS
Deney Grubu	38	69,08	15,44	85,82	14,71
Kontrol Grubu	38	73,13	14,83	76,68	14,86

Tablo IV.1 incelendiğinde deney grubunun öntest puanlarının 69,08, kontrol grubunun öntest puanlarının ise 73,13 olduğu görülmektedir. Deney grubuna drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı derslerden sonra yapılan sontest puanlarının 85,82; kontrol grubuna geleneksel yöntemle yapılan derslerden sonra yapılan sontest puanlarının ise 76,68 olduğu görülmektedir. Bu elde edilen sonuca göre, deney grubu ile kontrol grubu öntest ve sontestleri arasında fark görülmektedir. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu için bu öğretim metodunun öğrenci başarıları üzerinde; geleneksel metoda göre olumlu bir etkisi olduğunu görmek için Tekrarlanmış Ölçümler İçin Varyans Analizi yapılmış ve aşağıdaki Tablo IV.2’de verilmiştir.

Tablo IV.2
Tekrarlanmış Ölçümler İçin Varyans Analizi Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	f	Önem Düzeyi (p)
Gruplar arası (A)	245.06	1	245.06	0.63	0.43
Gruplar İçi (B)	3910.8	1	3910.8	54.84	<0.0001
Ortak Etkileşim (AxB)	1651.32	1	1651.32	23.16	<0.0001

Tablo IV.2 incelendiğinde buna göre deney ve kontrol grubunun öntestleri arasında fark görülmezken ($F_{(1)}=0,63$, $P>0,05$), deney ve kontrol grubunun öntest ve sontestleri arasındaki farklar her ikisinde de anlamlıdır. Buna göre hem deney grubunda hem de kontrol grubunda öntestlere göre öğrencilerin resim iş derslerindeki başarılarında gelişme vardır. Ancak deney grubunun sontesti ile kontrol grubunun sontesti arasındaki fark deney grubu lehinedir (ortak etkileşim $f_{(1)}=23.16$, $p<0,01$). Yani deney grubuna yenilikçi bir anlayışla, öğrencilerin dersten alabilecekleri verimi en üst düzeyler çıkarmaya çalışan (uygulamalar süresince ve alınan ürünlere göre) bir yaklaşımla oluşturulan drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrencilerin

başarılarını olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Etkinlikler yapılırken, öğrenci motivasyonunun deney grubunda daha fazla olduğu, öğrenmenin yanı sıra hoşça zaman geçirerek bir ürünü oluşturmanın keyfinin not kaygısından öne geçtiği araştırmacı tarafından gözlenmiştir. Kontrol grubunda ise; geleneksel yöntemle, konunun ve tekniğin söylenip soruların cevaplanarak uygulamalı işlerin yapıldığı derslerde not kaygısının öne çıktığı; bazı öğrencilerin derse motive olmakta güçlük çektiği, bazılarının ise oluşturacakları çalışmaların iyi olup olmadığı endişesi taşıdıkları gözlenmiştir. Bu bağlamda; hem süreç etkinlikleri hem de uygulamalı resim çalışmaları değerlendirildiğinde deney grubunun başarı düzeyinin olumlu ölçüde arttığı, deney grubunun son testi ile kontrol grubunun son testi arasındaki farka dayanılarak da deney grubu için başarının olduğu söylenebilir.

Aşağıda ikili karşılaştırmalar da bu sonucu göstermektedir.

Tablo IV.3
İkili Karşılaştırmalar

Gruplar	n	X	Sd	t	Önem Düzeyi (p)
Deney Grubu	38	69,0789	74	-1,16	0,25*
Kontrol Grubu	38	73,1316			
Deney Grubu	38	85,8158	74	2,62	0,011**
Kontrol Grubu	38	76,6842			

* $P > 0,05$ (Fark yoktur)

** $P < 0,05$ (Fark vardır)

Tablo IV.3 incelendiğinde Deney ve kontrol gruplarının öntestleri arasında fark yoktur. Ancak son testler incelendiğinde, deney ve kontrol gruplarının son testleri arasında fark görülmektedir.

2. Alt Probleme İlişkin Bulgular Ve Yorum

Bu araştırmanın ikinci alt problemi “Deney ve kontrol gruplarındaki kız öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?” şeklinde ifade edilmiştir.

Bu alt problemi test etmek için ilk önce deney ve kontrol gruplarındaki kız öğrencilerin öntestleri hesaplanmış, daha sonra aynı öğrencilerin sontestleri hesaplanarak çıkan sonuca bakılmıştır. Bu probleme ilişkin bilgiler aşağıda Tablo IV.4’te görüldüğü gibidir.

Tablo IV.4
Deney ve Kontrol Gruplarındaki Kız Öğrencilerin Öntest ve Sontest Puanlarının Karşılaştırılması

Gruplar		n	X	Sd	T	Önem Düzeyi (p)
Öntest	Deney Grubu	21	74,7857	74	-1,16	0,25*
	Kontrol Grubu	20	82,3750			
Sontest	Deney Grubu	21	88,8333	74	2,62	0,011**
	Kontrol Grubu	20	86,3750			

* $P > 0,05$ (Fark yoktur)

** $P < 0,05$ (Fark vardır)

Yukarıdaki tablo incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki kızların öntestleri arasında fark görülmemektedir. Ancak deney ve kontrol grubundaki kız öğrencilerin sontestleri arasında fark vardır. Deney grubuna uygulanan drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin kız öğrencilerin başarı düzeylerine olumlu etkisi olduğu söylenebilir.

3. Alt probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Bu araştırmanın üçüncü alt problemi “Deney ve kontrol gruplarındaki erkek öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?” şeklinde ifade edilmiştir.

Bu alt problemi test etmek için ilk önce deney ve kontrol gruplarındaki erkek öğrencilerin öntestleri hesaplanmış, daha sonra aynı öğrencilerin sontestleri hesaplanarak çıkan sonuca bakılmıştır. Bu probleme ilişkin bilgiler aşağıda Tablo IV.5’de görüldüğü gibidir.

Tablo IV.5

Deney ve Kontrol Gruplarındaki Erkek Öğrencilerin Öntest ve Sontest Puanlarının Karşılaştırılması

Gruplar		N	X	Sd	t	Önem Düzeyi (p)
Öntest	Deney Grubu	17	62,0294	33	-0,194	0,848
	Kontrol Grubu	18	62,8611			
Sontest	Deney Grubu	17	82,0882	33	3,505	0,001**
	Kontrol Grubu	18	65,9167			

**P<0,01

Yukarıdaki tablo incelendiğinde deney ve kontrol grubundaki erkeklerin öntestleri arasında fark görülmemektedir. Ancak deney ve kontrol grubundaki erkek öğrencilerin sontestleri arasında fark vardır. Bu farklılık, veriler incelendiğinde büyük ölçüde deney grubunun lehinedir. Elde edilen verilere dayanarak, deney grubuna uygulanan drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin erkek öğrencilerin başarıları düzeylerine olumlu etkisi olduğunu söyleyebiliriz.

4. Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Deney grubundaki öğrencilerin drama yönteminin uygulandığı oyun etkinliklerine dayalı derse ilişkin görüşleri nelerdir?” şeklinde ifade edilmiş ve probleme yanıt aranmaya çalışılmıştır. Uygulamaya katılan deney grubu öğrencilerinin drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim çalışmaları esnasında, bu çalışmaların kendileri üzerinde yarattığını düşündükleri değişikliklere, aktif olarak yer aldıkları etkinliklere ilişkin genel fikirlerine, arkadaşlarıyla iletişim biçimleri ve arkadaşlarının yaptığı oyun etkinlikleri hakkındaki izlenimlerine yer verilmiştir. Deney grubuna deney sırasında açık uçlu sorular sorulmuş ve öğrenci yanıtları analiz edilmiştir.

Öğrencilerin Drama Etkinliklerine Dayalı Oyunla Öğretim Çalışmalarıyla İlgili Duygu Ve Düşünceleri

Öğrencilerin drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim çalışmalarına ilişkin duygu ve düşüncelerini ortaya çıkarmak amacıyla “Resim-iş derslerinde drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim çalışmaları hakkında duygu ve düşünceleriniz nelerdir?” şeklinde bir soru sorularak, “duygu ve düşünce” olmak üzere iki ayrı boyut çıkarılmış ve elde edilen verilerden genel anlam öbekleri ve temalar çıkartılarak bunların öğrencilerin yazdığı metinlerdeki görülme sıklığına bakılmıştır. Öğrencilerin bu etkinliklerle ilgili duygu ve düşüncelerine ilişkin dağılım Çizelge III. 6’da verilmiştir.

Tablo IV.6 Öğrencilerin Drama Etkinliklerine Dayalı Oyunla Öğretim Çalışmalarıyla İlgili Duygu ve Düşüncelerine İlişkin Çizelge

KATEGORİLER		Frekans F
1	Eğlenceli	12
2.	Hayal gücünü geliştirmesi	12
3.	Zevkli	8
4.	Faydalı	6
5.	Komik	6
6.	Heyecanlı	4
7.	Mutluluk Verici	4
8.	Görselleştirmeye olumlu Katkı Sağlayıcı	3
9.	Yaratıcı	3
10.	Kültür ve Yeteneği Geliştiren Bir Uygulama	2
11.	Ekip çalışması	2
12.	Farklı bir ortam	2
13.	Rahatlatıcı	2
14.	Keyifli	1
15.	Muhteşem	1
TOPLAM		68

Yukarıdaki tabloda da görüldüğü gibi, yapılan etkinliklere dair, öğrenciler en fazla resim-iş derslerinin eğlenceli ve hayal gücünü geliştirici yanına ilişkin fikirlerini belirtmişlerdir. Öğrencilerden Meral “Resim derslerinde yaptığımız drama çalışmaları bizleri iyi yönde etkiliyor. Resim çizerken ‘bu nasıl olur’ ve ‘nasıl yapacağım’ gibi sorunlarımız olmuyor. Resim dersleri daha güzel daha yaratıcı oluyor. Resim dersi eski klasik halinden çıkıp daha eğlenceli oluyor. Sınıfta yaptığımız drama çalışmalarının bize çok yararı oluyor” şeklinde drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim için duygu ve düşüncelerini belirtmiştir. Bir

başka öğrenci Meltem ise “Resim dersinde canlandırma yapmamız daha güzel daha kolay resim yapmamıza, resim dersini daha çok sevmemize ve cisimleri daha güzel çizmemeye neden oldu” diyerek fikirlerini ifade etmiştir.

Sınıfta etkinliklere yoğun olarak katılan bir başka öğrenci Pınar ise şöyle söylemiştir: “Bu uygulamalar sayesinde resimdeki görüş açımız değişti. Daha önceden koşan bir insanı yürüyen insan gibi çiziyorduk. Ama şimdi hareketleri resme tam olarak aktarabiliyoruz. Bu çalışmalarla hem resim yapma becerimizi geliştiriyoruz hem de tiyatro açısında önemli bir gelişme yaşıyoruz. Artık resmi yapabiliyorum düşüncesiyle daha güzel resimler yapabiliyoruz. Hayal gücümüzün gelişmesine katkı sağladı.”

Aksel ise “Resim dersleri böyle oyunlarla çok eğlenceli; yeteneklerimizi geliştirmekte de çok büyük rol oynuyor. Bence böyle etkinlikler süper oluyor ve hayal gücümüzü geliştiriyor” demiştir.

Resim-iş derslerini geleneksel ders işleme yöntemlerinin dışına çıkarak, temeline öğrencinin eğlenmesini, dersi öğrenirken herhangi bir kaygı taşımadan sanatsal yetilerini geliştirecek etkinliklere yer vererek uygulamaların yapılmasını sağlamaya çalışmak gerekmektedir. Bu amaçla hazırlanan Drama etkinliktli oyun çalışmalarıyla desteklenerek yapılan Resim – iş öğretiminin öğrenci fikirlerini de değerlendirecek olursak başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

Bu başarı düşüncesini de öğrencilerin yazdıkları derse ilişkin yorumlar, destekleyici niteliktedir. Örneğin Süleyman “Resim dersi gelince herkes gibi ben de heyecanlanıyorum. Çünkü resim dersi en sevdiğim derslerden bir tanesidir. Eskiden resim derslerinde öğretmenlerimiz konular anlatırdı bizde yapardık. Şimdi ise canlandırmalar yapıyoruz” şeklinde düşüncelerini belirtmiştir. Ali “Ben böyle canlandırarak uygulama yapılmasını çok doğru buluyorum. Çünkü koşan bir adam veya yürüyen bir adamı çizmek için canlandırılması gerekir. Canlandırırken her şeyi daha iyi öğreniriz. Aynı zamanda kültür ve yeteneğimizi geliştiren bu uygulamayı ben çok seviyorum. Benim gibi eminim herkesin hoşuna gidiyordur.” demiştir.

Gamze “Bu çalışmalardan çok zevk alıyorum. Eğlenceli bir çalışma olduğunu düşünüyorum. Resim derslerinin hepsinde keşke böyle çalışmalar yapsak. Böyle çalışmalarda kendim oynamasam bile izliyorum ve çok beğeniyorum. Bazıları heyecanlı bazıları ise çok komik oluyor” diyerek, derslerin eğlenceli tarafını vurgulamıştır.

Yine başka bir öğrenci Gamze, çalışmaların kendi açısından değerlendirilmesiyle ilgili düşüncelerini “ Bu etkinlikler bizim açımızdan çok iyi çok güzel oluyor. Çünkü çizeceğimiz resmi aklımızda görselleştiririz. Bu sayede konuyu, resmin ortamını, hareketleri daha iyi düşünerek resme bunu daha iyi yansıtırız. Bir de bu sayede resmi kendi öz beğenimiz üzerinde değerlendirme gibi bir şansımız olur. Çünkü çizeceğimiz konuyu, resmi görmüş oluruz. Bence bu çalışmalar bizim için çok iyi oluyor. Bu çalışmalara devam etmeyi de çok istiyorum” şeklinde ifade etmiştir.

Genel olarak bu alt problemin değerlendirmesini yapacak olursak, öğrencilere sorulan sorulardan elde edilen yanıtlara göre , yenilikçi bir anlayışla geliştirilerek öğrencilerin hem dersi öğrenmesi hem de öğrenirken dersten keyif alarak becerilerini geliştirmesi açısından bu uygulamaların başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

BÖLÜM V

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, Resim-iş derslerinin yenilikçi bir anlayışla yani Drama Etkinliklerine Dayalı Oyunla Öğretim Yöntemiyle uygulanmasının, öğrencilerin başarıları üzerine anlamlı bir fark yaratıp yaratmadığı; geleneksel yöntemle işlenen Resim-iş derslerinden bir farkın olup olmadığı ortaya konulmak istenmiştir. Bu bölümde araştırmanın yukarıda belirtilen amacı doğrultusunda elde edilen bulgular özetlenmekte, bulgulardan elde edilen sonuçlar sıralanmakta ve bunlara dayalı bazı önerilere yer verilmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular şöyle özetlenebilir:

1. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Deney grubunun öntest puanlarının 69,08, kontrol grubunun öntest puanlarının ise 73,13 olduğu görülmektedir. Deney grubuna drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı derslerden sonra yapılan sontest puanlarının 85,82; kontrol grubuna geleneksel yöntemle yapılan derslerden sonra yapılan sontest puanlarının ise 76,68 olduğu görülmektedir. Dolayısıyla bu elde edilen sonuçlara göre, drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu bir etkisi vardır.
2. Elde edilen sonuçlara göre; deney ve kontrol gruplarındaki kız öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı farklılık vardır. Deney grubu kız öğrencilerinin öntest sonuçları 74,7857 ; kontrol grubu kız öğrencilerinin öntest sonuçları 82,3750 şeklindedir. Deney grubu kız öğrencilerine drama içerikli dersler yapıldıktan sonra

uygulanan sontest sonucu 88,8333 şeklinde olup; uygulamanın kız öğrenciler açısından başarılı olduğunu elde edilen verilere göre söyleyebilmekteyiz.

3. Deney ve kontrol gruplarındaki erkek öğrencilerin öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Deney grubundaki erkeklerin öntest sonuçları 62,0294, kontrol grubundaki erkeklerin öntest sonuçları ise 62,8611 şeklindedir. Sontest sonuçlarına bakacak olursak; deney grubundaki erkeklerin sontest sonuçları 82,0882, kontrol grubundaki erkeklerin sontest sonuçları ise 65,9167 şeklindedir. Bu sonuçlara göre, yenilikçi bir anlayışla işlenen drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin erkek öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu bir etkisi vardır.
4. Öğrencilere sorulan ve öğrencilerin drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı resim iş dersleriyle ilgili görüşlerini almaya yönelik hazırlanan sorulardan elde edilen verilere göre; öğrenciler çalışmalarını heyecanla bekleyerek ve çalışmalara istekli bir şekilde katılım gösterdiklerini ifade etmişlerdir. Çalışmalardan çok zevk almışlar ve kendilerini mutlu hissetmişler, yapılan etkinliklerin hayal güçlerini geliştirdiğini, derslerin eğlenceli ve komik bir ortamda ders ve not kaygısını en alt seviyeye indirerek oluştuğunu, arkadaşlarını izlerken yada arkadaşlarıyla birlikte bir etkinlikte bulunmalarının hoşlarına gittiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca bu çalışmaların diğer derslerde de yapılmasını, resim-iş derslerini ise hep bu tarz etkinliklerle yapmak istediklerini de belirtmişlerdir.

Bu araştırmaya dayanılarak, öneriler şu şekilde sunulmuştur:

1. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Dolayısıyla elde edilen bu sonuçlara göre

Resim-İş dersleri oyun etkinlikleriyle zenginleştirilmiş bir program dahilinde işlenmesi önerilmektedir.

2. Yapılan çalışmalar, ilköğretim 6. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Diğer ilköğretim sınıflarında da, Resim-iş dersi oyun etkinliklerini içeren geniş kapsamlı araştırmalar yapılması önerilmektedir.
3. Araştırmada resim dersleri için ayrılan 1 saatlik ders süreleri yeterli gelmemiş; bu nedenle diğer ders öğretmenleriyle işbirliğine gidilerek uygulama saatleri uzatılmıştır. Resim-İş derslerini 2 saate çıkarmak ile ilgili yan çalışmalar ve araştırmalar yapılması önerilmektedir.
4. Bu araştırmada önerilen, drama etkinliklerine dayalı oyun çalışmalarını sınıfın dışında geniş ve öğrencilerin daha rahat edebilecekleri bir ortamda yapmaktır. Dolayısıyla, bundan sonraki araştırmalarda, öğrenci ve öğretmenler için daha uygun ve geniş bir etkinlik alanı önerilir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Ö.(1993) **Biz Düşlerimizi Yaratıcı Drama İle Gerçek Yapıyoruz.**
Yaratıcı Drama 1895-1995 Yazılar. S: 197-200. Naturel Yayınevi: 2003
- Adıgüzel Ö. (1994) **Eğitimde Yeni Bir Yöntem ve Disiplin: Yaratıcı Drama.**
Yaratıcı Drama 1895-1995 Yazılar. 158-180. Ankara, Naturel Yayınevi
- Akın, M. (1993) **Farklı Sosyo Ekonomik Düzeylerdeki İlkokul Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Sosyalleşme Düzeylerine Yaratıcı Dramanın Etkisi.**
 Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- Aslan N. (1999) **1. Drama Liderleri Buluşması,** s: 11-17. Ankara: Oluşum Tiyatrosu Ve Drama Atelyesi Yayınları.
- Artut, K. (2002). **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri,** Anı Yayıncılık Ankara
- Çiğdemoglu, G.(1999) **Okulöncesi Yaş Grubu Çocuklarıyla Yapılan Yaratıcı Drama Çalışmalarında Oyun: 1. Drama Liderleri Buluşması.** S: 24-30 .
 Ankara: Oluşum Tiyatrosu Ve Drama Atelyesi Yayınları.
- Demirel, Ö. (1993). **Eğitim Terimleri Sözlüğü,** s.36. Usem Yayınları. Ankara
- Ergün, S. (1999) **Çağdaş Oyunculuk Ve Doğaçlama: 1. Drama Liderleri Buluşması,** S: 30-34 . Ankara: Oluşum Tiyatrosu Ve Drama Atelyesi Yayınları.
- Freeman, G. (2000) **Effects Of Creative Drama Activities On Third And Fourth Grade Children,** Doctor Of Philosophy Degree, University Of Mississippi
- Fischer, E. (2003). **Sanatın Gerekliliği,** Payel Yayınları, Ankara
- Güneysu, S. (1991) **Eğitimde Drama, Yaratıcı Drama 1895-1995 Yazılar.** S: 95-102
 Ankara, Naturel Yayınevi
- Gombrich, E. H. (1999). **Sanatın Öyküsü ,** Remzi Kitabevi A.Ş. İstanbul
- Gönen, M. Ve Dalkılıç, N. (2000) **Çocuk Eğitiminde Drama: Yöntem ve Uygulamalar.** İstanbul; Epsilon Yayınları
- Henry, C. (1992). **Elementary Evaluation Of Student Progress in The Elementary Art Classroom.** Art Education Elementary University of Georgia. National Art Education, U.S.A.
- Hoffman K. (2003) **Almanya’da Yaratıcı Dramanın Durumu: s: 2-13. Yedinci Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Semineri,** Naturel Yayınevi
- Kavcar C. (1993) **Ankara’da 5. Yaratıcı Drama Semineri; Drama Ve Öğretim Bilgisi,** s: 5-18 .Naturel Yayınevi: 2003

- Karasar, N. (2003). **Bilimsel Araştırma Yöntemi, Kavramlar-İlkeler-Teknikler.** Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Kırıçoğlu, O. T. (2002). **Sanatta Eğitim,** Pegem A. Yayınları, Ankara
- Kırıçoğlu, O.T. (1991). **Sanatta Eğitim; Görmek, Anlamak, Yaratmak,** Demircioğlu Matbaacılık, Ankara
- Lowenfeld, V. (1965) **Yaratıcı ve Ussal Gelişme (Creative And Mental Growth)** The Macmillan Co., London
- McClintock, Ann B. (1984) **Drama For Mentally Handicapped Children,** London; Human Horizons Series.
- McCaslin, N. (2000) *Creative Drama In The Classroom And Beyond,* By Addison Wesley Longman
- Morgül, M. (2004). **Eğitimde Yaratıcı Dramaya Merhaba.** Kök Yayıncılık, Ankara
- Mayesky, M. (1995). **Creativity Activities for Young Children.** U.S.A. : Delmar Publisher Inc. An International Thompson Publishing Company
- MEB (1992). **Resim İş Eğitiminin Temel İlkeleri,** Öğretmen El Kitabı
- MEB (1992). **İlköğretim Kurumları Resim İş Dersi Programı,** Ankara
- M.E.B. (2001). **İlköğretimde Etkili Öğretme ve Öğrenme,** Öğretmen El Kitabı, Modül 10, T.C. M.E.B. Projeler Koordinasyon Merkezi Başkanlığı, Ankara
- O'day, S.(2000) **Creative Drama As A Literacy Strategy Teacher' Use Of A Scaffold.** The degree Doctor of Philosophy in the Collage of Education, Georgia State University.
- Okvuran, A. (1993) **Yaratıcı Drama Eğitiminin Empatik Beceri Ve Empatik Eğilim Düzeylerine Etkisi,** Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Önder, A. (2003) **Yaşayarak Öğrenme İçin Yaratıcı Drama:** İstanbul, Pilon Yayıncılık
- Özsoy, V. (1997). **Milli Eğitim Dergisi,** S63, Milli Eğitim Basımevi, Ankara.
- Ömeroğlu, E. (1990). **Anaokuluna Giden Beş-Altı Yaşındaki Çocukların Sözel Yaratıcılıklarının Gelişimine Yaratıcı Drama Eğitiminin Etkisi,** Doktora

- Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara
- Read, H. (1960). **Sanatın Anlamı**, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara
- Read, H. (1943). **Sanat Yoluyla Eğitim (Education Throug Art)** Faber and Faber, London
- San, İ. (1991) **Yaratıcı Drama Eğitsel Boyutları, *Yaratıcı Drama 1985-1995 Yazılar***. s: 81-91 Ankara, Naturel Yayınevi
- San, İ. (1993) Ankara'da 5. Yaratıcı Drama Semineri; *Drama ve Öğretim Bilgisi*, Naturel Yayınevi: 2003
- San, İ. (2003) **Eğitim –Öğretimde Yaşayarak Öğrenme Yöntemi Ve Estetik Süreç Olarak Yaratıcı Drama, *Yaratıcı Drama 1985-1995 Yazılar***. S: 70-81. Ankara, Naturel Yayınevi
- San, İ. (1983). **Sanat Eğitimi Kuramları**, Tan Yayınları, Özen Matbaacılık Ankara
- Sağlam, Tülin (1995) **Eğitimde Drama. 6. Uluslar arası Eğitimde Drama Semineri: *Drama-Maske-Müze*** S: 33-35. Ankara: Çağdaş Drama Derneği Yayınları.
- Singer, D. G.; Singer, J. L. (1998). **Çocuklarda Yaratıcılığın Gelişimi**, Gendaş Yayıncılık, İstanbul.
- Sungur, N. (1997). **Yaratıcı Düşünce**, 2. Basım, Evrim Yayınevi, İstanbul.
- Tolstoy, L. N. (2004). **Sanat Nedir?** Bilge Karınca Yayınları, İstanbul
- Turani, A. (1995). **Sanat Terimleri Sözlüğü**, Remzi Kitabevi A.Ş. İstanbul
- Tulgay, B. (1997). **Yaratıcı Drama Eğitimi Alan ve Almayan Ergenlerin Yaratıcılıklarının Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Uzman, E. (2003). **Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Çalışan Öğretmenlerin Yaratıcı Düşünme Becerilerinin Gelişiminin İncelenmesi**, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Ünver, E. (2002). **Sanat Eğitimi**, Nobel Yayıncılık Ankara

Yolcu, E. (2004), **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**, Nobel Yayın Dağıtım,
Ankara.

İNTERNET KAYNAKÇASI

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Sanat> 12.03.06

[http://www.fotografya.gen.tr/issue-6\(sanat.html\)](http://www.fotografya.gen.tr/issue-6(sanat.html))

http://www.epsikoloji.com/ogrenme/index_dosyalar/egitim.html

<http://orgm.meb.gov.tr/ozelEgitimProgramlar/EgitimUygulamaOkuluEgitimPrg/ResimIsDersi.htm>

<http://www.elyadal.org/pivolka/15/drama.htm>

<http://www.ozgurpencere.com/modules.php?name=News&file=article&sid=630>

<http://www.ozgurpencere.com/modules.php?name>