



T.C.  
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TARİH ANABİLİM DALI

**MÜZEDE ANTİK YUNAN MİTOLOJİSİNİN YARATICI DRAMA  
YÖNTEMİYLE İŞLENMESİNİN ÖĞRETMEN ADAYLARININ MÜZEYE  
KARŞI TUTUMUNA VE ÖZ YETERLİLİK İNANCINA ETKİSİNİN  
DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Şükrü Oğul NUREL

DANIŞMAN  
Prof. Dr. Muzaffer DEMİR

2024 – Muğla

T.C.  
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TARİH ANABİLİM DALI

**MÜZEDE ANTİK YUNAN MİTOLOJİSİNİN YARATICI DRAMA  
YÖNTEMİYLE İŞLENMESİNİN ÖĞRETMEN ADAYLARININ MÜZEYE  
KARŞI TUTUMUNA VE ÖZ YETERLİLİK İNANCINA ETKİSİNİN  
DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Şükrü Oğul NUREL

DANIŞMAN  
Prof. Dr. Muzaffer DEMİR

2024 - Muğla

T.C.  
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TARİH ANABİLİM DALI

**MÜZEDE ANTİK YUNAN MİTOLOJİSİNİN YARATICI DRAMA  
YÖNTEMİYLE İŞLENMESİNİN ÖĞRETMEN ADAYLARININ MÜZEYE  
KARŞI TUTUMUNA VE ÖZ YETERLİLİK İNANCINA ETKİSİNİN  
DEĞERLENDİRİLMESİ**

Şükrü Oğul NUREL  
1841060015

Sosyal Bilimler Enstitüsünce  
Tezli Yüksek Lisans  
Diploması Verilmesi İçin Kabul Edilen Tez

Tezin Sözlü Savunma Tarihi: 28.06.2024  
Tezin Enstitüye Verildiği Tarih:16.07.2024

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Muzaffer DEMİR  
Jüri Üyesi: Prof. Dr. Necdet Aykaç  
Jüri Üyesi: Doç. Dr. Ceren Güneröz

Enstitü Müdürü: Prof. Dr. Muzaffer DEMİR

2024 - Muğla

## TUTANAK

Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 29/05/2024 tarih ve 1151/5 sayılı Yönetim Kurulu kararı ile tez jürisi olarak atandığımız, Tarih Anabilim **Tezli Yüksek Lisans Programı** öğrencisi Şükrü Oğul NUREL'in "Müzedede Antik Yunan Mitolojisinin Yaratıcı Drama Yöntemiyle İşlenmesinin Öğretmen Adaylarının Müzeye Karşı Tutumuna ve Öz Yeterlilik İnancına Etkisinin Değerlendirilmesi" adlı tezi incelemiş ve aday 28/06/2024 tarihinde saat 14.00'da tez savunma sınavına alınmıştır.

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 24. maddesi doğrultusunda yapılan tez savunma sınavı sonucunda tezin **kabul** edilmesine oybirliği ile karar verilmiştir.

Tez Danışmanı  
Prof. Dr. Muzaffer DEMİR

Üye  
Prof. Dr. Necdet AYKAÇ

Üye  
Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ

## YEMİN

Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum “Müzedede Antik Yunan Mitolojisinin Yaratıcı Drama Yöntemiyle İşlenmesinin Öğretmen Adaylarının Müzeye Karşı Tutumuna ve Öz Yeterlilik İnancına Etkisinin Deđerlendirilmesi” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakça’da gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.



16/07/2024  
Şükrü Ođul NUREL  
İmzası

# **Müzedeki Antik Yunan Mitolojisinin Yaratıcı Drama Yöntemiyle İşlenmesinin Öğretmen Adaylarının Müzeye Karşı Tutumuna ve Öz Yeterlilik İnancına Etkisinin Değerlendirilmesi**

## **ÖZET**

Antik Yunan mitolojisi, Yunan Tanrıları, Tanrıçaları ve kahramanları hakkındaki hikâyelerden oluşan sözlü edebiyatla yaratılmış ve yaygınlaşmış bir alanı ifade etmektedir. Antik Çağ döneminin özelliklerine bakıldığında ise insanların tanrılara duyduğu korkuyu, hayranlığı ve içinde bulunduğu gizemlerle dolu evreni ritüeller aracılığıyla ifade etmeye başladıkları görülmektedir. Ritüeller; bünyesinde bulundurduğu dans, müzik, oyun, maske ve giysiler kullanılarak Antik Yunan tiyatrosunda acıma ve korku duygularını öne çıkararak tragedyaların oluşmasına yol açmışlardır. İlk çağlardan bu yana mitoloji; destanların, tragedyaların, tiyatronun ve dramının yararlandığı bir kaynak görevini üstlenmiştir. Müzelerde, mitolojinin somut örneklerinin yaşam bulduğu mekânlar olarak önemli bir işlev görmektedir. Yunan mitolojisi, müzelerde yaratıcı drama gibi etkileşimli yöntemler aracılığıyla yaşantısal bir öğrenme ortamı yaratılarak genç kuşaklara aktarılabilir. Müzelerde, nesnelere öyküsüne odaklanılarak mitolojik öykülerin canlandırılması yoluyla geçmiş ve bugün arasında önemli bağlar kurulabilir.

Bu çalışma, Antik Yunan mitolojisinin müzelerde yaratıcı drama yöntemiyle işlenmesinin öğrencilerin, müzeye karşı tutumuna ve öz yeterlilik inancına etkisini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Yarı deneysel desenin kullanıldığı bu çalışmada karma yöntem türlerinden yakınsayan desen kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak nicel veri toplamada deneysel uygulama öncesinde müzelere karşı tutum ölçeği, öz yeterlilik inancı ölçeği kullanılmıştır. Çalışma sonrası aynı ölçeklere son test olarak uygulanmıştır. Araştırmada nitel ölçme aracı olarak yedi sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile veriler toplanmıştır. Veriler analiz edilirken nicel verilerde uygulanan ön ve son test verileri normal dağıldığından bağımsız t testi ile analiz edilmiştir. Nitel verilerin analizinde ise tümevarımsal içerik analizi kullanılarak yapılan görüşmelerde kod ve temalar belirlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Ege Bölgesi'nde bulunan bir üniversitede görev yapan sosyal bilgiler ve sınıf

öğretmenliđi bölümünde öğrenim gören çalışmaya gönüllü olarak katılan 21 kişi oluşturmuştur. Araştırmada uygulama yeri olarak ise Muđla Üniversitesi Yaratıcı Drama Salonu, Muđla Üniversitesi Kopya Heykeltıraşlık Eserleri Müzesi (KHEM) ve Aphrodisias antik kentinde bulunan Heykel Müzesi kullanılmıştır. Araştırmada sonucunda öğretmen adaylarının müze eğitime yönelik tutumlarında ve öz yeterlilik inançlarında anlamlı bir artış olduđu gözlemlenmiştir. Araştırma sonucu antik Yunan mitolojisine yönelik gerçekleştirilen yaratıcı drama yönteminin öğretmen adaylarının müze eğitime ve Yunan mitolojisine yönelik tutumlarını geliştirmede etkili olduđu görülmüştür. Nitel verilerden elde edilen sonuçlarda da yaratıcı drama ile müze ve tarihi mekânlarda yapılan uygulamalar sayesinde öğrencilerin müzelere ve mitoloji ve araştırma konusu olan Yunan mitolojisine ilgilerinin arttığı saptanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Antik Yunan Mitolojisi, Yaratıcı Drama, Müze.

**Evaluation of the Effects of Teaching Ancient Greek Mythology with the Creative Drama Method on Pre-Service Teachers' Attitudes Towards and Self-Efficacy Beliefs about Museum Education**

**ABSTRACT**

Ancient Greek mythology refers to a field created and made widespread through oral literature consisting of stories about Greek Gods, Goddesses and heroes. When the characteristics of the Ancient Age are examined, it is seen that people began to express their fear and admiration for the gods and the universe full of mysteries through rituals. Rituals using dance, music, games, masks and clothes led to the formation of tragedies in Ancient Greek theatre by emphasizing the feelings of pity and fear. Since ancient times, mythology has served as a source from which epics, tragedies, theatre and drama have benefited. Museums serve an important function as places where concrete examples of mythology come to life. Greek mythology can be passed on to younger generations by creating experiential learning environments through interactive methods such as creative drama in museums. In museums, important connections can be established between the past and the present by focusing on the story of objects and enacting mythological stories.

The current study aims to reveal the effect of enacting ancient Greek mythology with the creative drama method in museums on students' attitudes towards and self-efficacy beliefs about museum education. In this quasi-experimental study, convergent design, one of the mixed method designs, was used. As data collection tools, the attitude scale towards museums and the self-efficacy belief scale were used to collect quantitative data before and after the experimental procedure. In the study, quantitative data were collected with a semi-structured interview form consisting of seven questions. Since the pre- and post-test quantitative data were normally distributed, they were analyzed by using the independent samples t-test. The qualitative data were analyzed using the inductive content analysis by determining codes and themes. The participants of the study are 21 university students attending the departments of social studies and primary teaching at a university in the Aegean Region. The students participated in the study on a volunteer basis. Muğla University Creative Drama Hall, Muğla University Copy Sculpture Works Museum (KHEM) and the Sculpture

Museum in the Ancient City of Aphrodisias were used as application places in the study. As a result of the study, it was found that there occurred a significant increase in the pre-service teachers' attitudes towards and self-efficacy beliefs about museum education. As a result of the study, it was seen that the creative drama method applied to ancient Greek mythology was effective in improving the attitudes of the pre-service teachers towards museum education and Greek mythology. In the results obtained from the qualitative data, it was determined that the students' interest in museums, mythology and Greek mythology increased as a result of the applications made in museums and historical places with creative drama.

**Keywords:** Ancient Greek Mythology, Creative Drama, Museum.



## ÖN SÖZ

Yunanca masal, hikâye, efsane demek olan Mythos ile Logos bilim kelimelerinin birleşmesiyle oluşan Efsane Bilimi mitoloji olarak adlandırılmıştır. Mitoloji eski zamanlarda yaşamış olan ulusların inandıkları tanrıların, kahramanların, perilerin, devlerin hayat ve maceralarını konu alan mitler ve hikâyeleridir. Mitlerin yüzyıllardan beri bütün dünya milletlerinin edebiyatlarına ve sanat eserlerine kaynak oluşturduğu söylenebilir. Yunan mitolojisinin ise Akdeniz ve Ege Bölgesinde yaşayan toplumların sanatı, ahlakı, dini, aile teşkilatı ve siyasi hayatı üzerinde önemli etkileri olmuştur. Eski Yunanlılar dünyanın yaratılışıyla ilgilenmişler ancak yeterli bilgileri olmadığı için yeri, göğü, suları tabiat olaylarını canlı bir varlık olarak hayal ederek onları birer tanrı olarak adlandırmışlardır. Geçmişten bu yana insanların oluşturduğu sanatsal, tarihsel ve kültürel değerlerin korunup geliştirildiği mekânlar ise müzeler olarak işlev görmüştür. Müze kavramına mitolojik bir bakış açısıyla bakıldığında ise müzelerin; birçok mitin, efsanenin veya tarihi olayın depolandığı, korunduğu ve ziyaretçilere sunulduğu önemli bir öğrenme ortamı olduğu söylenebilir. Müzeler; tarih, antropoloji, endüstri, çevre vb. gibi farklı bilim dalları için önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Örgün eğitim ve yaygın eğitimde de bireylerin müzelerden yararlanarak eğitilmeleri, onlara kendi kültürlerini anlayabilme ve gelecek kuşaklara aktarabilme konusunda önemli deneyimler sunabilir. Bu şekilde kendi kültürünü ve bir başka kültürü kalıcı olarak öğrenen, aralarındaki ilişkiyi kavrayan bireyler, yaşadığı toplumun ve diğer toplumların değerlerini anlama konusunda farkındalık kazanır. Müzelerin etkili bir öğrenme ortamına dönüşmesi için bu mekânların etkileşimli bir mekân olarak düzenlenmesine ve yaratıcı drama yöntemi gibi yöntemler kullanarak yaşayan bir müze haline getirilebilir. Bu açıdan bakıldığında yaratıcı drama ile ziyaretçiler, geçmişle bağlantı kurma ve onları canlandırarak anlamlandırma olanağı bulabilirler. Bu çalışmada çalışma grubunu oluşturan öğretmen adayları geleceğin öğretmenleri olarak drama yoluyla Yunan mitolojisi uygulamalarına katılarak antik kentlere ve müzelere karşı olumlu tutum kazanabilir ve uygulamaları görerek öz yeterliliklerini geliştirerek öğrencilerini müzelere götürme konusunda istek duyabilirler. Bu yönüyle bu çalışma müzeleri, tarihi ve Yunan mitolojisini çocuklara sevdirmeye konusunda da önemli bir işlev görebilir.

Bu çalışmanın gerekleşmesinde deęerli bilgilerini benimle paylaşan, her danıřtıęımda bana kıymetli zamanını ayırıp sabırla ve ilgiyle faydalı olabilmek için alıřan tez danıřmanım Saygıdeęer Prof. Dr. Muzaffer DEMİR'e, tez alıřma surecimde yardımlarını esirgemeyen deęerli hocam Prof. Dr. Necdet AYKA'a, yaratıcı drama hayatımda her daim yanımda olan hem hocam hem aęabeyim kıymetli Do. Dr. zkan ELİK'e ve hayatımın her evresinde tm zorlukları benimle gęsleyen, bana her zaman destek olan, hayattaki en byk řansım canım annem Demet NUREL'e sonsuz teřekkrleri sunarım.

řKR OęUL NUREL

10/04/2024

MUęLA

## İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ .....	I
İÇİNDEKİLER .....	III
TABLolar DİZİNİ .....	V
KISALTMALAR .....	VI
GİRİŞ .....	1

### BİRİNCİ BÖLÜM KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. MİTOLOJİ.....	8
1.1.1. Antik Yunan Mitolojisi .....	9
1.1.1.1. Olymposlu tanrılar .....	12
1.1.2. Tragedya.....	25
1.2. YARATICI DRAMA .....	29
1.2.1. Müze ve Yaratıcı Drama .....	33
1.2.2. Mitoloji ve Yaratıcı Drama .....	35
1.3. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	36

### İKİNCİ BÖLÜM YÖNTEM

2.1. ARAŞTIRMA MODELİ .....	40
2.2. ÇALIŞMA GRUBU .....	40
2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI .....	41
2.3.1. Müze Eğitime Yönelik Tutum Ölçeği.....	41
2.3.2. Müze Eğitime Yönelik Öz Yeterlilik İnancı Ölçeği .....	42
2.3.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu .....	42
2.4. VERİLERİN TOPLANMASI .....	43

2.5. VERİLERİN ANALİZİ.....	43
-----------------------------	----

### **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

#### **BULGULAR**

3.1. TUTUMA İLİŞKİN BULGULAR.....	45
3.2. ÖZ YETERLİLİĞE İLİŞKİN BULGULAR.....	47
3.3. NİTEL VERİLERE İLİŞKİN BULGULAR.....	49

### **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

#### **TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER**

4.1. TARTIŞMA.....	76
4.2. SONUÇ.....	80
4.3. ÖNERİLER.....	80
KAYNAKÇA.....	81
EKLER.....	90

## TABLolar DİZİNİ

<b>Tablo 1.</b> Çalışma Grubunun Bazı Demografik Özellikleri.....	41
<b>Tablo 2.</b> Müze Eğitime Yönelik Tutum Puanlarına İlişkin Normallik Dağılımı Analizleri.....	45
<b>Tablo 3.</b> Uygulama Öncesi ve Uygulama Sonrası Yapılan Değerlendirme Sonuçlarına Göre Öğretmen Adaylarının Müze Eğitime Yönelik Tutum Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar T-testi Sonuçları.....	46
<b>Tablo 4.</b> Müze Eğitime Yönelik Öz Yeterlilik İnancı Puanlarına İlişkin Normallik Dağılımı Analizleri.....	47
<b>Tablo 5.</b> Uygulama Öncesi ve Uygulama Sonrası Yapılan Değerlendirme Sonuçlarına Göre Öğretmen Adaylarının Müze Eğitime Yönelik Özyeterlilik İnancı Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar T-testi Sonuçları .....	48
<b>Tablo 6.</b> Müzelere ve Yunan Mitolojisine karşı tutuma ve ilgilerine ilişkin Öğretmen Adayları Görüşleri.....	49
<b>Tablo 7.</b> Müzelerde Yaratıcı Dramayı Kullanmaya Yönelik Öğretmen Adaylarının Görüşleri.....	54
<b>Tablo 8.</b> Öğretmen Adaylarının Yaratıcı Drama ile Yunan Mitolojisinin uygulanması sürecinin değerlendirilmesine Yönelik Görüşleri .....	59
<b>Tablo 9.</b> Öğretmen Adaylarının Etkinliklerin Uygulanabilirliğine İlişkin Görüşleri.....	63
<b>Tablo 10.</b> Öğretmen Adaylarının Uygulama Sürecinde Yaşadıkları Duygular .....	66
<b>Tablo 11.</b> Yaratıcı Drama İle Yunan Mitolojisinin işlenmesinin Öğretmen Adaylarının Mesleki açıdan Bakış Açısındaki Değişimler .....	70
<b>Tablo 12.</b> Öğretmen Adaylarının Öğrenme Sürecinin Etkili Olması için Önerileri.....	73

## KISALTMALAR

### Kısaltmalar

### Açıklama

KHEM

Kopya Heykeltıraşlık Müzesi

MEYÖİÖ

Müze Eğitime Yönelik Öz Yeterlilik İnancı Ölçeği

MEYTÖ

Müze Eğitime Yönelik Tutum Ölçeği

MÖ

Milattan Önce

MS

Milattan Sonra

MSKÜ

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

VB

Ve Benzeri

## GİRİŞ

Mit kavramını da içine alan mitoloji; bir yaradılışın öyküsü olan genelde kişi olarak olağanüstü varlıkları seçerken konu olarak ise tanrı ya da tanrısal varlıkları ele almaktadır (Gündüz 1998: 109; Artun 2009: 35). İnsanın yaşamını anlamlandırma arayışının bir ürünü olan mitler yalnızca geçmişin değil aynı zamanda gelecekteki düşüncelerin de esin kaynağı olarak din, felsefe ve sanatla kopmaz bağlar oluşturmuşlardır. Antik Yunan mitolojisi ise, Yunan Tanrıları, Tanrıçaları ve kahramanları hakkındaki hikâyelerden oluşan sözlü edebiyatla yaratılmış ve yaygınlaşmış bir alanı ifade etmektedir. Antik Çağın özelliklerine bakıldığında ise insanların tanrılara karşı hissettikleri duyguları ritüeller aracılığıyla ifade etmeye başladıkları görülmektedir (Arıkan, 2020: 214). Ritüeller, içinde barındırdığı giysi, dans, müzik, maske ve oyunun etkisiyle tregadyaların başlamasına yol açmışlardır.

Tragedyanın ilk olarak ne zaman çıktığı kesin olarak bilinmemesine karşın MÖ VI. yüzyılda Khoirilos (MÖ 523 – MÖ 482) ve Phrynikhos'un (MÖ VI. – MÖ V. yüzyıl) piyesleri ile Atina'da ortaya çıktığı varsayılmaktadır. Dionysios Şenlikleri'nin tragedyanın kökensel temelini oluşturduğu düşüncesi ise yirminci yüzyılın başlarında Cambridge ekolü olarak adlandırılan Max Müller, Wilhelm Mannhardt, Andrew Tang, E.B. Taylor ve William Robertson gibi düşünür ve antropologlar tarafından ileri sürülmüştür. MÖ VI. yüzyılda diyalogdan yoksun olarak gelişen tragedya, Thespis'in (MÖ VI. yüzyıl) oyuna ikinci oyuncuyu dahil etmesiyle birlikte ilk gelişimini elde etmiştir. Tragedya olgunluğunun zirvesine ise Aiskhylos (MÖ 525 – MÖ 456), Sophokles (MÖ 496 – MÖ 406) ve Euripides (MÖ 480 – 406) ile ulaşmıştır. Aiskhylos ve Sophokles ile tragedyada oyuncu sayısı artırılarak daha sistemli hale gelmiştir. (Şener, 1972: 4). Günümüze ulaşmış olan 33 adet tragedya mevcuttur. Bunların en eski örneği ise Aiskhylos'un MÖ 472'de yazdığı Persler adlı eseridir.

Dionysios'a tapınmada genellikle aşırı bir coşkunluk ve sarhoşluğa varan kutlamalar mevcuttur. Peisistratos'un Dionysios şenliklerini ilk kez resmi bir gösteri haline getirmesi ile birlikte tragedyanın halk tarafından da izlenmesine olanak sağlamıştır. Peisistratos, yoksul köylüler tarafından iktidara getirildiğinde halkın eğitimi için tragedyaların bir yarışma şeklinde sergilenmesine önem vererek bu

yarıřmalara olanak saęlamıřtır. Soyluların Zeus ve Apollon kltne karřın kyllerin ve tccar kesimden halkın řehirsel hayata adapte ettikleri Dionysios klt iki kesimin ekiřmesi ile zamanla řlenler topluluęuna dnřmřtr. Sekiz adet Dionysios řenlikleri mevcuttur. řenliklerin isimleri ise; Antesteria, Lenaia, Byk Dionysios řenlikleri, Kk (kırsal) Dionysos řenlikleri, Pyanopsia, Osklophoria, Apaturia ve Haloa'dır. řenliklerden yalnızca Leanaia ve Byk Dioysios doęrudan tragedya ile iliřkilidir (Ycel, 2015:152).

Dionysios řenliklerinde olduęu gibi dinsel bir tapınmanın rn olarak doęan Eski Yunan tragedyası birok riteli de bnyesinde tařımaktadır. Bu nedenle Euripides'in tragedyalarının biimsel ve tematik yapıları incelendięinde doęum, erginlenme, evlilik, kurban, yemin, arınma ve cenaze gibi ritellerin izleri grlmektedir. Eski Yunan uygarlıęının dinsel, siyasal, sosyal ve kltrel kodlarının sanatsal bir yaratısı olan tragedyalarla insanın dinsel, sosyal ve kltrel duruřunun bir anlatımı olan riteller arasında nemli baęlar olduęu sylenebilir. Zira, kiřinin kendisini tanımlama ve konumlandırma abası Yunan tragedyasının en temel unsurlarından birisi olarak kabul grmektedir. Mitoloji, tragedya ve drama kaynak bakımından her zaman i ie olmuřlardır. Mzelerde bulunan eserler mitolojik hikyelerin dokunulabilir nekleri olmuřlardır. Yaratıcı drama gibi yntemler mitolojisinin mzelerde deneyimsel bir ęretim ortamı olarak kullanılmasını saęlamıřtır. Kiřilerin mzelerde yapmıř oldukları etkinlikler sayesinde, gemiřle gnmz arasında iliřki kurmaları saęlanmıřtır.

Bu arařtırmada ęretmen adaylarının bir yandan mzelerde drama ile etkileřimli bir ortamın farkına vararak derslerinde drama yntemini kullanma ynnde onları gdlerken dięer yandan mzelere karřı olumlu tutum geliřtirerek birok tarihsel konuyu mzelerde drama ile iřlemelerine olanak saęlayabilecektir. Mzelerde drama ile yaratılan etkileřimli ęrenme srecinde ęretmen adaylarının duyularının tamamı harekete geirilerek somut, anlamlı ve kalıcı ęrenmeler saęlanabilecektir. Zira mzelerde uygulanan etkinlikler kapsamında oyunlar, resim yapma, kil yoęurma, mze ile ilgili aralar hazırlama olanakları saęlanarak ęrencilerin mzede sergilenen rnleri iselleřtirmelerine olanak saęlanabilecektir. Modern mzecilik anlayıřına paralel olarak mzeler aktif ęrenme meknları haline dnřmřtr (Alpagut, 2008: 118). Genel bir mze ziyareti, ziyaretilerin nesneyi grmesi ve anlaması zerine

yapılandırılmasına karşın bu tür bir müze ziyareti yalnızca görsel sergilemeye dayanmaktadır. Süreç bu biçimi ile etkili bir öğrenmenin ilerlemesine olanak sağlamamaktadır. Oysaki müzede görerek, dokunarak, duyarak, aktif olarak etkinliklere katılmak duyuları önemli ölçüde etkili kullanmaya fırsat sunabilmektedir. Bu şekilde bir eğitim süreci deneyimlere paralel olarak duyuşsal bir boyuta dönüşebilir. Bu yönüyle müzede öğrenmenin etkili olabilmesi için ziyaretçinin etkin katılımı oldukça önemlidir (Karadeniz ve Okvuran, 2014: 865). Çağdaş müzelerin işlevlerine bakıldığında müzelerin yalnızca toplayıcı ve sergileyici kuruluşlar olmaması gerektiği konusunda da bir farkındalığın geliştiği söylenebilir. Bu müzeler geniş kitlelerin sanat, bilim, tarih, halk kültürü vb alanlarındaki eğitimlerine katkı sağlayan, katılımcıların evrensel değerlerle buluştuğu devingen ve etkin kuruluşlar olarak görevsel işlev görebilmektedir (Onur, 2013: 41.). Bu bakış açısıyla çağdaşlaşma sürecinde müzeler, kitle iletişim araçları, eğitim programları ve sosyal etkinlikler yoluyla insanlara ulaşabilecek etkileşimli yöntemler uygulayarak yeni müzecilik anlayışına doğru bir ivme kazanabilirler (Message, 2006, Akt: Okan, 2015: 187). Bu bağlamda müzeler, gerçek nesnelere bünyesinde barındırdıkları için okul dersleriyle ve yaşamla bağ kurulabilecek önemli bir öğrenme ortamlarına dönüşebilirler (Ulu ve Adıgüzel, 2019: 263). Bu açıdan bakıldığında tarih derslerindeki birçok konu gibi mitolojiler ve araştırmanın konusunu oluşturan Yunan mitolojisi müzelerdeki öğrenme ortamında yaşantısal bir öğrenmeye dönüşebildiği gibi kuşaklar arası aktarıma da olanak sağlayabilir. Günümüzde özellikle gelişmiş ülkelerdeki müzeler, ziyaretçilerine doğrudan veya dolaylı yollarla ulaşarak okulların ya da diğer eğitim kurumlarının veremeyeceği yaşantılara olanak sağlayabilmektedir. Müze ziyaretlerinde müze nesnelere üzerinde yapılan çalışmalar yaratıcı ve eleştirel düşünmeyi geliştirmeye dönük etkinlikler yoluyla kişilerin kendi yaşantıları ile bağlantı kurarak sanat eserleriyle ilgili görüşlerini, düşüncelerini ve tepkilerini paylaşmalarını sağlamanın yanında geçmiş olayları ve durumları yaşayarak içselleştirme ile yeniden yaşatma anlamında koşullar yaratabilmektedirler (Lifschitz – Grant, 2018: 265). Müzeler, ziyaretçilerin tarihe yönelik olumlu tutum geliştirmelerine, kültürel mirasa sahip çıkma, farkındalık kazanmalarına olanak sağlayabilir. Tarih öğretiminde müze ziyaretlerinin öğrencilere sağlayacağı pek çok yarardan söz edilmektedir. Müze ziyaretleri ile ziyaretçiler, kavram, olay ve olgulara ilişkin olarak bilişsel ve duyuşsal farkındalık

kazanmaları yanında kazanım veya konuya karşı merak ve ilgileri artarak öğrenme sürecinde birçok duyuları harekete geçirerek somut, anlamlı ve kalıcı öğrenmeler sağlayabilirler (Küçükahmet, 2014: 150). Tarih müzeleri ise bir bölge ya da çağa ait ve müzenin misyonuna uygun el ürünlerini ve eski nesnelere toplayan müze türü olarak adlandırılmaktadır. Tarih müzelerinde nesnelere öyküsüne odaklanılarak tarihçesi ve günümüzle bağlantısı üzerine etkinlikler planlanabilmektedir. Bu açıdan bakıldığında tarihte iz bırakmış önemli kişilerin yaşam öyküleri bir konu olarak işlendiği gibi Aphrodisias'ta yer alan müzedeki heykellerden yararlanarak mitolojik öyküler katılımcılarla canlandırılarak geçmiş ve bugün arasında önemli köprüler kurulabilir. İnsanlar farklı müzelere giderek tüm zamanlarla ilişkili olarak tarih, bilim, sanat alanına ilişkin tüm bilgileri deneyimleyip anlamsal bir yapı oluşturarak öğrenebilirler (Buyurgan, 2009: 1168).

Tam öğrenmenin sağlanabilmesi için duyuşsal boyutun da geliştirilmesi önemlidir. Bu anlayışın müzelere yansması ile geleneksel müze gezdirme yerine daha canlı bir yöntem olarak yaratıcı dramının kısmen de tiyatrunun kullanılmaya çalışıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra müzeler yaratılan etkinlik odalarında oyunlar, resim yapma, kil yoğurma, müze ile ilgili araçlar hazırlama olanakları sağlanarak öğrencilerin müzede sergilenen ürünleri içselleştirmelerine olanak sağlanabilir (San, 2018: 221). Müzelerde yapılan drama eğitiminin amaçlarına ulaşmasında tiyatro tekniklerinden de yararlanarak katılımcıları içine alabilmektedir. Katılımcılara rol oynamaları söylenebilir. Bu şekilde nesnelere bireyler arasında didaktik, kuru olmayan eğlenceli bir ilişki kurulabilir. Müzelerde büyük kapsamlı sergiler ve sosyal kültürel değer taşıyan ortamlarda, yaratıcı dramının önemli bir yeri bulunmaktadır. Dramanın müzelerde kullanılmasına ilişkin olarak sanat, tarih, arkeoloji, toplumsal tarih müzelerini son derece geniş malzeme içermektedir. Buradaki bilginin herkes için anlaşılır olmasında dramının çok önemli bir rolünün olduğu söylenebilir (Early, 1997: 68). Müzelerde yaratıcı drama, doğaçlama, rol oynama, tiyatro, drama tekniklerinden yararlanılır (Modan, 1995: 12).

Eğitimde drama yoluyla öğrenme-öğretme sürecinde problematik bir durumun ve dramatik kurgunun olması, öğrencinin akıl yürütme yoluyla problemleri çözüme ulaştırması dikkate alınarak drama yoluyla sosyo-kültürel öğrenme yaklaşımı hayata geçirilebilir. Drama sürecinde öğrenciler deneyimlerine dayalı olarak bilgiyi kendileri

yapılandırarak rol içinde eğlenerek öğrenebilirler (Vural ve Somers, 2016: 55). Drama, duyu organlarının kullanımına imkân tanınmasının yanı sıra sorumluluk duygusu, yaratıcı düşünme, derslere karşı tutum, motivasyon, sözel ifade, grupla iletişim, iç disiplin, değerleri kavrama, yapıcı eleştirilerde bulunma, kendini ifade edebilmeye olanak sağlayabilmektedir (Okvuran, 2003: 83). Eğitimde önemli olan birden fazla duyu organıyla öğrenmenin mümkün olduğu, etkin katılımın sağlandığı, yaparak ve yaşayarak gerçekleştirilen öğrenme ortamları oluşturularak çağdaş öğrenme modellerinin kullanılmasıdır. Bu bağlamda drama yöntemi böyle bir öğrenme ortamını sağlaması açısından oldukça etkilidir (Aslan, 2014: 9). Drama yönteminde duyu organları kullanıldığı için öğrencinin algılaması, dinlemesi, dikkati, konuşması, bedenini kullanarak anlatma ve yorumlaması gibi iletişim becerileri gelişebilmektedir. Yaratıcı drama bir yöntem olarak katılımcıların dikkatinin toplanması, ilgisinin artırılması, duygu ve düşüncelerin yönlendirilmesi, öğrenme sürecinin daha eğlenceli kılınması, imgesel düşünmenin geliştirilmesi anlamında oldukça etkili sonuçlar verebilmektedir (Adıgüzel, 2010: 425). Ayrıca drama, katılımcıların kendilerini ifade etmesinde önemli bir işlev görebilmektedir. Yaratıcı drama etkinliklerine aktif şekilde katılan öğrenci, kendi yeteneğini keşfettiği gibi farklı davranışlar karşısında da tutum geliştirebilmektedirler (Aytaş 2008: 15). Aytaş (2008: 17)'a göre ise yaparak ve yaşayarak öğrenmenin gerçekleştiği en etkin yöntem de yaratıcı dramadır. Piaget'e (1970: 55) göre de bireyler, nesnelere bilmek ve tanımak için, onlarla etkileşime girmeli ve sonuçta onları dönüştürmelidirler. Bilgi, en ilkel (dokunmak, itmek ve çekmek, gibi) duyu-motorsal hareketlerden, zihin tarafından gerçekleştirilen içselleştirilmiş en karmaşık (bir sıraya koymak, bire bir eşleştirmek gibi) entelektüel hareketlere kadar eylemler veya işlemlerle ilişkilendirilebilir (Philips ve Soltis, 2005: 49).

Avcı ve Öner'in (2015: 108) tarih konularının öğretiminde tarihî alanların kullanılmasının ve bu mekânlarda yapılan öğretimin görerek ve yaşayarak öğrenmeye dayalı olmasından dolayı bilgiler daha da kalıcı hale gelmiştir. Dramanın yöntem olarak kullanılması aynı zamanda öğrencilerin başarısını artırdığı, derse ve öğretmenliğe yönelik olumlu tutum geliştirmeyi sağladığı, farklı becerilerin gelişiminde etkili olduğu görülmüştür (Aykaç ve Adıgüzel, 2011: 297; Ulubey ve Toraman, 2015: 295; Aykaç, Ulubey, Çelik ve Korkut, 2019: 340). Tutum, bir bireye atfedilen ve onun bir psikolojik

obje ile ilgili düşünce, duygu ve davranışlarını belirleyen bir eğilim olarak görülebilir (Kağıtçıbaşı, 1998: 84). Demirel ve Ün'e (1987: 173) göre ise tutum, bireyi belli davranışlar göstermeye iten öğrenilmiş eğilimlerdir. Bu yönüyle drama ile müze ortamında gerçekleştirilen öğrenme etkinlikleri öğretmen adaylarının eski çağ tarihine ve müzelere karşı olumlu tutum ve davranışlarını geliştirebilirler. Tiyatro ve drama etkinlikleri, ziyaretçilere öğrenme yolları sunmanın aktif araçlarından biri olarak işlev görmekte ve ziyaretçilerin senaryoya dâhil edildiği interaktif bir uygulama sürecini ifade etmektedir (Hein, 1998: 168). Nesne merkezli eğitimle derslerin müzelerde işlenmesi, objelerle görsellik katılarak tarihi canlandırmanın, bazı olayların sergileniş biçimiyle konuyu kavrama açısından anlamayı kolaylaştırdığını göstermektedir (Geleş, 2002: 167). Bu açıdan bakıldığında Yunan mitolojisine ait olan mitlerin öğretmen adayları ile müzelerde işlenmesi tarihsel öğeleri anlamaları ve müzelerle yönelik tutum geliştirmelerinde önemli bir işlevi olacaktır. Öğretmen adaylarının müzelerde drama ile etkileşimli bir ortamın farkına varmaları bir yandan derslerinde drama yöntemini kullanma yönünde güdülerken bir diğer yandan da müzelerle karşı olumlu tutum geliştirerek birçok tarihsel konuyu müzelerde drama ile işlemelerine olanak sağlayabilecektir. Müze eğitiminin amaçlarına bakıldığında araştırmanın amaçları ile büyük ölçüde örtüştüğü görülmektedir. Nuzzaci göre (2006: 65-67), müze eğitiminin amacının, ziyaretçide uzun soluklu ve kalıcı bilgi sağlama yanında ve eğitim sürecinde davranış ve tutum değişikliği yaratmak olduğu vurgulanmaktadır. Bu açıdan bakıldığında geleneksel etkileşimli yöntemlerin yerine drama gibi aktif katılıma olanak sağlayan yöntemlerin gerçek nesne ve objelerin bulunduğu ortamda Yunan mitolojisinin işlenmesi öğretmen adaylarının öğrenme düzeyini yükselteceği gibi tarih konularına ve eski çağlara ait olan mitolojiye karşı ilgi ve motivasyonlarını da arttırabilecektir. Ayrıca öğretmen adayları müze gibi gerçek nesnelere bulunduğu ortamlarda yaratıcı dramın tarih derslerindeki etkisini görerek derslerini müzelerde işleme yönünde öz yeterlilik inançlarını geliştirebileceklerdir. Öz yeterlilik kişinin belli bir görevi başarabileceğine olan inancı olduğu göz önüne alındığında davranıştaki devamlılığı sağlama yanında davranışa dair güdülenmesini ve performansını da etkileyebilmektedir.

Öz yeterlilik inancı, bireyin belirli bir işi yapabileceğine dair duyduğu inancı ifade ettiği gibi öz yeterlilik inancının düşük veya yüksek olması güdülenmeyi de

etkileyebilmektedir. Gdlenme, amaca ynelmiř davranıřın kazanılmasında ve srdrlmesinde itici bir rol oynayabilmektedir (Schunk, 2004: 40). Bu ynyle gdlenmenin saęlanması ęrenme dzeyinin ykseltilmesinde de nemli bir iřlev grebilecektir. Bu aıdan bakıldıęında z yeterlilik kavramı akademik bařarıyı tahmin etmede, benlik saygısına gre daha etkili olabilmektedir (Pajares ve Miller, 1994: 193). Bandura (1997: 30) ya gre de z yeterlilik, bireyin belli bir grevi bařarabileceęine dair kiřisel inancı olduęu iin davranıřı bařlatan (Bandura, 1997: 30), gdlenmeyi ve devamlılıęı artıran (Bouffard-Bouchard, 1990: 353; Multon, Brown, Lent, 1991: 67) bu řekli ile performansın sergilenmesini ve artırılmasına olanak saęlayan bir rol oynayabilecektir. Bu aıdan bakıldıęında Eski aę tarihi mze ve yaratıcı drama kavramlarının birlikte kullanıldıęı bu alıřma ęretmen adaylarının Yunan mitolojisi konusunu etkili bir řekilde ğrenerek bunu derslerine yansıtarak etkili bir ęrenme ortamı yaratabileceklerdir. ęretmen adaylarının z yeterlilik inancı ve mzelere karřı olumlu tutum kazanmaları derslerin drt duvar arasından kurtularak farklı ęrenme ortamlarında yapılmasına olanak saęlayabilecektir. Ayrıca tarihsel konulara ve mzelere ynelik gdlenmenin de ęrenme dzeyinin etkilenmesinde de nemli bir iřlev grebileceęi dřnlmektedir. Alan yazısı incelendięinde bu alanda birkaç teorik alıřma dıřında Yunan Mitolojisi konusunun yaratıcı drama ile uygulamaya dnk alıřma olmaması da Eski aę tarihinin nemini ortaya koyma anlamında katkı sunabilecektir. Bu arařtırmada, mzede antik Yunan mitolojisinin yaratıcı drama yntemiyle iřlenmesine paralel olarak ęretmen adaylarını mzeye karřı tutumları ve motivasyonlarının ne lde etkilendięini ortaya ıkarmaya alıřılacaktır. Bu ama doęrultusunda ařaęıdaki sorulara cevap aranacaktır.

1. Uygulama ncesi ve sonrası ęretmen adaylarının mzeye karřı tutumlarında anlamlı bir fark var mıdır?
2. ęretmen adaylarının uygulama ncesi ve sonrası z yeterlilik algıları arasında anlamlı fark var mıdır?
3. Mze ortamında yaratıcı drama ile Yunan mitolojisinin uygulanmasına iliřkin olarak ęretmen adaylarının grřleri nasıl řekillenmiřtir?

# BİRİNCİ BÖLÜM

## KURAMSAL ÇERÇEVE

### 1.1. MİTOLOJİ

Mit bilimi manasına gelen mitoloji, tarih öncesi dönemlerde toplumların tarihlerini, inançlarını ve kültürlerini içine alan bir kavramı ifade etmektedir. Mitoloji aynı zamanda; gerçek hayatla uyuşmayan, efsanelerin ve masalların nasıl ortaya çıktığını, nasıl geliştiklerini, ifade ettikleri anlamları, inancı ve bu alanda yetişenlerin düşüncelerini aktaran bir ilimdir (Can, 2011: 17). Mitoloji kelimesi mythos (hikâye-masal) ve logos (söz) kelimesinden türetilmiştir (Bakırcı, 2014: 1). Mitoloji Yunanca mythos: masal, efsane; logos: söz, bilgi sözcüklerinden türetilerek efsaneler bilgisi olarak Türkçeye geçmiştir. Bütün yönüyle mitleri araştırıp, inceleyerek farklı kültürlerin mitleri ile karşılaştırmalarda bulunan kendine özgü yöntemleri bünyesinde taşıyan bir bilim dalı olarak mitoloji işlev görmektedir. Bu bilim dalı ilk çağlarda ya da çeşitli uluslarda tanrıların, yarı tanrıların ve kahramanların efsane olan tarihinin tümünü içine alarak onları sistemli bir biçimde inceleyerek yorumlarda bulunur. Bu yönüyle bakıldığında mitoloji Türkçe söylenbilim kelimesi olarak da ifade edilmektedir (Uğurlu, 2012: 61).

Mit, genel olarak bir yaratılışın öyküsünü ifade etmektedir. Bu açıdan bakıldığında mit kavramı bir şeyin nasıl yaratıldığını ve nasıl var olmaya başladığını anlatmaktadır. Mitlerde kişi olarak genelde doğaüstü varlıklar seçilmekte konu olarak ise tanrı ya da tanrısal varlıklar ele alınmaktadır (Gündüz 1998: 109; Artun 2009: 35). Bu açıdan bakıldığında mitolojiyi diğer hikâyelerden ayıran en önemli özellik onun kutsal olanı konu edinmesidir (Sami 2004: 15). Mitolojide tanrı ve tanrıçalar ya da tanrısal olgulardan oluşmuş ve bir şekilde tanrılarla ilişkisi bulunan kişiler anlatılmaya çalışmıştır.

İnsanoğlu varoluşundan itibaren bir arayış ve sorgulama içinde olmuştur. Soru sormaya başladığı zamandan itibaren, sorularına cevap verecek yanıtlara ihtiyaç duymuş ne kadar hayal gücünün bir ürünü olsa da mitlere inanma eğiliminde olmuştur. Düşünen sorgulayan ve yaşamına bir anlam katmaya çalışan insanın kendisini doğa ile birleştirmesi ile birlikte anlam bulan mitler; kısa zamanda kendilerini üretenlere ait

olmaktan çıkarak, başkalarına da ait olmaya başlamış, zaman ve mekân sınırlarını aşan bir niteliğe bürünmüştür (Gürel ve Muter, 2007: 538). İlkel mitler: evrenin, tanrıların, insanların yaratılış ve ortaya çıkışlarının yanı sıra ilk günahı; âlemin kökenini, tanrıların insanları nasıl yargıladıklarını, avcılığın ve hayvancılığın nasıl başladığını, bitkilerin ve hayvanların ilk olarak nasıl ortaya çıktıklarını, ateşin elde edilmesini, cinsel hayatın ve yeryüzünün ilk çiftini, ilk aileyi, adetlerin, kurumların, törenlerin, teknik bilgilerin kökenini ortaya koymaktadır (Eliade, 1993: 70-71).

Doğum yaşam ve ölüm döngüsüne bir açıklama getirmek isteyen insan, evrene ve doğaya ilişkin deneyim ve fikirlerini paylaşma yoluna gitmiş ve elde ettiği cevapları önce sözlü olarak daha sonra yazılı kültür aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktararak günümüze ulaştırmıştır. Evrim süreci boyunca insanla birlikte yaşayan mitler; insanların fantezilerinde, bilinçaltında ve fikir sisteminde canlı bir şekilde yaşamaya ve zenginleşmeye devam etmiştir. Bu noktada mitleri salt anlatı olarak nitelemek, sahip oldukları önemi yadsımak anlamına gelecektir. Jack Roubaud'un da vurguladığı gibi mitler dilsel biçimleri, kozmolojik düşlemi, ahlaki ve dinsel kabulleri barındırmaktadır (Vernant, 2001: 15). Albert Camus'un (1997: 144) anlatısıyla hayal gücü onları canlı tutsun diye var olan mitlerin, insanoğlunun yaratıcılığının ve üretkenliğinin aynı zamanda bir dışavurumu olduğu söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında mitlerin kültürlerin rüya, bilinçaltı ve hayallerinin sembolleştirilmiş bir biçimi olduğu söylenebilir.

Mitler aynı zamanda gelecekteki düşüncelerin esin kaynağını oluşturmaktadır. Mitlerin din, felsefe, sanat ve düşler mitlerin büyümlü atmosferinde ışık bulur. Başka inançlarla etkileşimin sonuçlarını, büyük tarihsel olayların imgelere yansımalarını, ölüm, doğum gibi temel yaşamsal tecrübelerin insanın kendine ve dünyaya ilişkin tasarımlarında nasıl dalgalandığını mitoloji olmadan anlamak zor olabilirdi (Çoruhlu, 2012: 17).

### **1.1.1. Antik Yunan Mitolojisi**

Antik Yunan mitolojisinin kabul gören ilk yazılı kaynakları Homeros ve Hesiodos tarafından oluşturulmuştur. İsmi Yunanca 'da köle anlamına gelen Homeros MÖ IX. yüzyılda yaşamıştır (Uraz,1955: 82). Doğduğu yer en büyük olasılıkla Sakız Adasıdır. Bununla beraber diğer bir olasılık ise Smyrna yani günümüzdeki adıyla

İzmir'dir. Homeros yazmış olduğu İlyada adlı eserlerinde Truva savaşını, Odysseisa adlı eserinde ise Odysseus'un başından geçenleri bize mitolojik olarak anlatmaktadır. Homeros'un destanlarını MS 400 yılından itibaren Yunanlılar tarafından temel olarak öğrencilere okutulmaya başlanmıştır. (Sears, 2019: 14). Homeros her iki eserinde tanrı ve tanrıçaların efsanelerinden, karakteristik özelliklerinden ve fizyonomilerinden bahsetmiştir. Ancak tanrıların nereden geldikleri ve nasıl doğdukları hakkında yeterli bilgi vermemiştir. Sadece Zeus'un, Kronos'un oğlu olduğu ve Okeanos ile karısı Thetis'in tüm varlıkların sahibi olduğunu belirtmektedir (Can, 2011:22) .

Hesiodos MÖ 700'lü yıllarda Yunanistan'ın Askra kentinde yaşamıştır. Hesiodos'un Homeros'tan daha sonra yaşaması sebebiyle hakkında daha fazla bilgi mevcuttur. Eserlerinden edilen bilgilere göre gençliğinde çobanlık yapmıştır. Babası ölünce çiftçiliğe başlamıştır (Sears, 2019: 15). Hesiodos Yunan didaktik şiirinin babası olarak bilinmektedir. En önemli Eseri Theogonia'dur (Tanrıların Doğuşu). Hesiodos'un eseri olan Theogonia'da Homeros'un eserlerinin aksine, evrenin yaratılışı ve tanrıların doğuşu hakkında bilgi verilmektedir (Can, 2011:22). Hesiodos'un eserlerinde vermiş olduğu mitolojik bilgilerin Homeros'un eserleriyle benzerlik göstermesi, yazarların daha sonraki dönemlerdeki mythos yazarlarına da örnek olmasına neden olmuştur (Erhat 2021: 283).

Antik Yunan mitolojisi Yunan Tanrıları, Tanrıçaları ve kahramanları hakkındaki hikâyelerden oluşan sözlü edebiyatla yaratılmış ve yaygınlaşmış bir mitolojidir. Antik Yunan'da her tanrının bir görevi ve simgesi bulunmaktadır. Tanrılar her yerde ve her zaman bütün işlere hazırdırlar. Çok güçlü, doğa olaylarından sorumludurlar (Estin, 2002: 6).

Başlangıçta herkes ve her nesne için evren aynı ve değişmez kabul ediliyordu (Agızza, 2006: 16). Başlangıçta yalnızca Khaos vardı (Atan, 2011: 21). Uçsuz bucaksız şekilsiz, sonsuz uzay boşluğunun somutlaşması olan Khaos düzenden yani evrenden (kosmos) önce gelmiştir (Agızza, 2006:16). Khaos sözcüğünün Yunanca boş ve açık olmak anlamına gelen "Khainein" fiilinden türediği ifade edilmektedir (Erhat, 2021: 172). Khaos düzensizliği de düzenleyici bir ilkenin olmamasıyla bağdaştırılmıştır (Agızza, 2006: 16).

Khaos'dan evrensel bir öge olarak toprak anayı simgeleyen Gaia çıkmıştır. Toprak ana uykusunda cinsel bir birleşme olmadan Ouranos'u doğurmuştur (Graves, 2020: 42). Daha sonra ise kendini tamamen kucaklayabilsin diye dağları ve denizleri (Pontos) doğurmuştur. Khaos ayrıca toprak ana ile beraber birleştirici bir güç olan Eros'u doğurmuştur. Khaos bunlardan hemen sonra ise Erebus denen sisi ve Nyks denen Geceyi yaratmıştır (Agizza, 2006: 18). Bu ikisinin birleşmesinden ise, Aither adını taşıyan, daha temiz gök'ün kişiselleşmiş biçimi doğmuştur (Erhat, 2021: 103).

Evrenin ve dünyanın oluşumu tamamlandıktan sonra, ana tanrıça Gaia oğlu Ouranos ile ilişkiye girerek altı erkek (Okeanos, Koios, Krios, Lapetos, Hyperion, Kronos) altı dişi (Thia, Rheia, Themis, Mnemosyne, Phoibe, Tethysdir) olmak üzere ikinci tanrılar kuşağı olan titanları doğurmuştur (Atan, 2011: 21). Ouranos her gece karısı Gaia ile birlikte olmuştur. Ouranos bu birliktelikten ortaya çıkan çocuklarından nefret etmiştir. Doğan çocuklarının onun saltanatını sonlandıracağı tedirginliği ile bir kural getirmiştir. Bu kurala göre doğan çocuklar toprak altına gömülecektir. Gaia ise bu durumdan hoşnut değildi. Gaia oğlu Kronos ile plan yaparak birleşme sırasında Ouranos'un oğlu tarafından hadım edilmesini sağlamıştır. Kronos babasının cinsel organını denize atmıştır. Cinsel organın atıldığı denizin dalgaların köpüğünden ise Aşk Tanrıçası Aphrodite doğmuştur (Agizza, 2006: 20). Kronos'un babası Ouranos'u yenmesi ile birlikte tanrılıkların doğuşu ve öyküleri başlamıştır (Agizza, 2006: 21). Kronos kız kardeşi Rheia ile evlenmiştir. Bu birleşmenin sonucunda üç erkek (Hades, Poseidon, Zeus) ve üç kadın (Heista, Demeter, Hera) dünyaya gelmiştir. Ancak Kronos'da tıpkı babası Ouranos gibi çocuklarından nefret etmişti. Bunun sebebi ise babası Ouranos ve annesi Gaia'nın bir kehanetinde Kronos'un çocuklarından biri tarafından devrileceğini söylemeleri olmuştur (Graves, 2020: 51). Kronos kehanetin korkusuna kapılıp oğullarını yemeye başlamıştır (Kozanoğlu, 1994: 18). Ancak çocukların annesi Rheia bu olaya daha fazla katlanamayarak annesi ve babasının yardımı ile karnında taşıdığı son oğlunu da kocasının yutmasını engellemek için gizlice Kazdağı'na (İda dağı) giderek gizli bir mağarada Zeus'u doğurmuştur ve Zeus'u burada Peri kızlarına emanet etmiştir (Atan, 2011: 21). Rheia, Kronos anlamasın diye beşiğin içine bir taş koymuştur ve onu Kronos'a vermiştir. Kronos beşiğin içindekinin taş olduğunu anlamayıp taşı yemiştir. Zeus Girit adasında sütanesi dağ keçisi olan Amaltheia'nın sütü ile beslenmiştir. Zeus içine şüphe düşen,

Kronos'dan kaçmak için, yılan kılığına, sütannesini de ayı kılığına girmiştir. Bunun sonucunda yılan takımyıldızı ile büyük ve küçük takımyıldızları oluşmuştur (Agızza, 2006: 23). Zeus büyüdüğünde annesinden, babasının yaptıklarını öğrenmiştir. Bir gece Kronos'a ansızın, kurnazlıkla kusturucu bir içecek içirmiştir. Babasının beşkardeşinin ve kendisinin yerine yuttuğu taşı kusturmuştur (Atan, 2011: 23). Zeus Kronos'u böylece Olimpos'tan kovup, onun tahtını aldı. Ancak, Kronos bu olaydan sonra oğullarına karşı savaş açmıştır ve kardeşleri Titanlardan yardım istemiştir. Titanlardan Hyperion, Tethys, Themis ve Mnemosyne Kronos'un yaptığı kötülükleri unutmayarak Zeus'un yanında yer almışlardır. Zeus Kronos'la savaşmak için on yıl beklemiştir. Bu sürede Zeus evrenin altına inip zindancı Kampeyi öldürerek zindanın anahtarlarını almıştır. Zeus zindanda hapis olan savaşçıları çıkardı ve onların savaşta yardımını aldı. Savaşçılar ise Zeus'a teşekkür etmek için yıldırım, şimşek ve gök gürültüsünü hediye ettiler (Agızza, 2006: 24). Hades'e ise bir zırh, Poseidon'a da üç dişli yaba vermişlerdir. Zeus şimşeginin ve ordusunun gücü ile titanları yaktı geçmiştir. Böylece Zeus antik Yunan mitolojisinde Baş tanrılık tahtına oturmuştur (Atan, 2011: 29).

Antik Yunan mitolojisinde, tanrılar insanlar gibi betimlenirdi. Tanrılar tıpkı insanlar gibi davranır yer içer şenlikler düzenlerdi. Tanrılar Eski Çağda insanlar için günlük hayatın bir parçası haline gelmişlerdi. Yunan tanrısı ve kahramanı olan Herakles'in kraliçe Omphale örneğinde de olduğu gibi tanrılar insanlarla kutsal evlilikler gerçekleştirebilirlerdi (Demir, 2020: 116-119). Ayrıca Çeşitli doğa olayları, savaşlar ve benzeri tüm olaylardan tanrılar sorumlu tutulurdu. İnsanlar tanrılara gerek tapınmak gerekse şükretmek için dualar eder, törenler düzenler, adaklar sunarlardı. Dini yaşamda gerçekleştiren bu ritüeller Yunan kültüründe mitler ile bütünleşmiş ve Yunan toplumunun ana davranış biçimlerini oluşturmuştur (Pamias, 2014: 42).

#### **1.1.1.1. Olymposlu tanrılar**

Olympos kelimesinin Yunanca bir kelime olmamakla beraber eski Anadolu dillerinden geldiği ve yüksek dağ anlamına geldiği düşünülmektedir. Tanrıların toplanma merkezi ve karar aldıkları yer olan Yunanistan'daki bu Olympos Dağı'ndan başka Anadolu'da yaklaşık yirmiye yakın aynı adı taşıyan yüksek dağ bulunmaktadır. Aynı şekilde Girit ve Kıbrıs'da da bu dağın ismini taşıyan dağlar mevcuttur (Erhat, 2021: 228). Evrenin yaratılışından, Kronos ile Zeus arasında geçen mücadeleye kadar

ciddi bir kargaşa dönemi sürmüştür. Kronos'un yenilmesi ile beraber, çocukları bir araya gelerek, toprakları kendi aralarında paylaştılar ve oybirliği ile Olympos'da bir yönetici bulunması gerektiğini düşünerek Zeus'u baş tanrı seçtiler (Sears, 2019: 58). Zeus'un karısı olan Hera, Olympos'un en yüksek dışı tanrısal varlığıdır. Olympos'da oturan birinci sınıf on iki tanrı ve tanrıçanın yanı sıra birçok ikinci ve üçüncü sınıf tanrı ve tanrıçalar da vardı. Bunlar birinci sınıf olan on iki tanrıçanın buyruğu altındalardı. Dünyayı ve evreni yöneten birinci sınıf tanrıların adları ve görevleri şu şekildeydi; baş tanrı Zeus, evlilik tanrıçası Hera, deniz tanrısı Poseidon, güzel Sanatlar tanrısı Apollon, avcılık ve iffet tanrıçası Arthemis, üreme ve bereket tanrıçası Demeter, haberci Hermes, savaş tanrısı Ares, aşk ve güzellik tanrıçası Afrodite, akıl tanrıçası Athena, ateş ve sanayi tanrısı Hephaistos, cehennem ve yer altının tanrısı Hades'dir (Atan, 2011: 31).

Baş tanrı Zeus Yunan mitolojisindeki en güçlü ve en önemli tanrıdır. Gökyüzünün ve şimşeklerin sahibidir. Simgeleri kartal, yıldırım, asa ve boğadır. Olympos'ta onun liderliğini herkes kabul eder. Tek yasal evliliği kız kardeşi olan Hera ile gerçekleşmiştir. Öfkelenildiği zamanlarda ise yeryüzünün hava olaylarını olumsuz bir şekilde etkiler. Yeryüzüne indiğinde ise çeşitli hayvanlara dönüşerek yaşadığı evlilik dışı ilişkileri ile ünlüdür. Bu ilişkilerinden doğan çocukları tam ölümsüz olmayıp yarı ölümlülüdür. Ancak Zeus'un evlilik dışı ilişki yaşadığı kişiler ve doğan çocukları, karısı, kıskanç Hera tarafından yaşamları boyunca kötülüklerle uğraşmış, zorluklarla dolu bir hayat geçirmişlerdir (Atan, 2011: 37-38). Zeus'un evlilik dışı ilişkilerinden en meşhur olanları Europa, Danae, Leda, Antiope, Io ile yaşadığı ilişkileridir (Can, 2011: 47).

Zeus Suriyeli genç ve güzel bir kız olan Europa'yı arkadaşlarının yanından boğa kılığına girerek Girit Adası'na kaçırmıştır. Girit Adası'nda bulunan bir çınar ağacının altında genç kız ile birlikte olan Zeus'un bu ilişkisinden; Girit kralı olan Minos, Sarpedon ve Rhadamanthys adında üç erkek çocuğu olmuştur (Sears, 2019: 88). Zeus'un diğer bir ilişkisi ise Argos Kralı Akrisios'un kızı Danae ile gerçekleşmiştir (Kozanoğlu, 1994: 119). Bir kehanete göre Danae'den doğacak olan çocuk dedesini öldürüp tahta geçecekti (Sears, 2019: 86). Bu haberi duyan Argos kralı tedbirini almak için kızını tunç levhalarla kaplı bir yer altı mahzenine hapsetti. Ancak Zeus yağmura dönüşerek mahzenden bir delik bularak Danae'nin göğsüne damladı

(Can, 2011: 50). Zeus ve Danae'nın bu ilişkisinden ünlü Perseus doğdu (Erhat, 2021: 242).

Aetolie kralının kızı ve aynı zamanda Sparta kralı Tyndareus'un karısı olan Leda, Zus'un evlilik dışı ilişkilerinden bir diğeridir. Zeus bu ilişkisinde ise kuğuya dönüşerek Leda ile birlikte olmuştur (Sears, 2019: 88). Leda bu ilişki sonucunda iki adet yumurta doğurmuştur (Can, 2011: 50). Bu yumurtalardan dünyanın en güzel kadını olan Helen ve Polydeuces dünyaya gelmiştir (Agızza, 2006: 18).

Antiope Thebai kralı Nykteus'un kızıdır. Antiope çok güzel olduğu için Zeus ona Satry biçiminde yaklaşarak sahip olmuştur. Zeus'dan gebe kalan Antiope babasından korkup Sikyon kralı Epopeus'un yanına kaçıp kral ile evlenmiştir. Babası Nykteus acısından canına kıymıştır. Ancak ölmeye önce diğer bir çocuğu olan Lykos'tan kardeşi Antiope'yi cezalandırmasını istemiştir (Erhat, 2021: 42). Lykos Epopeus'u öldürerek kardeşi Antiope'yi esir almıştır. Thebai'ye geri dönüş yolunda esir Antiope, yolda ikiz olan Amphion ve Zethos doğurur. İkizler Lykos'un isteği üzerine dağda bırakılır. İkizler çobanlar tarafından büyütülürler (Can, 2011: 52). Lykos ve karısı Dirke tarafından işkence altında tutulan Antiope bir gün zincirlerinden kurtularak çocuklarının yanına kaçar. Çocuklar ilk başta annelerini tanımasalar da daha sonra kendilerini büyüten çobanlardan gerçeği öğrenirler. Bunun üzerine çocuklar Lykos ve Dirke'den annelerinin öçlerini alırlar (Erhat, 2021: 42).

Argos kralının kızı Io, güzelliği ve duygusallığı ile Hera'nın dikkatini çekmiştir. Bu yüzden kendi tapınağında ona baş rahibelik görevini vermiştir. Io'nun güzelliği Hera kadar kocası Zeus'un da gözünden kaçmamıştır (Atan, 2011: 41). Zeus geceleri genç kızın rüyalarına girerek sürekli ormana gelmesi konusunda ısrar etmiştir. (Agızza, 2006:35). Nitekim genç kızı kandıran Zeus bir süre sonra onu Hera'dan korumak için ineğe dönüştürmüştür (Sears, 2019: 87). Ancak bir süre sonra Hera durumu Zeus'la arası bozuk olan güneş tanrısı Helios'tan öğrenmiştir. Bunun üzerine Hera Zeus'tan ineği kendisine hediye etmesini istemiş ve bu teklifi kabul görmüştür. Hera daha sonra ineği Zeus'dan korumak için yüz gözlü dev bir sığırtmaca emanet etmiştir (Atan, 2011: 42). Ancak Zeus'un istediği üzerine oğlu Hermes dev sığırtmacı öldürmüştür. Bu haberi öğrenen Hera, Zeus'un görüşmesini tekrar engellemek için ineğe tanrısal güçte bir at sineği göndererek onu bu seferde çıldırtmanın eşiğine

getirmiştir. İnek acısıyla sürekli koşarak Bosphoros'a, Asya'ya oradan da Mısır'a gitmiştir. Mısır'da ise Epaphos'u doğurmuştur (Agızza, 2006: 35). Zeus'un antik Yunan mitolojisinde birçok sayısız evlilik dışı ilişkisi ve bu ilişkilerinden doğan sayısız çocuğu olmuştur. Zeus'un dünyalı kadınlarla girdiği ilişkilerinden doğan çocukları ölümsüz olmayıp yarı ölümlü kahramanlardan oluşmuştur (Atan, 2011: 38).

Olympos'un kraliçesi Hera Kronos ve Rhea'nın kızıdır (Graves, 2020: 64). Hera Olympos'taki en yüksek dişi tanrıdır. Samos adası'nda doğmuştur (Agızza, 2006: 36). Zeus'un hem kız kardeşi hem de tek resmi eşidir. Sembolleri tavus kuşu ve taçtır. (Kozanoğlu, 1994: 52). Olympos'ta Zeus olmadığı zaman tanrılara liderlik yaptığı bilinir. Zeus ile Hera'nın ilişkisi, Zeus'un titreyen guguk kuşuna dönüşerek Hera'ya yaklaşması ile başlar. Hera üşüyen zavallı kuşa kıyamaz ve onu kucağına alır. Böylece Zeus Hera'ya sahip olarak onu kendi ile evlenmek zorunda bırakmıştır. (Graves, 2020: 64). Zeus ile Hera'nın düğünleri üç yüz yıl sürmüş (Graves, 2020: 65) ve evliliklerinden dört çocukları olmuştur. Çocukları: savaş tanrısı Ares, şanlı topal Hephaistos, doğum tanrısı Eileithyia ve gençlik tanrısı Hebe'dir (Agızza, 2006: 40). Hera Zeus'un evlilik dışı ilişkilerini kıskanır ve ilişki yaşadığı kişilerle çocuklarına, suçlu olup olmadığına bakmaksızın kötülükler yapmasıyla meşhurdur (Kozanoğlu, 1994: 52). Bu yüzden aile bağlarını koruduğu ve sahip çıktığı için evlilik tanrıçası olarakta anılır (Agızza, 2006: 36).

Yunan mitolojisinde Hera kıskançlık hikâyeleri dışında, Troia Savaşı'nda Yunanlıları desteklemesi ile ünlüdür. Üç güzeller yarışması olarak adlandırılan hikâyede, Afrodite ve Athena ile güzellik yarışına girmişlerdir. Zeus bu yarışmada hakemliği Troia prensi Paris'e vermiştir. Üç tanrıda kendilerinin en güzel seçilmesi için Paris'e çeşitli rüşvetler sunmuştur. Hera, Paris'e rüşvet olarak Asya İmparatorluğu'nu vereceğini söyler. Athena ise bilgelik ve zafer, Afrodite ise dünyanın en güzel kadını olan Helena'yı rüşvet olarak sunar. Paris elindeki elmayı Afrodite vererek en güzel tanrıçayı seçmiş olur (Duymaz, 2001: 96-97). Buna öfkelenen Hera kini yüzünden tüm Troia şehrini yakıp yıkmıştır (Kozanoğlu, 1994: 52).

Kronos'la Rhea'nın bir diğer çocuğu olan Poseidon denizlerin ve depremlerin tanrısıdır (Erhat, 2021: 253). Simgesi elinden hiç düşürmediği üç dişli yabasıdır (Atan, 2011: 109). Sinirlendiğinde ve öfkelenildiğinde yabasını yere vurduğu zaman şiddetli

depremlere ve fırtınalara yol açabiliyordu. Bu yüzden denizcilerin ve liman kentlerinin korkulan tanrısı olmuştur. Olympos'ta kardeşleri Zeus ve Hades ile yapılan toprak paylaşımında kendisine düşen denizlerde hükmünü sürmekte olan Poseidon Ege açıklarında bulunan Euboia'da yer alan görkemli sualtı sarayında yaşıyordu (Graves, 2020: 75). Poseidon Yunan mitolojisinde kardeşi Zeus'a en çok benzeyen tanrı olmasıyla da dikkat çekmektedir. Tek yasal evliliği su perisi olan kaçırarak evlendiği Amphitrite ile olmuştur (Agızza, 2006: 130).

Kardeşi Zeus gibi Poseidon'un da birçok evlilik dışı ilişkisi olmuştur (Agızza, 2006:131). Poseidon'un evlilik dışı ilişkilerinden en dikkat çekenlerinden biri kardeşi Demeter ile girdiği ilişkidir. Demeter bir kısrak kılığında gezerken Poseidon aygır kılığında kardeşine sahip olmuştur. Bu ilişkiden Desponia adında bir orman perisi ve Arion adında bir at doğmuştur Poseidon'un bir diğer ilişkisi Medusa ile gerçekleşmiştir. Athena'ya ait bir tapınakta ilişki yaşamışlardır. Bunu öğrenen bakirelik tanrıçası Athena Medusa'yı lanetleyerek yılan saçlı karşısındakini taşa dönüştüren korkunç bir canavara dönüştürmüştür (Sears, 2019: 73). Poseidon'un Yunan mitolojisinde; Aethra, Amymene, Iphimedia, Theophane, Tuhusa gibi isimlerle de evlilik dışı ilişkisi olmuş ve bunlardan sayısız çocuğu dünyaya gelmiştir.

Poseidon hüküm sürdüğü denizlerle yetinmeyerek sayısız yere birçok tanrı ile kentler için çatışmaya girmiştir. Atina kentinin koruyuculuğu için Athena ile girdiği çatışmada, Atina halkına tuzlu su kaynakları hediye etmeyi önermiştir. Ancak buna karşı Atina halkı bilgelik tanrıçası Athena'nın zeytin dalını Zeus'un kurduğu mahkeme önünde kabul etmişler ve Atina'nın koruyucusu Athena seçilmiştir (Agızza, 2006: 135). Poseidon Aigina için kardeşi Zeus'a meydan okumuş ama yenik düşmüştür. Poseidon Argos kenti için de Hera'yla savaşmış, ama başarılı olamamıştır. Delphi için ise Apollona, Naksos Adası için ise Dionysios tarafından yenilgiye uğramıştır (Sears, 2019: 73).

Olympos'ta çekilen kurada yer altı Hades'e düşmüştür. Ölüler halkının tanrısı olan Hades insanlar tarafından pek sevilmeyen bir tanrı olmuştur. Adının geçtiği yerlerde bile korku uyandırdığı için ismi çok anılmak istemezdi. Bu yüzden adına hiçbir tapınak yaptırılmamıştı (Atan, 2011: 38). Olympos'taki toplantılara genellikle katılmayan Hades, yeraltındaki sarayında yaşamayı sürdürmekteydi (Agızza, 2006:

144). Yeryüzüne sayılı kez çıkan Hades, Demeter ve Zeus'un kızı olan Persephone'ye âşık olmuş ve onu yer altı ülkesine kaçırmıştır. Ancak bu durum Zeus ve Demeter'in hiç hoşuna gitmemiştir. Zeus Hermes aracılığıyla Hades'ten Persephone'yi geri yollamasını istemiştir. Kardeşi Zeus'a karşı çıkmak istemeyen Hades, çeşitli yöntemler düşünerek kader perilerinin kurallarından olan, yeraltında bulunan yiyeceği yiyenlerin asla ölümler ülkesinden çıkamayacağını bilerek Persephone'ye nar tanesi yedirmiştir (Erhat, 2021: 120). Kader perilerinin kuralları tüm tanrılar için geçerliydi. Ancak, Zeus Demeter'in üzüntüsünü görünce Persephone'nin altı ay annesinin yanında altı ay ise yeraltında kalmasına izin vermiştir. Bu olayın sonucunda ise; Persephone annesinin yanında iken çiçekler açıyor tarım bereketleniyor. Kocasının yanında iken ise tam tersi oluyordu. Bitkiler ölüp mevsimler kötüye gidiyordu (Sears, 2019: 73). Ölümler ülkesinin kapısını Hades'in simgesi olan üç başlı köpek olan Kerberos koruyordu. Kerberos ölümler ülkesine girip tekrar geri çıkmak isteyenler olursa onlara karşı bir canavara dönüşüyordu (Atan, 2011: 152).

Kronos ile Rhea'nın diğer bir çocuğu ise Demeter'dir (Can, 2011: 161). Demeter tarım ve bereket tanrıçasıdır. Sembölü buğday başağıdır (Atan, 2011: 101). Üzüldüğü zamanlarda yeryüzünde hiçbir çiçek açmaz, tahıl ambarları boş kalırdı. Yeryüzünde insanlar tarafından en çok sevilen tanrılardan idi. Olympos dışında sık sık dünyada insanlarla zaman geçirirdi (Sears, 2019: 98). Kardeşi Zeus ile ilişkisinden doğan Persephone'nin Hades tarafından kaçırılması, Demeter'in en meşhur mitidir (Can, 2011: 161). Zeus dışında kardeşi, Poseidon'la da ilişkiye girmiş ve çocukları olmuştur. Fakat Demeter hiçbir zaman evlenmemiştir (Sears, 2019: 98).

Aphrodite güzellik aşk ve şehvet tanrıçasıdır (Can, 2011: 112). Sembolleri; kuğu, arı, güvercin ve güldür. Kronos annesi Gaia'nın yardımı ile babası Ouranos'u yenip cinsel organını denize fırlatmıştır. Cinsel organın atıldığı denizin dalgalarının oluşturduğu köpüklerinden, aşk tanrısı Aphrodite doğmuştur (Agizza, 2006: 20). Aphrodite Eros'un okları sayesinde tanrı ve tanrıçalarla birlikte tüm ölümlüleri de birbirine âşık edebiliyordu (Atan, 2011: 61). Ancak Afrodite'nin bu özel gücü yalnızca bakire olan üç tanrıçaya etki etmiyordu. Bunlar; Athena, Artemis ve Hestia idi (Agizza, 2006: 20). Olympos'ta Hera ve Athena da kendilerinin her zaman Aphrodite kadar güzel olduklarını söylüyordu. Olympos'ta verilen bir ziyafet sırasında nifak tanrıçası Eris masaya, üzerinde tanrılarının en güzeline ait olan yazılı bir elma

bırakmıştır (Can, 2011:115). Hera hemen elmayı kapmıştı. Ancak Afrodite ve Artemis elmanın Hera'ya ait olmadığını ve kendilerine ait olduğu söylediler. Anlaşmazlığı çözmek isteyen Zeus bir yarışma düzenleyerek, Troia prensi Paris'i hakem olarak seçmiştir (Kozanoğlu, 1994: 29). Üç tanrıça da yarışmadan Paris'in kendilerinin en güzel seçmesi için çeşitli rüşvetlerde bulunmuşlardır. Athena Paris'e bilgelik ve zafer vaat etmiştir. Hera ise Paris'e yarışmayı kendisinin kazanması koşulunda Asya İmparatorluğu'nu hediye etmeyi vaat etti. Aphrodite ise dünyanın en güzel kadını olan Helena'nın aşkını rüşvet olarak Paris'e sunmuştur. (Atan, 2011: 62). Paris sunulan tüm bu hediyeler içinde Helena'nın aşkını seçerek elindeki elmayı Aphrodite'ye vermiştir. Böylece Yunan mitolojide üç güzeller yarışması olarak adlandırılan yarışmada en güzel tanrıça Aphrodite seçilmiştir (Duymaz, 2001: 96-97).

Zeus Aphrodite'yi çirkin topal oğlu Hephaistos ile evlendirmiştir. Ancak Olympos'un en güzel tanrıçası ve en çirkin tanrısı olarak anılan çiftin evlilikleri çok da mutlu geçmemiştir, (Can, 2011:118) çünkü bu evlilikten aradığını bulamayan Aphrodite evlilik dışı birçok ilişki yaşamıştır.(Sears, 2019:134). Aphrodite evlilik dışı ilişkilerinden en ünlülerinden biri Adonis ile yaşadığı ilişkidir. Kral Kinyras'ın Mirra adında çok güzel bir kızı vardı. Kral Kinyras bir gün yemekte, kızının tanrıça Aphrodite 'den daha güzel olduğunu iddia eder (Atan, 2011: 67). Bunu duyan Aphrodite çok öfkelenerek babasını kızına âşık eder. Kral Kinyras bu ilişkinin duyulmasından çok korkarak kızını öldürmek istemiştir. Ancak durumu öğrenen Zeus Mirra'yı bir mersin ağacına dönüştürerek babasından korumuştur. Babasından hamile kalan Mirra burada Adonis adından bir erkek çocuğu doğurmuştur (Sears, 2019:135). Olayların böyle kötü sonuçlar vermesi neticesinde, Aphrodite çok üzülerek Adonis'in bakımını üstlenmiştir. Aphrodite kış aylarında Adonis üşümesin diye onu yer altı tanrıçası Persephone'ye emanet etmiştir (Graves, 2020: 87). Ancak Adonis'e âşık olan Persophene daha sonra onu Aphrodite 'ye geri vermek istemedi. İki tanrıça arasındaki bu çekişmeye tanrıça Zeus çözüm bulmuştur. Zeus'un çözümüne göre Adonis dört kış ayında yeraltında Persephone'nin yanında, sonraki dört bahar ayında Aphrodite'nin yanında diğer dört ayı ise istediği yerde geçirebilecekti (Agızza, 2006: 75). Adonis büyüüp olgunlaştıktan sonra Aphrodite'nin en gözde sevgilisi olmuştur (Atan, 2011: 67). Adonis kış ayları dışında kalan tüm zamanını Aphrodite'nin yanında geçirmeye başlamıştır (Sears, 2019:135). Aphrodite'nin diğer bir sevgilisi olan savaş tanrısı Ares,

bu duruma çok öfkelenmiştir. Ares kıskançlığından dolayı ormanda Adonis'e bir yaban domuzu göndererek, onu parçalatmıştır (Graves, 2020: 87). Duruma çok üzülen Aphrodite Adonis'e doğru koşarken ayağına dikenler batmıştır. Aphrodite'nin kanayan ayağından akan kanlar, beyaz gülleri kırmızı güllere dönüştürmüştür (Kozanoğlu, 1994: 31).

Aphrodite Troia Kralı Priamos'un kardeşi olan yakışıklı çoban Ankhises'e âşık olmuştur. Çoban Ankhises'le Kaz Dağı'nda ölümlü kılığında ilişkiye giren Aphrodite, çobandan bu ilişkiyi saklamasını istemiştir (Can, 2011: 120). Ancak çoban bir şölen sırasında gerçeği ağzından kaçırınca Aphrodite tarafından kör ve topal edilmiştir (Atan, 2011: 66). Aphrodite'nin bu ilişkisinden Aineias adında Troia'lı bir erkek çocuğu olmuştur (Agizza, 2006: 76). Troia Savaşında ülkesini cesaretle savunan Aineias savaşın kaybedilmesinden sonra İtalya'ya giderek Roma İmparatorluğu'nun ilk şehrini kurmuştur (Atan, 2011: 66). Oğlundan dolayı Aphrodite Troia Savaşı sırasında Troialılara desteğini vermiştir (Atan, 2011: 66).

Tanrıça Aphrodite'nin ölümlüler dışında tanrılarla da birçok ilişkisi olmuştur. Ares'le olan beraberliğinden Anteros, Deimos, Harmonia, Phobos adlarında dört çocuğu olmuştur. Tanrı Aphrodite'nin Dionysios'la da girdiği ilişkisinden ise Priapos doğmuştur. (Sears, 2019: 136). Poseidon ile olan ilişkisinden de Rhodos ve Herophilos adında iki erkek çocuğu olmuştur (Agizza, 2006: 75).

Hephaistos madencilik ve ateşin tanrısıdır. Tanrılar içinde en çirkinidir. Sembolleri çekiç ve örsdür (Atan, 2011: 83). Demircilik ve madencilik onun ana mesleğidir. Zeus ve Hera'nın oğludur (Kozanoğlu, 1994: 35). Annesi Hera onu çirkinliğinden dolayı Olympos'tan aşağı atmıştır (Agizza, 2006: 66). Olympos'tan aşağı atılan Hephaistos, dokuz gün sonra denize düşmüş ve topal kalmıştır. Burada okyanus tanrıları, Thetis ve Eurynome tarafından kurtarılmıştır (Graves, 2020: 108). Okyanus tanrıları kurtarmış oldukları Hephaistos'u denizin altında bir mağarada dokuz yıl boyunca saklamışlardır (Agizza, 2006: 66). Hephaistos mağarada geçirdiği süre boyunca maden işçiliği ve demirciliği öğrenmiştir (Sears, 2019: 139). Hephaistos annesinin ona yaptıklarını hiçbir zaman unutmamıştır. Annesinden öç almak isteyen Hephaistos ona altından bir taht hediye etmiştir (Kozanoğlu, 1994: 35). Hediye çok beğenen Hera tahta oturduğunda, taht Hera'yı sımsıkı sarmış ve yerinden

kalkamamıştır. Dionysios'un Hephaistos'u Olympos'ta sarhoş ettikten sonra tahtın nasıl açabileceğini öğrendi (Can, 2011: 147). Bu olaydan sonra Hera ve diğer tanrılarla arası düzelen Hephaistos Olympos Dağı'na muhteşem saraylar inşaat etmiştir (Kozanoğlu, 1994: 36).

Zeus tarafından aşk tanrısı Aphrodite ile evlendiren Hephaistos Aphrodite'nin evlilik dışı ilişkilerinden dolayı mutlu bir evlilik geçirememiştir (Atan, 2011: 85). Helios tarafından karısının Ares'le yaşadığı ilişkiyi öğrenen Hephaistos bu duruma çok öfkelenmiştir (Agızza, 2006: 68). Bu yüzden Aphrodite'nin yatağına bronz bir ağdan tuzak kurmuştur. Aphrodite ve Ares tuzağı fark etmeyerek yatakta ağa yakalanmışlardır (Sears, 2019: 141). Ancak Hephaistos bu olaydan sonra diğer tanrıların alay konusu olmuştur. Aphrodite ve Ares'in çıplak çaresiz halini gören Poseidon, Hephaistos'tan karısını affetmesini istemiştir. Bu utanç verici olaydan sonra karısının haline üzülen Hephaistos âşıkları serbest bırakmıştır (Sears, 2019:142).

Ares Savaş tanrısıdır. Baş tanrı Zeus ve Hera'nın ilk çocuğudur. Sembolleri; miğfer, mızrak, yabandomuzu ve akbabadır (Atan, 2011: 125). İnsanlar ona tapılmaktan kaçınırdı çünkü onun başka ülkelerden savaş getirdiğine inanılırdı. Ares'in kavgacı ve huysuz yönlerini annesine benzeten Zeus bile oğlundan hoşlanmazdı (Agızza, 2006:63). Tanrılar arasında pek sevilmeyen Ares, destansı aşkı Aphrodite ve savaşlarda ölümler ülkesini doldurmasından dolayı Hades tarafından çok sevilirdi (Graves, 2020: 92). Savaşlardan çok zevk alan Ares, savaş tanrısı olmasına karşın çoğunlukla girdiği savaşları kaybetmiştir. Yeryüzüne indiği zamanlarda ise görkemli zırhını kuşanırdı (Agızza, 2006:63). Savaş alanında attığı ürkütücü naralar Ares'in en önemli özelliğiydi (Sears, 2019: 122).

Athena, Zeus ve tanrıça Metis'in kızıdır (Can, 2011: 54). Bilgelik savunma ve strateji tanrısıdır. Sembolleri baykuş, kalkan ve zeytin ağacıdır (Atan, 2011: 71). Kalkan savaşçı kişiliğini, zeytin ağacı barışçı kişiliğini, baykuş ise bilgeliğini temsil eder (Sears, 2019: 60). Zeus tanrıça Metis'i gebe bıraktıktan sonra rüyasında ilk doğan erkek çocuğunun kendisini öldüreceğini görmüştür (Atan, 2011: 71). Bu sebeple kendisinden gebe kalan Metis'i yutmuştur. Ancak Zeus'un baş ağrıları git gide artar ve dayanılmaz bir hal almıştır (Sears, 2019: 104). Zeus Hermes aracılığı ile Hephaistos

yanını çağırır ve kafasını yarmasını istemiştir (Agızza, 2006: 41). Zeus'un yarılan kafasından bir kız çocuğu olan, tanrıça Athena doğmuştur (Kozanoğlu, 1994: 25).

Tanrıça Athena savaşlarda olağan üstü strateji ve yetenekleriyle ön plana çıkıyordu. Savaş yerine her zaman barıştan yana oluyordu (Agızza, 2006: 44). Savaşlarda çok iyi mızrak ve ok kullanıyordu. Athena'nın en sevdiği arkadaşı Odysseus'tur (Atan, 2011: 72). Odysseus Troia savaşının kazanılmasında önemli rol oynamış, destanlara zekâsı ile konu olmuş Yunanlı savaşçı bir kahramandır (Erhat, 2021: 22). Athena Odysseus'ta kendini tanrısal kişiliğinin yeryüzünde yansıması olarak görmüştür (Atan, 2011: 72). Bu yüzden Troia Savaşı'nda da Yunanlıları desteklemiştir. Sık sık talipleri çıkmasına karşın Athena bekâretini koruyan, üç tanrıçadan biri olmuştur. Athena'nın bekâretliği, koruduğu şehirlerin yenilmezlik sembolü haline gelmiştir (Graves, 2020: 122).

Artemis avcılık, bakirelik tanrıçasıdır. Sembolleri geyik ve yaydır (Atan, 2011: 117). Baş tanrı Zeus ile Leto'nun çocuğudur (Agızza, 2006: 52). Kardeşi Apollon'la birlikte dünyaya gelmişlerdir. Leto Zeus'dan gebe kaldıktan sonra, doğum yapacak hiçbir ülke bulamamıştır (Atan, 2011: 117). Hera'nın kıskançlığını bilen ve ondan korkan tüm ülkeler arasında, Leto'nun kız kardeşi Asteria'nın bulunduğu Delos Adası doğuma izin vermiştir (Sears, 2019: 127). Leto Delos Adası'nda bir ağaca dayanarak dokuz gece sonunda Tanrıça Artemis ve Tanrı Apollon'u dünyayı getirmiştir (Atan, 2011: 117). Leto Artemis'i doğururken çok sancılı çekmemiştir. Doğumdan hemen sonra Artemis, annesine ikiz kardeşi Apollon'un doğumunda yardım etmiştir (Can, 2011: 54). Bu yüzden de doğum yapan tüm kadınlar tanrıça Artemis'ten yardım istemişlerdir (Agızza, 2006: 52). Doğum sırasında annesinin çektiği zorlukları gören Artemis, babasından hayat boyu bakire kalmasını ve evlenmemesini rica etmiştir (Kozanoğlu, 1994: 45).

Delos Adası'nda hızlıca büyüyen Artemis, hemen babasının Olympos'taki sarayına giderek hediyeler istemiştir (Atan, 2011: 117). Genç kızların isteyeceği kıyafet, takılar süs eşyalarının yerine o babasından ok ve yay talep etmiştir (Kozanoğlu, 1994: 46). Av dışında Artemis hiçbir şeyle ilgilenmezdi. Bakirelik onun yaşamsal ilkesiydi (Sears, 2019: 61). Bekâretinden dolayı talipleriyle birçok kez çatışma yaşamıştır. Ephialtes ve Otos adındaki devlerin gücünden tanrılar korkar hale

gelmiştir. Kendilerine Olympos kadar yüksek bir dağ yapan devler, tanrıların kendilerine teslim olmalarını istemişlerdir (Sears, 2019: 130). Ayrıca Ephialtes Hera'yı Otus' da Artemis'i kendine eş olarak istemişler ve kaçırmaya çalışmışlardır (Erhat, 2021: 31). Artemis devleri tanrıların alt edemeyeceğini anlayınca onlara avlanmaları sırasında bir tuzak kurmuştur. Avlanan devlerin arasına hızlıca geyik kılığına girerek koşan Artemis, devleri yanıltmış ve birbirilerini ok ile öldürmelerini sağlamıştır (Sears, 2019: 130).

Artemis kendi kadar kendi hizmetkârlarının bekâretine de çok önem veriyor ve bunu onlara şart koşuyordu (Graves, 2020: 105). Şartı daha sonradan bozanlara ise ağır cezalar veriyordu (Sears, 2019: 130). Artemis'in hizmetkârlarından Kallisto Artemis'e çok bağlı bir hizmetkârdı. Ancak Kallisto'nun güzelliği Zeus'u büyülemişti. Zeus ne yapsa da genç hizmetkâra yaklaşamayacağını anlamıştı. Bunun için geç kıza Artemis'in kılığına girerek sahip olmuştur (Sears, 2019: 131). Zeus'tan gebe kalan kız bir gün pınar başında Artemis ile yıkanırken gebeliğini gizleyememiştir (Agızza, 2006: 55). Duruma çok sinirlenen Artemis Kallisto'yu bir ayıya dönüştürmüş ve kaçarken okları ile öldürmüştür. Durumu öğrenen Zeus çok üzülmüş ve Kallisto'yu Büyük Ayı takımyıldızına dönüştürmüştü (Graves, 2020: 105).

Artemis ne kadar tüm zamanını avla geçirse de öfkelendiği zaman ne yapacağı hiç belli olmuyordu. Troia'ya hareket etmeden önce Yunan kralı Agamemnon Artemis'e ait kutsal bir geyiği vurdu (Sears, 2019: 129). Bu başarısıyla övünen Agamemnon kendisinin de Artemis kadar usta bir avcı olduğunu ileri sürdü (Agızza, 2006: 57). Bunu duyan Artemis duruma çok öfkelenmiş ve Troia 'ya doğru yolculuk yapan gemilere rüzgârlar yollamıştır (Sears, 2019: 129). Gemilerin akıbetinden korkan Agamemnon Artemis'ten af dilemiştir. Ancak Artemis'in Agamemnon'a bir şartı olmuştu. En büyük kızı olan İphigenia'yı ondan kurban etmesini istemişti. (Sears, 2019: 129). Durumu kabul eden Agamemnon kızına Artemis için kurban töreni hazırlamıştır (Agızza, 2006: 57). Ancak Artemis kıza son anda acıyarak onun yerine bir geyik yollamış ve kendisine kurban edilmesini istemiştir (Erhat, 2021: 161).

Apollon sanat ve kehanet tanrısıdır. Sembolleri lir ve yaydır (Atan, 2011: 125). İkiz kardeşi Artemis av üzerine bir tanrıça olmasına rağmen o çok yönlü bir tanrıdır. Şiir ve müzikle ilgilenir, liriyle Olymposluları eğlendirirdi (Sears, 2019: 61). Apollon

doğduktan hemen sonra Themis tarafından Ambrosia ve nektar ile beslemiştir (Kozanoğlu, 1994: 44). Hızlıca büyüyen Apollon hemen Hephaistos'tan yay ve ok istemiştir. İlk işi annesinin düşmanı olan Python denen canavar yılanın peşine düşmek olmuştur (Atan, 2011: 132).

Python'u mağarasında yakalayan Apollon ona birkaç ok atmış ve ağır bir şekilde yaralamıştır (Agızza, 2006: 47). Yaralı Python Delphoi kentinde bulunan toprak ananın tapınağına sığındı (Graves, 2020: 95) Ancak Apollon onu Toprak anaya ait tapınakta öldürmekten çekinmemiştir. Duruma sinirlenen toprak ana Zeus'tan Apollon'un cezalandırılmasını istemiştir (Agızza, 2006: 47). Apollon toprak anaya karşı yaptığı saygısızlığı telefi etmek için Python oyunları diye bir eğlence festival düzenlenmiştir (Sears, 2019: 114). Annelerine çok bağlı olan Apollon ve Artemis yine birgün Hera'nın Leto'nun üzerine saldığı büyük bir dev olan Tityos'u okları ile öldürmüşlerdir (Agızza, 2006: 48).

Apollon Marsyas adlı bir Satryos'un çok güzel flüt çaldığını öğrenir ve onu kendisine rakip olarak görmüştür. Kendisinden daha iyi hiç kimsenin müzik çalamayacağı düşünen Apollon Marsyas ile yarışma düzenlemiştir (Graves, 2020: 96). Mousaların hakem olduğu yarışmayı Apollon kazanmıştır (Agızza, 2006: 49). Ancak Marsyas'a öfkesi geçmeyen Apollon onun derisini yüzerek çam ağacına asmıştır (Sears, 2019: 112).

Apollon aynı zamanda hastaları iyileştirmesi ve öfkelendiği kentlere veba hastalığı yaymasıyla da ünlüdür (Atan, 2011: 129). Apollon Poseidon ile birlikte Troia kentinin surlarının yapımında çalışmışlardır. Ancak Hükümdar Laomedon tarafından ücreti ödenmeyince kente büyük bir veba göndermiştir (Agızza, 2006: 51). Apollon hiç evlenmemiştir. Ancak birçok ilişkisinden çocukları olmuştur (Sears, 2019: 113). Bunların en başında Apollon'nun çeşitli tıp olaylarıyla anılmasının bir diğer nedeni, tıp tanrısı olan oğlu Asklepios olmuştur (Erhat, 2021: 62).

Hermes tanrılarının habercisidir (Kozanoğlu, 1994: 45). Ticaret ve Hırsızlık tanrısıdır. Sembolü kanatlı sandalet ve yılanlı asadır (Atan, 2011: 93). Zeus bir Nymphe olan Maia'ya âşık olmuştur (Sears, 2019: 143). Karısı Hera'nın öfkesinden korkan Zeus, Maia ile geceleri gizli gizli ilişki yaşamıştır (Agızza, 2006: 58). Bu ilişkinin sonucunda, Kyllene Dağı'nda bir mağarada Hermes dünyaya gelmiştir (Can,

2011: 94). Sabah saatlerinde doğan Hermes görülmemiş bir hızla büyümeye başlamıştır (Graves, 2020: 80). Öğle vakti mağaradan çıkan Hermes, bir kaplumbağa kabuğu bulmuştur (Atan, 2011: 93). Hermes bulduğu kabuğu bir hayvanın bağırsağı ile birleştirerek ilk lirini yapmıştır (Sears, 2019: 143). Gezisine devam eden Hermes, Zeus'un diğer bir oğlu olan kardeşi Apollon'un sürüsünden iki adet sığırı çalmıştır (Graves, 2020: 80). Yaptığı hırsızlığı ört, bas etmek isteyen Hermes, kendi ayak izlerini ustalıklarla yok etmiştir (Atan, 2011: 94). Ancak yaramazlıklarıyla ünlü Hermes, kardeşi Apollon'u kandırdığı için babası Zeus tarafından azarlanmıştır. Babasına Bir daha asla yalan söylemeyeceğine dair yemin eden Hermes, babasına şirinlikler yaparak bir istekte bulunmuştur (Graves, 2020: 82). Bu da babası Zeus'un habercisi olmak istemesiydi (Sears, 2019:144). Zeus Hermes'in bu isteğini kabul etmiş ve ona hızlı olması için çift kanatlı sandalet vermiştir (Graves, 2020: 82). Babasının yanından dönüş yolunda Hermes'in, ağabeyinin gönlünü almak için kendi yaptığı liri ile şiirler söylemesi, sanat tanrısı Apollun'un gönlünü almıştır. (Atan, 2011: 95). Bunu fark eden Hermes elindeki Lir'ni ağabeyine armağan etmiştir.(Can, 2011:97). Karşılığında ise Apollon, kardeşine çift yılan işlemeli değneğini sunmuştur (Graves, 2020: 81). Bu değnek, Hermes'in barışçıl kişiliğinin ve haberciliğinin bir simgesi haline gelmiştir (Atan, 2011: 95).

Görevi gereği her zaman haber taşıyan Hermes, yollarda sürekli bulunduğu için yolunu şaşırırlara yol gösterir ve onların zor yolculuklarını kolaylaştırırdı (Can, 2011: 97). Bu yüzden yol kenarlarına Hermes'e teşekkür etmek için yolcular tarafından taş yığınları dikilirdi (Atan, 2011: 95). Hermes ölümlerin ruhlarını yer altına indirmekten de sorumluydu. Ruhların yer altına geçiş yolculuğunda onlara yol boyunca eşlik ederdi (Agızza, 2006: 61). Hermes kendisine saygı göstermeyenlere, hırsız ve eşkiyaları gönderirdi. Bunun karşılığı olarak ise hırsızlar çaldıklarının bir kısmını Hermes adına yoksullara dağıtırlardı (Atan, 2011: 99).

Hermes'in Dyrop'un kızı Dryopoe ile olan ilişkisi, en öne çıkan ilişkisidir (Agızza, 2006:61). Hermes Dryop'un yanına çoban olarak yaklaşmış ve onun keçilerini gütmüştür. Bu hareketi kızın babası ve kızın hoşuna gitmiş ve Dryopoe ile evlenmiştir (Can, 2011: 101). Bu ilişkinin sonucunda Hermes'in efsanevi oğlu sürülerin ve çobanların tanrısı Pan doğmuştur (Agızza, 2006: 61). Hermes'in diğer oğulları sakin ruhlu Daphnis ve hırsız Autolykos'dur. Apollon'un en sevdiği arkadaşı

olan Daphnis flüt çalmayı kardeşi Pan'a öğretmiştir (Graves, 2020: 83). Daphnis Nomia adında kıskanç Nymphe'ye âşık olmuştur. Başka bir Nymphe olan Khimaira'nın Daphnis'i sarhoş ettirip isteklerini yaptırmıştır (Agızza, 2006: 62). Bunu gören Nomia Daphnis'i kör etmiştir (Can, 2011: 101). Oğlunun yaşadıklarına çok üzülen Hermes, onu bir pınara dönüştürmüştür (Agızza, 2006: 62).

### **1.1.2. Tragedya**

Latince ritus sözcüğünden türemiş olan ritüel kelimesi ayin, tören, örf, adet ve merasim anlamına gelmekte olup, Eski Yunan'da dinsel bir çerçevede gerçekleştirilen sembolik bir eylem olarak yorumlanabilir (Okur, 2021: 2) Antik Çağda insanlar tanrılara karşı hissetmiş oldukları, korkuyu, hayranlığı ritüeller aracılığıyla ifade etmeye başlamışlardır. Ritüellere taklittin, dansın, müziğin ve sonrasında da oyunların eklenmesi ile insanlar birtakım maske ve giyseler kullanarak antik Yunan tiyatrosunda acıma ve korku duygularını uyandıran tragedya'nın başlangıcını oluşturmuşlardır (Arıkan, 2020: 214). Kısaca ifade edecek olursak Eski Yunan mit ve efsaneleri bağlamında dini temelli yapılar olan ritüel çalışmaları tragedya ve antik Yunan tiyatrosunun temellerini atmıştır. Eski Çağ'da tragedya ve mitoloji, tiyatroyla her zaman birlik içerisinde ele alınmıştır (Gülhan, 2018: 22).

Tiyatronun kökeni, hakkında yeterli kanıt bulunmadığı için kuramsallaştırılmıştır. Bu doğrultuda birçok kuram tiyatronun danslar ve çeşitli jimnastik hareketlerden geliştiğini veya hayvan seslerinin taklitlerine dayandığını öne sürmektedir. Frazer'e (1911) göre; tiyatronun kökenine dair en geçerli ve kalıcı tutum ritüellerdir. Bu kuramın temelini ise; ilkel kabilelerin inanç sistemlerinin oluşturduğu ritüeller oluşturmaktadır. Ontolojik olarak tiyatro, tragedyadan ve Yunan mitolojisinden daha eski bir tarihe dayanmaktadır (Gülhan, 2018: 23).

Tiyatroların kökenleri tamamen kabilelerin günlük yaşamını oluşturan ritüellerden oluşsa da tragedyalar köken olarak daha çok mit ağırlıklı temalar içermektedir. Bu yüzden bizlere antik Yunan mitolojisi hakkında daha fazla kaynak sağlamaktadırlar.

Tragedya sözcüğü, Yunanca "tragoidia"dan gelmektedir. Yunanca tragos (keçi) ile oïdie (türkü) sözcüklerinin birleşimiyle, keçilerin türküsü anlamını taşımaktadır. Sözcüğün içerisinde yer alan, tragos kelimesi, Yunan mitolojisine göre,

Dionysios'un sembolü olan keçilerden ileri gelmektedir (Nutku, 2011:17). Tragedya, mitoslara dayalı olarak, Yunan toplumunun acı karşısında, hayatlarını şekillendirmesini sağlayan, zıtlık ve çelişkilerle uyumlu olarak, arınma ve eğitimi amaçlayan, işitsel ve görsel metinlerdir (Nutku, 2011:33). Aristoteles tragedyayı ahlaki bakımdan ağır başlı, başı sonu belli olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylem taklidi olarak tanımlamıştır. (Tunalı, 1993:2)

Köken olarak tragedya'nın ne zaman başladığı tam anlamı ile bilinmemese de bu konuda farklı görüşler vardır. Tragedyanın, ilk olarak Atina'da MÖ VI. yüzyılda Khoirilos (MÖ 523 – MÖ 482) ve Phrynikhos'un (MÖ VI. – MÖ V. yüzyıl) piyesleri ile ortaya çıktığı düşünülmektedir. Yirminci yüzyılın başlarında ise Cambridge ekolü olarak adlandırılan, Max Müller, Wilhelm Mannhardt, Andrew Tang, E.B. Taylor ve William Robertson gibi antropolog ve düşünür oluşturduğu grup, Dionysios Şenlikleri'nin tragedyanın temelini oluşturduğu düşüncesini ileri sürmüşlerdir (Şener, 1972: 4)

Dionysios'a tapınmada genellikle aşırı bir coşkunluk ve sarhoşluğa varan kutlamalar mevcuttur. Peisistratos'un Dionysios şenliklerini ilk kez resmi bir gösteri haline getirmesi ile birlikte tragedyanın halk tarafından da izlenmesine olanak sağlamıştır. Peisistratos, yoksul köylüler tarafından iktidara getirildiğinde halkın eğitimi için tragedya'nın bir yarışma şeklinde sergilenmesine önem vererek bu yarışmalara olanak sağlamıştır. Soyluların Zeus ve Apollon kültüne karşın köylülerin ve tüccar kesimden halkın şehrsel hayata âdete ettikleri Dionysios kültü, MÖ VII. ve VI. yüzyıllarda iki kesimin çekişmesi ile zamanla şölenler topluluğuna dönüşmüştür. Sekiz adet Dionysios şenliği mevcuttur. Şenliklerin isimleri ise; Antesteria, Lenaia, Büyük Dionysia Şenlikleri, Küçük (kırsal) Dionysos Şenlikleri, Pyanopsia, Osklophoria, Apaturia ve Haloa'dır. Şenliklerin içinden sadece Lenaia ve Büyük Dioysios tragedya ile doğrudan ilişkilidir (Yücel, 2015:152).

Leneia Şenliklerinde rahipler tapınakların odalarına üç adet kazan koyarlardı ve kapıları kilitlerlerdi. Ertesi gün kapılar açıldığında ise kazanların içinin şarapla dolduğu görülürdü. Böylece Dionysios'un yeryüzüne gelerek kazanları doldurduğu ve bereketi arttırdığı kabul edilirdi. Leneia şenliklerindeki yarışmalara, beş komedyaya

yazarı birer oyun ve ikişer tragedya yazarı da ikişer oyunla katılırlardı (Yücel, 2015:156).

Büyük Dioysios festivali günümüz takvimine göre mart ayının dokuzunda başlayıp on üçünde sona ermektedir (Yücel, 2015:160). Şenliğin ilk üç gününde, her yazardan üç adet tragedya ve bir adet tamamlayıcı satir olmak üzere dört oyun sergilenirdi. Bu dörtleme “tetralogy” olarak bilinmektedir (Latacz, 2006:35). Aiskhylos, Sophokles ve Euripides gibi önemli tragedya yazarları da bu yarışmalara katılmış ve birçok ödül almışlardır.

Yunan mitolojisi içerik ve kapsam olarak Homeros ve Hesiodos ’un eserlerinden sonra en parlak dönemini Yunanistan’da MÖ V. yüzyılda yaşamıştır. Bu dönemde üç tragedya yazarı, Aiskhylos, Sophokles ve Euripides yazmış oldukları tragedyalarla ünlenmişlerdir. Bunlardan ilki, Aiskhylos’tur.

Aiskhylos MÖ 525 yılında Eleusis’te doğmuş ve Atina’da yaşamıştır. Pers savaşlarına ve Büyük Dionysios şenliklerine birçok kez katılmıştır. Aiskhylos’ un rüyasında tanrı Dionysios’ u görerek tragedya sanatına yöneldiği söylenir (Stuttard, 2016: 93). Büyük Dionysia şenliklerinde düzenlenen yarışmada, üç adet oyun sergilenip hangi oyunun daha iyi olduğu jüri tarafından değerlendiriliyordu. Aiskhylos bu yarışmaya ilk olarak MÖ 499 yılında katılmıştır. İlk birinciliğini ise MÖ 484 yılında elde etmiştir. Devem eden yarışmaları çoğu kez kendi kazanmıştır. Ancak bir kez öğrencisi Sophokles onu geçmiştir (Sears, 2019: 16).

Aiskhylos ’un günümüze ulaşmış yedi adet tam tragedyası mevcuttur. Bunlar; Persler, Tebai’ye Karşı Yediler, Yakarıcılar, Agamemnon, Adak Sunucuları, Eumenidler ve Zincire Vurulmuş Prometheus’dur (Çelgin, 1990: 74). Aiskhylos’un MÖ 472’de yazdığı Persler günümüze ulaşmış en eski tragedyadır (Yorgun, 2018: 18). Aiskhylos ’un eserlerindeki temel konu adalettir. Eserlerinde tanrı ve tanrıçaların insanların aşırı kibrine kızdıklarını ve onları bu yüzden cezalandırdıklarını anlatır. Kimi zamanda onları cezalandırmanın kendi öz çocukları olduklarını anlatmaktadır (Sears, 2019: 16). Aiskhylos eserlerinde koraya önem vermiştir. Oyunun sunulmasına maske, elbise ve yüksek ayakkabılar gibi yenilikler getirmiştir. Aiskhylos öğrencisi Sophokles ile birlikte oyunda kişi sayısını arttırarak tragedyaların daha sistemli bir hal almalarını sağlamışlardır. Aiskhylos MÖ 456 yılında Sicilya’nın Gela kentinde

ölmüştür (Thomson, 2004: 257). Ölüm nedeni tam olarak bilinmemektedir. Cenazesinde çeşitli kurbanlar ve gösterilerle onurlandırılmıştır (Sears, 2019: 16).

Sophokles MÖ 496 yılında Atina dışında bulunan Kolonos'ta doğmuştur. Sophokles varlıklı bir ailenin çocuğu olarak eğitim alması için Atina'ya gönderilmiştir. Burada Aiskhylos' tan eğitim aldığı bilinir (Fagles, 2000: 9). Yaşamı boyunca tıpkı Aiskhylos gibi Pers Savaşları (MÖ 546-479) ve Peloponnesos Savaşları'na (MÖ 431-404) tanık olmuştur. Atina şehir devletlerinin hem gelişimini hem de çöküşünü görmüştür. Sophokles de hocası Aiskhylos gibi Büyük Dionysios festivalindeki yarışmalara katılmıştır. MÖ 468 yılında Dionysia şenliklerde ilk başarısına ulaşmıştır (Sears, 2019: 17).

Sophokles'in mitoloji kökenli oyunlarından günümüze sadece yedi tanesi ulaşmıştır. Bunlar; Kral Oedipos, Oedipos Kolonos'ta ve Antigone, Aias, Trakisli Kadınlar, Philoctetes ve Elektra'dır (Gülhan, 2018: 93). Özellikle Kral Oedipos, Oedipos Kolonosta ve Antigone yapıtlarında her zaman Yunan tanrıları yer alır. Sophokles eserlerinde tanrıları yüce varlıklar olarak görerek, insanların tanrıların kurallarına uyması gerektiğini savunurdu. Eğer tanrılar tarafından birinin cezalandırılması gerektiği düşünülürse o kişi Sophokles'in oyunlarında adaletin önünde yargılanırdı. Eserlerinde genellikle savaşlar nedeniyle karakterlerin çok acı çektiği görülür (Sears, 2019: 18). Tragedyalarında bir yazarın seyircilerine söylediklerinden çok bir halktan biri olarak söylemek istediklerini yazmıştır (Latacz, 2006: 237). Sahnede yenilik olarak korodakilerin sayısını 12'den 15'e çıkarmıştır. Sanat yapıtlarının temel koşutu şehir-devlet ilişkileri olmuştur. Sophokles' in uzun süren yaşamı MÖ 406 yılında doksan yaşında ölmesiyle son bulmuştur (Gülhan, 2018: 94).

Ünlü Yunan tragedya yazarlarının sonuncusu Euripides'tir. MÖ 480'de Salamis'te doğmuştur. Eserlerinde Yunanlıların kutsal olarak kabullendikleri değerleri sorgulamıştır. Bu nedenle tragedya yazarları arasında aykırı bir kişi olarak tanınmıştır. Eserlerinde sorgulayıcı olması onun felsefi oyunları ve güçlü kadın karakterleriyle ön plana çıkmasını sağlamıştır. MÖ 455'te o da Büyük Dionysios' a katılmış ancak kırk yaşındayken yarışmayı kazanabilmiştir (Stuttard, 2016: 146).

Euripides'in günümüze ulaşmış on sekiz eseri mevcuttur. Bunlar: Andromake, Hekuba, Iphigenia Aulis'te, Bakkalar, Alkestis, Medea, Herakles'in Çocukları, Hippolitos, Kyklops Yakarıcılar, Elektra, Herakles'in çılgınlığı, Ion, Troialı Kadınlar, İphigenia Taurialılar Arasında, Fenikeli Kadınlar, Helen ve Orestes'tir (Gülhan, 2018: 114).

Oyunlarında mitolojik öğeleri temel alan Euripides, eserlerinde gerçekliğe çok önem vermiştir. Tanrı ve tanrıçaları eserlerinde günlük hayattaki sıradan insanlar gibi betimlemiştir. Eserlerindeki gerilim sahnelerindeki başarısıyla da ön plana çıkmıştır. Ayrıca eserlerinde savaşçı, güçlü kadın figürlerini ön plana çıkarmıştır (Erim, 1967: 12). Eserlerinde tanrılara saygısızlık ettiği gerekçesi ile halkın saldırılarına maruz kalarak Atina'dan ayrılmış ve Makedonya kralı Arkhelous'a sığınmıştır. Kral tarafından çok iyi saygı ile karşılanmıştır. Ölüm tarihi olan MÖ 406 yılına kadar kralın himayesi altında yaşamıştır (Sears, 2019: 19).

## **1.2. YARATICI DRAMA**

Drama; bir amacın veya düşüncenin, bir grubu oluşturan üyelerin yaşam pratiklerinden yola çıkarak doğaçlama, rol oynama gibi tekniklerden yararlanılarak canlandırılması olarak tanımlanmaktadır (Adıgüzel, 2013:14). Woolland (2010) ise dramayı bireylerin yaşadıkları dünyayı nasıl anlamlandırdıkları nasıl ilişki kurdukları, insanların birbirleriyle ve toplumla nasıl etkileşime geçtiğiyle ilgilenen sosyal bir sanat biçimi olarak tanımlamaktadır. McNaughton (2004) eğitimde dramanın doğaçlamalara dayalı olarak düşünceleri ve duyguları keşfetmesi, farklı bakış açılarını ortaya çıkarmasına odaklanmıştır. Drama ile hem öğretmeni hem de öğrencileri rol içinde çalışarak, dünyaya ve insanlara ilişkin algılarını aktif olarak yeniden oluşturmaktadırlar. Bu tanımlara göre; yaratıcı dramanın kişilerin yaşantılarına dayalı olduğu, düşüncenin ya da hayal gücünün ürünü olarak eyleme dönüştürüldüğü, oyunlarda yararlanıldığı, canlandırmalara dayalı gerçekleştirildiği ve süreç temelli bir grup etkinliği olduğu söylenebilir (Çelik, 2022). Bu tanımlardan da anlaşılacağı gibi dramanın yaşamı anlama ve anlamlandırma anlamında önemli bir işlev görülürken aynı zamanda olay ve olguları kavramada etkili bir yöntem olduğu söylenebilir.

Drama sözcüğünün kökü o dran ile aynı anlamı taşır. dran, aynı zamanda ciddi dinsel törenler için kullanılan dromena sözcüğünden gelmektedir (Adıgüzel, 2013:

16). Bu açıdan bakıldığında dramanın tarihsel bir kökeni olduğu ve araştırma konusu olan mitoloji kavramı ile derinden bağlantıları olduğu görülmektedir. Drama sözcüğünün anlamının bütün eski törensel ve ritüel niteliğinde ikili bir ilişkide bulunduğu ileri sürülmektedir. Bunlar söz (mythos) ve yapılan şey, eylem (dromenon) dir. And'a göre dramanın çıkışı bir yandan epos ve mythos ile ritüelin eylem yönünün birleşmesiyle oluşmuştur. Ritüel ve törende, eylem, sözden daha önemlidir ancak söz ve mythos eylemin işlevselliğine karşın, onun kalıcı, yüceltici yorumsal ve anlamsal yönünü tamamlar. İşlevsel ritüellerle, kalıcı eskimez Mythos'un birbirine geçmesi dramı yaratmıştır (Adıgüzel, 2013). Şener ise benzer şekilde tiyatronun kaynağına ilişkin dran ve drama sözcüklerinin anlamları üzerinde farklı yorumların yapıldığını, bunlardan birinde Eleusis Misterleri gibi ciddi dinsel törenler için dromena sözcüğünün kullanıldığını ileri sürüldüğünü belirtmektedir. Bu bağlam içerisinde dran sözcüğü bir şey yapmaya azmetmek anlamına gelmekte ve bu anlamı ile tragedyanın asal öğelerini ifade etmektedir (Şener, 1991). Tiyatro ile de sıkı bağları olan ve tiyatro tekniklerinden yararlanan drama, eğitim sisteminde de son dönemlerde etkili bir yöntem olarak kullanılmaktadır.

Yaratıcı drama, gittikçe artan ölçüde eğitimde yer alan yöntemler arasında sınıflara girmiş ve derslerde etkili bir yöntem olmuştur. Bu şekilde öğrenme ve öğretme süreçlerinin canlandırma odaklı oluşlarından dolayı bir tür tiyatrolaştırılmasından da söz edilir olmuştur (Adıgüzel, 2013: 17). Yaratıcı drama bir yöntem olarak sahip olduğu teknikler sayesinde drama alanının kendi konuları dışındaki tüm dersleri ve konuları öğretmede kullanılmaktadır. (Adıgüzel, 2013: 18).

Sınıf ortamında farklı derslerde bir yöntem olarak yaratıcı dramanın kullanılması öğrenci merkezli bir öğrenme ortamının oluşturulması kadar anlatılmak istenen konunun kalıcı hale getirilmesini ve yaşantısal olmasını sağlayabilmektedir (Adıgüzel, 2013). Öğrencilerin yaratıcı güçlerini ortaya çıkarmak için okul dışı ortamların önemi yadsınamaz. Öğrenmenin yalnızca okulla sınırlı olmaması gerektiği anlayışının eğitim bilimleri alanında yaygınlaşması ile başta müzeler olmak üzere, tarihi alanlar, sanatsal alanlardan öğrenme ortamı olarak yararlanılmaya başlanmıştır (Adıgüzel, 2002). Bu açıdan bakıldığında eğitim sistemlerinde, öğrenci etkileşimine olanak tanımayan öğretmen merkezli yöntemler yaratıcı olmayan, eleştirel düşünemeyen, kendini dile getiremeyen ezberci bireyler

yetişmesine yol açmaktadır. Bu yönüyle araştıran, düşünen bireylerin yetişmesi, öğrencilerin öğrenme sürecinin etkin bir öznesi olarak katılabilmesi için drama gibi etkileşimli yöntemlere gereksinim vardır (Aykaç, Çelik vd. 2021).

Yaratıcı drama sürecinde gruptaki her birey etkin olduğu için iletişim ve öğrenme üst düzeyde olmaktadır. Drama uygulaması sürecinde etkin katılım, gözlem, araştırma, tartışma, canlandırma gibi etkinlikler yer almaktadır. Bu yönüyle drama etkinliği sırasında birey izleyici olmaktan çıkıp sürece etkin olarak katılır ve kendini, başkalarını, nesnelere, kavramları tanımak ve öğrenmek için çaba içine girebilir. Yaratıcı drama yönteminde işbirliğine dayalı öğrenme ilkeleri geçerlidir. Yaratıcı drama, öğrencinin yaratıcılığını, iletişim gücünü, somut ve soyut düşünme becerilerini ön plana çıkarmaktadır (Aykaç ve Köğce, 2014).

Yaratıcı drama bireylerin geçmiş deneyimlerine dayalı olarak kendilerinin bilgiyi yapılandırarak canlandırma yoluyla ifade etmelerine dayalı bir süreci içermektedir. Bu yönüyle yaratıcı drama deneyimlere dayalı olarak öğrencilerin bilgiyi kendilerinin yapılandırmasına dayalı bir yaklaşımı ifade etmektedir, yapılandırmacı bir yaklaşım ile bire bir örtüşmektedir. Bu bilgiyi yapılandırma sürecinde ise bireysel farklılıkları öne çıkarma ve bireylerin kendi öğrenme deneyimlerine dayalı bir öğrenme yaklaşımını temel alma anlamında çoklu zekâ uygulamalarına olanak yaratabilmektedir. Zira yaratıcı dramada birey öğrenme sürecinde, işitme, dokunma, konuşma, dinleme ve düşünme gibi birçok etkinlikte bulunmakta, tüm bedeni ve duyguları ile öğrenme sürecine katılabilmektedir. Ayrıca yaratıcı drama bir öğretim yöntemi, sanat eğitim alanı ve disiplin olarak hem bilişsel davranışları hem duyuşsal özellikleri hem de devinişsel özellikleri geliştirebilmektedir (Üstündağ, 1998). Yaratıcı drama da birey oyunsu süreçlerle öğrenme sürecine katıldığı için ilgisi, dikkati ve güdülenmesi yüksek olmakta, bunun sonucunda da etkili bir öğrenme süreci gerçekleşebilmektedir (Aykaç ve Çakır ilhan, 2014). Bu açıdan bakıldığında drama yönteminin kullanıldığı bir süreçte öğrencilerin ilgi ve motivasyonu arttığı kadar öğrenme düzeyleri de yükselmektedir.

Yaratıcı drama sürecindeki giriş, geliştirme ve sonuç etkinlikleri genel öğrenme süreçleri ve öğretim etkinliklerine koştur olarak düzenlenmektedir (Üstündağ, 1994). Zira drama süreci yapılandırılırken belirli aşamaların takip edilmesi

gerekmektedir. Adıgüzel (2013), yaratıcı drama aşamalarını hazırlık, ısınma, canlandırma ve değerlendirme olarak belirtmiştir. Bu aşamaları planlarken konu ve kazanımlar planlama sürecinin odağını oluşturur. Isınma aşamasında özellikle belirlenen kazanım ve konuya uygun olarak öğrencilerin zihinsel, bedensel ve duyuşsal olarak canlandırma sürecine hazırlanmasına olanak sağlayacak etkinliklere yer verilir. Isınmada konu ile ilgili olarak düzenlenecek oyun ve etkinliklerde ilk olarak o konu ile ilgili kavramlar verilir sonra kavramların açıklanması, canlandırma için gerekli olan bilişsel bilgiler verilir konuya duyuşsal olarak hazır duruma gelmesine yönelik olarak etkinlikler düzenlenir. Canlandırma aşamasında ise kazanıma uygun olarak dramatik durumları verilir. Değerlendirme sürecinde ise kazanımların ne kadar gerçekleştiğini belirlemek için kazanıma uygun ölçme araçları belirlenir. Drama planı hazırlanırken ısınma, canlandırma ve değerlendirme süreçleri bir bütünlük taşımalıdır. Etkinliklerden sonra gerekli görülürse etkinliklerin öğrencilerde bıraktığı zihinsel ve duyuşsal dönüşümü ortaya çıkarmak için ara değerlendirmeler ve tartışmalar yürütülebilir. Adıgüzel (2013), dramanın aşamalarını üç başlık altında ifade etmiştir. Bu aşamalar;

**Hazırlık/Isınma Çalışmaları:** Isınma aşaması bedenin harekete geçtiği, içe dönük çalışmaların yapıldığı, iletişim etkileşim çalışmalarının yapıldığı, grup dinamiğinin sağlandığı ve sonraki aşamaya hazırlık amacı taşımaktadır. Bu aşamada kazanım ve konuya uygun olarak katılımcıların duyularını harekete geçirmek için oyunsu süreçleri bünyesinde barındıran aktiviteler yapılır.

**Canlandırma:** Dramadaki tüm yaşantılar, paylaşımlar ve değerlendirmeler canlandırma aşamasında hayata geçirilir. Canlandırma aşamasında rol oynama, doğaçlama gibi teknikler kullanılır. Bu aşama konunun işlendiği aşamadır. Bu aşamada yapılan etkinliklerin kazanıma uygun olarak planlanması oldukça önemlidir. Bu aşama, canlandırılacak konu çerçevesinde lider tarafından verilen ve bir başlangıç noktası olan, doğaçlama, rol oynama (rol alma) ve diğer tekniklerin yoğun olarak kullanıldığı bir özelliğe sahiptir. Yaratıcı drama çalışmalarındaki tüm yaşantılar, paylaşımlar, değerlendirmeler bu aşamada oluşturulan canlandırmalara, sonuçlarına ve bireyde bıraktığı izlere göre yapılır. Saptanan temayı işlemede oluşturulan dramatik durumları ve anları çözmek için gerekli olan tekniklerin kullanımı da daha çok bu aşamada gerçekleştirilir (Adıgüzel, 2013).

**Değerlendirme:** Değerlendirme dramada yapılan çalışmaların ele alındığı, tartışmaların yapıldığı, görüş alışverişlerinin, rol içinde yazma çalışmalarının ve sürecin özünün yapıldığı ve ortaya çıkan ürünlerin değerlendirildiği aşamadır. Başka bir deyişle, sürecin özü, önemi, niteliği, niceliği üzerine çeşitli duygu ve düşüncelerin paylaşımı da bu aşamada konuşulur, tartışılır.

### **1.2.1. Müze ve Yaratıcı Drama**

Müze sözcüğü Yunanca, ilham perilerinin (muses) tapınağı olan mouseion'dan gelir. Aynı anlam bütünlüğü içinde, Fransızca da “Musée”, İspanyolcada “Museo”, Almancada “Museum”, İtalyancada “Museo”, Portekizcede “Museu”dur (ICOM, 2010). Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayarak onları sergileyen, toplumun hizmetinde çalışan, kâr amaçlamayan bir kurumdur. Halka açık kurumlar olan müzeler toplumun erişilebilirliğine olanak sağlayan ve toplum için çeşitliliği, sürdürülebilirliği teşvik eden kurumlar olarak işlev görmektedirler. Bu yönüyle müzeler eğitim ve bilgi paylaşımı için farklı deneyimler sunabilmektedir (ICOM, 2022).

Müzeler, bilimsel, sanatsal, tarihi, teknolojik, kültürel ve doğayla ilgili geçmişe ve bugüne ait olan değerlerin saklandığı, korunduğu, farklı yöntem ve tekniklerle paylaşıldığı, halka açık zengin öğrenme araçları ve gerçek nesnelere bünyesinde barındıran etkileyici öğrenme alanları olarak değerlendirilebilir (Buyurgan ve Buyurgan, 2018: 68; Pekmezci, 2008: 83). Müzelerin yalnızca tarihsel bir kültür mirasından çok bugüne ve geleceğe ışık tutacak yaşayan birer eğitim, bilim ve kültür ortamlarına dönüştüğü söylenebilir. Müzelerin işlevlerine ve koleksiyonlarına göre farklı sınıflamalar yapılmaktadır (Şimşek, Yıldız ve Polat, 2019: 29). Tarih müzeleri, sanat ve arkeolojiyi de içeren tarihi koleksiyonları sergilemektedir.

Cleaver'a (1988: 112) göre de müzeler öğrenmenin resmi olduğu sessiz yerler olmak yerine hareketin ve sesin eksik olmadığı devinim alanlarıdır. Hooper-Greenhill'e (1996: 136) göre ise, yaşamın bir parçası olan müzeler eğitimin de etkin bir biçimde gerçekleştiği ve görsel araçlarla desteklendiği çağdaş eğitim anlayışıyla uyumlu merkezler olarak kabul edilebilir.

Bilişsel düzeyde gerçekleştirilen etkinliklerin öğrenme ortamını tam anlamıyla besleyemediği, tam öğrenmenin sağlanabilmesi için duyuşsal boyutun da geliştirilmesi gerektiği önemlidir. Bu nedenle müzelere geleneksel müze gezileri yerine yöntem olarak yaratıcı dramının kullanılması oldukça önemlidir. Müzelerde yaratılan yaratıcı drama etkinliklerinde, kullanılan oyunlar, resim yapma, kil yoğurma, müze ile ilgili material hazırlama olanakları öğrencilerin müzede sergilenen eserleri içselleştirmelerini sağlar. (San, 2018).

Müzelerde drama yönteminin kullanılması, öğrenciyi etkin kılarak, öğrenme sürecini yaşantıya dayalı olarak şekillendiren, oldukça etkili bir eğitim sürecinin önünü açar. Müzelerde yaratıcı drama yönteminin kullanılması; sürece katılanların dikkatinin kısa sürede toplanmasını, ilgisinin artırılmasını, duygu ve düşüncelerin devindirilmesini, öğrenme sürecinin eğlenceli kılınmasını, imgesel düşünmenin geliştirilmesini pozitif yönde etkilemektedir. (Adıgüzel, 2013).

Yaratıcı drama yönteminde oyun temelli bir ısınma sürecinin bulunması, öğrencilerin eğlenerek öğrenmesini kolaylaştırabilmektedir. Çünkü kullanılan oyunlar öğrencilerin fizyolojik ve psikolojik birçok özelliğini pozitif yönde geliştirirken öğrenme düzeyini de arttırmasına olanak sağlayabilmektedir. (Bayramoğlu & Başbuğ, 2018).

Yaratıcı drama yöneteminde kullanılan canlandırmalarla, sorunu deneyimleyen öğrenciler, kendi yaşamlarında da sorunlarını çözmek için yaşamış oldukları bu deneyimlerini kullanabilir. Ayrıca canlandırmalarda; rol içinde de ezberci olarak değil, eğlenerek farkında olmadan bilgiyi deneyimleyerek kolay bir şekilde öğrenebilirler (Vural & Somers, 2016).

Yaratıcı drama yöntemi bilgiyi, yapılandırarak öğrencilere vermeye yöneliktir (Başbuğ, 2017, 10). Bu nedenle öğrencilerin müze gezileri sırasında yalnızca izleyen ve dinleyen konumundan çıkarak eserlerle etkileşime girmeleri oldukça önemlidir. Drama yönteminde kullanılan değerlendirme çalışmalarında, öğrencilerin verilen kazanımı daha kısa sürede etkili bir şekilde öğrendiği gözlemlenmektedir. Kısaca yaratıcı drama yöntemi ile müzelerde yapılan çalışmalarda, öğrencilerin, ezberci yöntemler yerine, bilgiyi yaşayarak öğrenmeleri sağlanabilmektedir.

Uğurlu (2012: 30). mitolojiyi; daha ilk çağlardan bu yana önce destanların, sonra tiyatrunun, dramının süslemecilerin ve retoriklerin (güzel söz söyleme sanatı) çok

yararlandığı bir kaynak görevi olarak görmüştür. Bu açıdan bakıldığında mitoloji ile tiyatro arasındaki etkileşim, fiziksel bir kaynaşmanın ve mitolojinin tiyatroya elverişli olmasının ötesinde bir anlam ifade etmektedir. Mit yolculuğu ile tiyatro, ruhsal bölünmüşlüğü ifade etmektedir. Mitolojinin somut örneklerini müzelerde görmek mümkün olduğu gibi mitolojilerin yaşamsal bir anlam bulmasında ve genç kuşaklara aktarılmasında da müzeler olumlu bir işlev görmektedir.

### **1.2.2. Mitoloji ve Yaratıcı Drama**

Tarih öğretiminde iki temel eksiklik, öğrencilerin tarih dersini sıkıcı bulmalarına ve bu dersi öğrenmeye karşı direnç göstermelerine yol açmaktadır. Bunlardan biri öğrencinin pasif olduğu ve sıra masa düzeninde oturup edilgen şekilde kaldığı klasik anlatım, diğeri ise günlük yaşamla ve diğer disiplinlerle bağ kurulmamasıdır (Aslan ve Gök, 2020:18). Geleneksel yöntemler ile yapılandırılmış bir tarih dersinde öğrenciler derse aktif katılmayıp sıkıldığını belli eden davranışlara veya farklı uğraşlara yönelerek bu ders saatini geçirmeye yönelmekte, sadece bilgi aktarımı yapan öğretmeni ile bağ kurmakta zorlanmaktadır. Oysa çok boyutlu düşünebileceği, tarihsel empati kurabileceği, hayal gücünü ön planda tutabileceği fırsatlar tanındığında o dersten öğrenci olumlu izlenimlerle ayrılabilir.

Yaratıcı drama yöntemi ise soyut konuları somutlaştırma, empati yeteneği kazanma ve geliştirme, yaparak yaşayarak öğrenme, geçmiş ile gelecek arasında bağ kurma gibi birçok kazanım sağlar. Yapılan drama etkinlikleri ile öğrencilerin tarih konularına karşı ilgisinin arttığı, derse karşı daha hevesli oldukları ve derse aktif katılmaya gönüllü oldukları görülmüştür (Aykaç ve Ulubey, 2008: 9).

Mitoloji bir uygarlığın dünyaya bakışını, yaşam tarzını, geçirdiği aşamaları ve toplumsal kurumlarını anlamak açısından başvurulacak en zengin kaynaklardan birisidir. Özellikle tarih bilgisini kuru bir savaşlar ve antlaşmalar manzumesinden çıkartıp yaşayan, üzerinde bulunduğumuz kültürlerin bir mayası olarak gördüğümüzde yani tarihi, uygarlıklar tarihi ve ilgili kurumlar başlığı altında incelemeye başladığımızda mitolojiden yararlanmak son derece faydalı olmaktadır. Çünkü mitler bir toplumun manevi değerlerini, inançlarını, dünya görüşünü yansıtır. İnsanın tarih boyunca sorduğu “Dünya nasıl yaratıldı, ben kimim? Topluma karşı görevlerim ne?” gibi pek çok soruya yanıt vermeye çalışırlar. Bu yanıtlar her ne kadar insanın inanç

sisteminin bir parçasıysa da, toplumların düşünce yapısındaki değişimleri göstermesi açısından da son derece önemlidir. Aslında mitin başlıca işlevi, evlilikten beslenmeye, çalışmadan sanata ve ritüellere dek bütün anlamlı insan davranışlarına örnek olacak modeller oluşturmaktadır. Bu, arkaik ve geleneksel toplum insanını anlamadaki temel araçlardan birisidir (Korad Birkiye, 2007: 25). Bu anlamda bakıldığında insanların tarih boyunca evreni anlama ve anlamlandırma işlevlerinden biri olan mitolojileri drama yöntemi ile var olan hikâyelerden yeni kurgular oluşturma ve onları yaşayarak öğrenme bu alana yönelik ilgi ve motivasyonu artırarak etkili öğrenme ortamları oluşmasında önemli bir katalizör görevi görecektir.

### **1.3. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR**

Bu bölümde, etik değerlerle ilgili bazı yurt içi çalışmalara yer verilmiştir. Bu araştırmalar farklı alanlarda, farklı amaçlara ve farklı yaş gruplarına uygulanmıştır. Bu araştırma ile yakınlık göstermelerinden dolayı kısaca özetlenmiştir.

Boyacı (2019) tarafından yapılan çalışmada, Müzede Yaratıcı drama etkinlikleri ile Sosyal Bilgiler dersi kazanımlarına ilişkin öğrenci görüşleri değerlendirilmiştir. Ankara Rahmi M. Koç Müzesi'nde gerçekleştirilmiş olan çalışma, 4. sınıfa devam eden gönüllü 21 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak öğrenci günlüğü ve görüşme formu kullanılmıştır. Öğrenci görüşlerine göre sonuç olarak gerçekleştirilecek olan benzer çalışmaların grubun özelliklere uygun hazırlanması yönünde bulgulara ulaşılmıştır.

Emen (2019) tarafından yapılan çalışmada, farklı yaş gruplarından çocuklara Türk mitolojisine ait destan ve efsanelerin yaratıcı drama yöntemi ile öğretilmesi hedeflenmiştir. Çalışma nitel araştırma modeli kullanılarak yapılmıştır. Yaratıcı dramanın hikâye temelli drama yöntemi ile öğrencilere uygulanması amaçlanmıştır. Yaratıcı drama ile mitoloji öğretiminin çocuklar üzerinde daha faydalı olacağı ve aktif öğrenmeden kaynaklı kalıcılığın artırdığı sonucuna varılmıştır.

Ulu ve Burgul Adıgüzel (2019) tarafından yapılan çalışmada, sosyal bilgiler öğretiminde yaratıcı drama yönteminin kullanımına ilişkin uzman görüşleri incelenmiştir. Çalışma nitel araştırma modeli kullanılarak yapılmıştır. Elde edilen veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla 12 alan uzmanıyla yapılan

görüşmeler ile toplanmıştır. Verilerin analizinde betimsel analiz kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, uzman görüşlerine göre sosyal bilgiler konularının müzelerde yaratıcı drama ve tekniklerle işlenmeye uygun bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Uzmanlara göre uygulama süreçlerinde en sık yaşanan sorunlar; öğretmenin donanımsal olarak yetersizliği, müze personelinin uygulama gerektiren çalışmalara olumlu yaklaşmaması ve ulaşım problemleridir. Çalışmada uzmanların önerileri arasında ise öğretmenlerin eğitimi, müzelerde eğitim alanlarının oluşturulması ve proje tabanlı çalışmaların yapılması yer almaktadır.

Oğuz Namdar ve Kaya'nın 2019 yılında gerçekleştirdikleri "Öğretmenlerin Yaratıcı Drama Yöntemini Kullanmaya Yönelik Özyeterlik Algıları Ve Tutumları" başlıklı çalışmadaki amaç; öğretmenlerin yaratıcı dramanın bir öğretim yöntemi olarak nasıl kullanılabileceğini öğrenmelerini sağlayarak, uygulamalarından önceki ve sonraki yaratıcı dramaya yönelik tutumlarını ve özyeterlik düzeylerini belirlemektir. Çalışmada deneysel desen olarak; "Tek Grup Ön Test-Son Test Model" kullanılmıştır. Katılımcı grubu olarak ise Rize ilinde farklı alanlarda; çalışan 21 öğretmen seçilmiştir. Öğretmenlere çalışmada toplan dört gün süren 24 saatlik eğitim verilmiştir. Öğretmenlere ön test ve son test olarak yaratıcı drama tutum ölçeği ve yaratıcı drama yöntemini kullanmaya yönelik özyeterlik ölçeği uygulanmıştır. Elde edilen verilerin analizinde, ilişkili ve ilişkisiz örneklem için t-testi yapılmıştır. Uygulamalar sonucunda, öğretmenlerin yaratıcı dramaya yönelik tutumları ve özyeterlik puanları üzerinde olumlu yönde anlamlı bir etkisinin olduğu görülmüştür.

Örnek (2018) tarafından yapılan çalışmada, Aydın Müzesi'nde bulunan mitoloji konulu eserler kullanılarak örnek müze eğitim etkinlikleri hazırlanmıştır. Ortaokulların 5. sınıf sosyal bilgiler dersi öğrencileri hedef kitle olarak belirlenmiştir. Tez çalışması iki uygulama grubu ile gerçekleştirilmiştir. Birinci çalışma grubu; Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Disiplinler Arası Müze Eğitimi Anabilim Dalında müze eğitimi konusunda eğitim alan veya almakta olan 10 katılımcıdan oluşmuştur. İkinci çalışma grubu; Aydın İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı, Efeler ilçesi'nde bulunan ortaokullarda, sosyal bilgiler öğretmeni olarak çalışan 17 katılımcıya yer verilmiştir. Çalışmada doküman analizi ve anket (soru formu) teknikleri veri toplamak için kullanılmıştır. Literatür taraması dışındaki veriler, "Soru Formu" aracılığıyla toplanmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yoluyla

çözümlemiş ve bulgular araştırma sorularına bağlı, analiz tabloları ile birlikte yorumlanmıştır. Tez çalışması sonucunda elde edilen bulgular, müze eğitimi ile sosyal bilgiler dersi temelinde hazırlanan müze eğitim etkinliklerinin arkeoloji müzelerinde uygulanabilirliğini ortaya koymuştur.

İncebacak'ın 2015 yılında yaptığı “Müzedeki Drama: Heykel ve İmgelem Kavramı” adlı araştırmasında yaratıcı drama yöntemiyle hazırlanan müze eğitimi etkinliklerine yönelik öğrencilerin tutumlarına etkisini araştırmıştır. Müze kapsamında yapılan araştırmalar eğitim amaçlı kullanılabilir ve müzede heykel ve hayal gücünün önemi ve gereklilikleri konusunda farkındalık kazandırılması amaçlanmıştır. Araştırmada ilk olarak On dokuz Mayıs Üniversitesi'nden 54 öğretmen adayı ile çalışılmıştır. Öğrenciler Samsun şehir müzesinde 6 saatlik atölye çalışmasına devam etmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen “Müze Yönelik Tutum Anket Formu” ve “Atölye Değerlendirme Formu” kullanılmıştır. Verilerin değerlendirilmesi nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi ile yapılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre müzede heykel konusunun yaratıcı dramaya işlendiği ancak müzeye bakış açısının değiştiği ve bunların hem hayal gücüne hem de heykelin hayatımızda ne kadar önemli bir yer tuttuğunun farkındalığı görülmüştür. Öğrenciler müzelerin bir öğrenme ortamı olarak işlev görmeyeceği ve kullanılmayacağı bakış açısını değiştirerek müzelerin etkili bir öğrenme ortamı olacağı kanısına varmışlardır.

Kartal 2009 yılında yaptığı “İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi İlk Çağ Tarihi Konularının Öğretiminde Drama Yönteminin Öğrenci Başarısına Etkisi” başlıklı çalışmada amaç drama yönteminin 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde yer alan İlk Çağ konularının öğrenimine yönelik başarısını incelemek ve tespit etmek olmuştur. Araştırma Ankara ili Haymana ilçesinde bulunan bir ilköğretim okulunda okuyan 6. sınıftaki 72 öğrenci ile çalışılmıştır. Kontrol gruplu araştırmada ön-test son-test modeli kullanılmıştır. Araştırmada deney grubunda yaratıcı drama yöntemiyle, kontrol grubunda ise geleneksel yöntemle konular işlenmiştir. Sosyal Bilgiler tutum ölçeği ve akademik başarılarını ölçmek için Sosyal Bilgiler ünite başarı testi hazırlanmış ve her iki gruba da uygulanmıştır. Testlerin sonucunda elde edilen veriler SPSS 16.0 (Statistical Package for Social Science) programıyla analiz edilmiştir. Araştırma

sonucunda deney grubu ile kontrol grubunun sosyal bilimler dersine yönelik tutumları ve başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir.



## İKİNCİ BÖLÜM

### YÖNTEM

#### 2.1. ARAŞTIRMA MODELİ

Bu araştırmada, nicel ve nitel araştırma desenlerinin bir arada kullanıldığı “Karma Yöntem” (Mixed Methods) tercih edilmiştir. Alan yazın incelendiğinde, karma yöntemin benzer şekillerde tanımlandığı görülmektedir. Fraenkel, Wallen ve Hyun (2011) karma yöntemi, bir araştırmada nicel ve nitel verilerin birleştirilmesi; Gay, Mills ve Airasian (2009) ile Johnson ve Christensen (2014) bir araştırmada nicel ve nitel yaklaşımların birleştirilmesi; Creswell (2005) nicel ve nitel verilerin aynı zamanda ya da ardışık olarak toplandığı ve analiz edildiği, çalışmanın bir ya da birden çok aşamasında verilerin bütünleştirildiği araştırma modeli; Tashakkori ve Teddlie (2003) tek aşamalı ya da çok aşamalı araştırmalarda, nitel ve nicel yaklaşımların bir araya getirilmesi ile oluşan bir araştırma modeli olarak tanımlamaktadır. Karma yöntem tanımlarında nicel ve nitel verilerin birlikte toplanmasına ve toplanan verilerin birleştirilmesine vurgu yapıldığı görülmektedir.

Araştırmada karma yöntemin türlerinden yansıyan desen kullanılmıştır. Bu desende araştırmacının, araştırmanın herhangi bir aşamasında nicel ve nitel verileri eş zamanlı olarak toplaması söz konusudur. Ancak çözümleme aşamasında nicel ve nitel veriler ayrı ayrı çözümlenir, sonuçlar birlikte yorumlanır. Bu çalışmada da yarı deneysel desen kullanılmıştır.

#### 2.2. ÇALIŞMA GRUBU

Araştırmanın çalışma grubunu amaçlı örnekleme göre seçilen, daha önce yaratıcı drama eğitimi almamış Ege Bölgesin’de yer alan bir üniversitenin eğitim fakültesinde öğrenim görmekte olan öğretmen adaylarından çalışmaya gönüllü olarak katılan 21 kişi oluşturmuştur. Katılımcıların 16’sı kadın, 5’i erkek öğretmen adaylardan oluşmaktadır. Çalışma grubuna ilişkin bazı demografik özelliklerin yer aldığı tablo aşağıda verilmektedir.

**Tablo 1.** Çalışma Grubunun Bazı Demografik Özellikleri

Bölüm	Cinsiyet		Toplam
	Kadın	Erkek	
Sınıf Öğretmenliği	8	3	11
Sosyal Bilgiler Öğretmenliği	8	2	10
Toplam	16	5	21

### 2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Bu çalışmada deneysel uygulama öncesinde müzelere karşı tutum ölçeği, öz yeterlilik inancı ölçeği kullanılmıştır. Çalışma sonrası aynı ölçeklere son test olarak başvurulmuştur. Ayrıca öğretmen adaylarının müzeye karşı tutumlarını, öz yeterliliklerini ve uygulamaya ilişkin görüşlerini almak için yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır.

Araştırmanın uygulaması Muğla Üniversitesi Yaratıcı Drama Salonu, Muğla Üniversitesi Kopya Heykeltıraşlık Eserleri Müzesi (KHEM) ve Aphrodisias Antik Kentinde bulunan Heykel Müzesinde toplam 15 saatlik uygulamayı içermektedir. Sadece deney grubunun kullanıldığı çalışmada deneysel uygulama öncesinde müzelere karşı tutum ölçeği, öz yeterlilik inancı ölçeği kullanılmıştır. Çalışma sonrası aynı ölçekler son test olarak kullanılmıştır. Ayrıca öğretmen adaylarının müzeye karşı tutumlarını, öz yeterliliklerini ve uygulamaya ilişkin görüşlerini almak için yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır.

#### 2.3.1. Müze Eğitime Yönelik Tutum Ölçeği

Araştırmada kullanılan ve Utku (2008) tarafından geliştirilen Müze Eğitime Yönelik Tutum Ölçeğindeki (MEYTÖ) maddeler “Kesinlikle Katılıyorum”, “Katılıyorum”, “Kararsızım”, “Katılmıyorum”, “Kesinlikle Katılmıyorum” şeklinde belirtilen 5’li dereceleme ölçeğinde düzenlenmiştir. Ayrıca ölçeğin başına; ölçeğin amacı, ölçekteki madde sayısı, yanıtlama biçimi hakkında bilgi veren bir yönerge yazılmıştır. Ölçekte olumlu ve olumsuz ifadeler cevaplayanları olumlu veya olumsuz

olarak etkilememesi için karışık olarak verilmiştir. Ölçeğin üç boyutu (faktörü) ölçmeye yönelik faktör yük değerleri 0,86 ile 0,99 arasında değişmektedir.

Ölçeğin üç faktöre yönelik toplam varyansı açıklama oranı ise 0,79' dur. Tutum ölçeğinin iç tutarlılığını sağlamak amacı ile Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı SPSS15.0 (Statistical Package for the Social Science ) yardımıyla hesaplanmıştır. Ölçeğin Cronbach Alfa Güvenirlik Katsayısı 0.95' tir.

### **2.3.2. Müze Eğitime Yönelik Öz Yeterlilik İnancı Ölçeği**

Öğretmenlerin müzelerin eğitimine yönelik öz yeterlik inançlarını belirlemek amacıyla Uslu ve Yeşilbursa (2014) tarafından geliştirilen ve 24 maddeden oluşan, Müze Eğitime Yönelik Öz yeterlilik İnancı Ölçeği kullanılacaktır. Beşli likert tipi olan ölçeğe, 'Kesinlikle Katılıyorum', 'Katılıyorum', 'Kararsızım', 'Katılmıyorum', 'Kesinlikle Katılmıyorum'şekilde yanıt verilebilmektedir. Ölçekteki maddelerin madde toplam korelasyon değerleri .32 ile .57 ve madde faktör yükleri .57 ile .77 aralığında yer almaktadır. Maddelerinin iç tutarlılığına yönelik Cronbach Alpha katsayısı ise .96 değerinde bulunmuştur.

Araştırmanın amaçları doğrultusunda ölçeğe verilen cevapların bağımsız değişkenlere göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla (dağılım normal olursa) parametrik analiz tekniklerinden bağımsız örneklem için t-Testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Verilerin normal dağılım göstermemesi durumunda Non-Parametrik Mann Whitney-U Testi uygulanmıştır.

### **2.3.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu**

Görüşme formu geliştirilmesi aşamasında tutumlar ve öz yeterlikle ilgili literatür incelenmiştir. Bu bağlamda, araştırmacı tarafından öğretmen adaylarının görüşlerini ortaya çıkarabilecek sorular hazırlanmıştır.

Hazırlanan sorular alan uzmanlarının görüşlerine sunulmuş ve dönütler çerçevesinde formlar revize edilmiştir. Elde edilen taslak formlar çalışma grubu dışında kalan altı öğretmen adayı ile ön denemeye tabi tutulmuş ve öğrenciler tarafından anlaşılmayan, tutarsız cevaplar oluşturulan, gereksiz bulunan soruların olup olmadığı kontrol edilmiştir. Bu şekli ile görüşme formu yedi maddeden oluşmuştur. Bu aşamada öğrencilerin soruları anlamakta ve yanıt vermekte güçlük çekmedikleri

görüldüğünden formlarda başka bir değişiklik gerçekleştirilmeden uygulamada kullanılmasına karar verilmiştir.

#### **2.4. VERİLERİN TOPLANMASI**

Verilerin toplanması aşamasında sosyal ve sınıf öğretmenliğinde okuyan bölümlere gidilerek araştırmanın amacını ve uygulama süreci hakkında bilgi verilmiştir. Bu işlemin ardından araştırmaya katılma hususunda gönüllü olmak isteyenlerle tekrar görüşülmüş ve çalışmayı sürdürebilecek gönüllü öğretmen adayları çalışmaya dâhil edilmiştir. Uygulama sürecinde kullanılacak yaratıcı drama planlarının oluşturulması için ilgili literatür taranmış ve toplamda 15 saatlik uygulama planları hazırlanmıştır. Hazırlanan planlarla ilgili uzmanlardan (Yaratıcı drama, mitoloji ve müze alanlarında çalışan öğretim üyeleri) görüş alınmıştır. Uzman görüşleri neticesinde planlara nihai hali verilmiştir.

Yunan mitolojisine uygun çalışma yapabilecek olan ortamlar belirlenmesinden sonra çalışma için uygun olduğuna karar verilen Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi (MSKÜ) Eğitim Fakültesi drama salonunda Antik Yunan mitolojisine uygun müze ortamı oluşturularak 6 saat, MSKÜ Kopya Helyektraşlık Müzesi'nde (KHEM) 6 saat, Afrodisias antik kentinde 6 saat, olmak üzere toplamda 15 saatlik uygulama gerçekleştirilmiştir. Drama planlarında Antik Yunan mitolojisi temel kavramlar, yazarlar, Yunan mitolojinden 12 Olymposlu tanrıya ait özellikler oyunlar, etkinlikler ve canlandırma süreci temel alınarak işlenmiştir. Uygulama öncesinde nicel ölçekler ön test, sonrasında ise son test çalışma sonrasında uygulanmıştır. Çalışmalar neticesinde ise odak grup görüşmesi yapılarak görüşleri alındı.

#### **2.5. VERİLERİN ANALİZİ**

Öğretmen adaylarıyla yapılan görüşmeler ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmış ve daha sonra kayıtlar bilgisayar ortamına aktararak deşifre edilmiştir. Elde edilen Word dokümanlarının birer çıktısı alınmış ve katılımcı teyidi için ilgili katılımcılara tekrar okutulmuştur. Yarı-yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerin analizinde içerik analizi tekniğinden faydalanılmıştır. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bu amaca bağlı olarak, birbirine benzeyen veriler belirli kavramlar ya da temalar çerçevesinde bir araya getirilir ve okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenlenerek yorumlanır

(Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu çalışmada da veriler tema ve kodlar şeklinde analiz edilerek düzenlenmiştir.

Ön test Son test olarak kullanılan ölçeklerin analizinde bağımsız t testi kullanılarak analizler yapılırken görüşme sonucunda elde edilen veriler tüme varımsal içerik analizi ile kod ve temalar oluşturularak analiz edilmiş ve tablolarda frekans olarak veriler yorumlanmıştır.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR

#### 3.1. TUTUMA İLİŞKİN BULGULAR

Müzedeki Antik Yunan Mitolojisinin Yaratıcı Drama Yöntemiyle İşlenmesine paralel olarak öğretmen adaylarının öğrenme düzeyleri, müzeye karşı tutumları ve motivasyonlarının ne ölçüde etkilendiğini ortaya çıkarmaya çalışılan bu çalışmadaki nicel ve nitel bulgulara aşağıda yer verilmiştir. Araştırmanın birinci alt amacı olan uygulama öncesi ve sonrası öğretmen adaylarının müzeye karşı tutumları arasındaki farkın belirlenmesinde aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

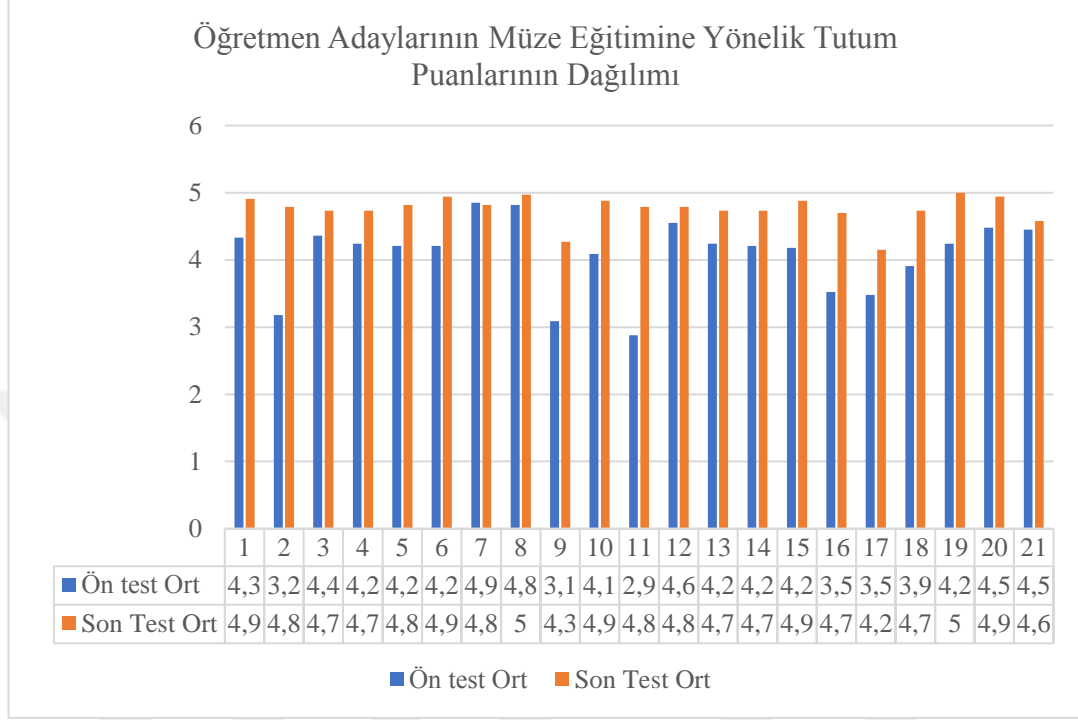
Araştırmada ilk olarak öğretmen adaylarının müze eğitime yönelik tutum puanlarına ilişkin normallik dağılımları analiz edilmiştir. Buna ilişkin bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2.** Müze Eğitime Yönelik Tutum Puanlarına İlişkin Normallik Dağılımı Analizleri

	Skewness	Kurtosis
Ölçüm (MEYTÖ)	-,894	,098

Tablo 2 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmen adaylarının Müze Eğitime Yönelik Tutum Puanları ortalamalarına ilişkin normallik analizlerinden elde edilen çarpıklık ve basıklık değerleri görülmektedir. George ve Mallery (2010) varyansın normal dağılımı incelemede basıklık ve çarpıklık değerlerine bakılarak karar verilebileceğini belirtmektedir. Buna göre basıklık ve çarpıklık değeri için  $\pm 1.0$  aralığının mükemmel olarak kabul edilebileceği,  $\pm 2.0$  aralığının da çalışmalar için kabul edilebilir bir değer olduğu ifade edilmiştir. Buna göre araştırmaya katılan öğretmen adaylarının tutum puanlarının normal dağıldığı varsayılabilir. Öğretmen adaylarının tutum puanları dağılımı Grafik 1 ‘de verilmiştir.

**Grafik 1.** Uygulama Öncesi ve Uygulama Sonrası Yapılan Değerlendirme Sonuçlarına Göre Öğretmen Adaylarının Müze Eğitime Yönelik Tutum Puanlarının Dağılımı



Uygulama öncesi ve sonrası öğretmen adaylarının Müzelere ve mitolojiye ilişkin tutum puanlarına ilişkin t- testi sonuçlarına ilişkin bulgulara Tablo 3'te yer verilmiştir.

**Tablo 3.** Uygulama Öncesi ve Uygulama Sonrası Yapılan Değerlendirme Sonuçlarına Göre Öğretmen Adaylarının Müze Eğitime Yönelik Tutum Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar T-testi Sonuçları

Ölçüm (MEYTÖ)	n	$\bar{X}$	S	sd	t	p
Ön Test	21	4.07	.54	20	-6.602	.000*
Son Test	21	4.75	.20			

\* p<.05

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının uygulama öncesi ve uygulama sonrası müze eğitime yönelik tutum ölçeğinden aldıkları puanların anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin ön test-son test puanlarının t-testi sonuçları Tablo 3'te

verilmiştir. Analiz sonuçları incelendiğinde öğretmen adaylarının uygulama öncesi ve uygulama sonrası Müze Eğitime Yönelik Tutum Ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki farkın anlamlı olduğu görülmektedir,  $t(20)=-6.602$ ,  $p<.05$ . Ortalama puanlar dikkate alındığında öğretmen adaylarının uygulama sonrasında müze eğitime yönelik tutumlarında anlamlı bir artış olduğu bulunmuştur. Öğretmen adaylarının uygulama öncesi müze eğitime yönelik tutum puanlarının ortalaması  $\bar{X}=4.07$  iken gerçekleştirilen uygulamalar sonucunda ortalama  $\bar{X}=4.75$ 'e yükselmiştir. Bu bulgu çalışma sürecinde gerçekleştirilen uygulamaların müze eğitime yönelik tutumların artmasında önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Buna göre analiz sonuçlarına dayalı olarak Antik Yunan mitolojisine yönelik gerçekleştirilen yaratıcı drama yönteminin öğretmen adaylarının müze eğitime yönelik tutumlarını geliştirmede etkili olduğu söylenebilir.

### 3.2. ÖZ YETERLİLİĞE İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın ikinci alt amacı olan uygulama öğretmen adaylarının uygulama öncesi ve sonrasın öz yeterlilik inancı algıları arasındaki farklılığa ilişki bulgulara bağımlı gruplar T- testi ile bakılmıştır. Öğretmen adaylarının müze eğitime yönelik öz yeterlilik puanlarına ilişkin normallik dağılımları analiz edilmiştir. Buna ilişkin bulgular Tablo 4'te verilmiştir.

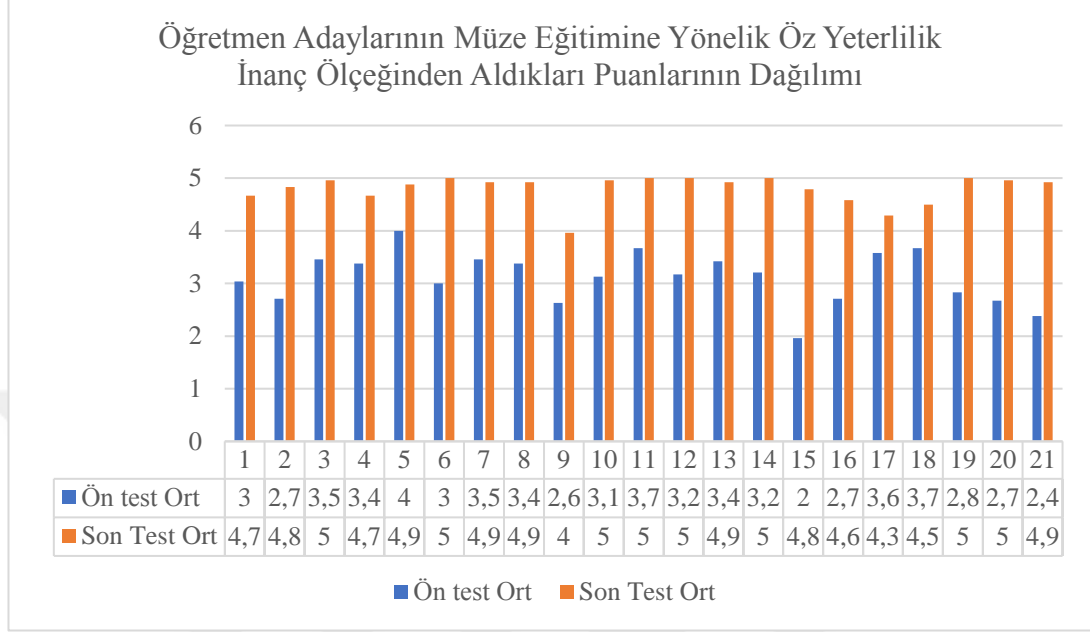
**Tablo 4.** Müze Eğitime Yönelik Öz Yeterlilik İnancı Puanlarına İlişkin Normallik Dağılımı Analizleri

	Skewness	Kurtosis
Ölçüm (MEYÖİÖ)	-,485	,114

Tablo 4 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmen adaylarının Müze Eğitime Yönelik Tutum Puanları ortalamalarına ilişkin normallik analizlerinden elde edilen çarpıklık ve basıklık değerleri görülmektedir. Buna göre araştırmaya katılan öğretmen adaylarının öz yeterlilik puanlarının normal dağıldığı varsayılabilir.

Öğretmen adaylarının müzeye yönelik öz yeterlilik inancı puanlarının dağılımı Grafik 2'de verilmiştir.

**Grafik 2.** Uygulama Öncesi ve Uygulama Sonrası Yapılan Değerlendirme Sonuçlarına Göre Öğretmen Adaylarının Müze Eğitime Yönelik Tutum Puanlarının Dağılımı



Uygulama öncesi ve sonrası öğretmen adaylarının Müzelere ve mitolojiye ilişkin öz yeterlilik inanç puanlarının t– testi sonuçlarına ilişkin bulgulara Tablo 5’te yer verilmiştir.

**Tablo 5.** Uygulama Öncesi ve Uygulama Sonrası Yapılan Değerlendirme Sonuçlarına Göre Öğretmen Adaylarının Müze Eğitime Yönelik Özyeterlilik İnanç Puanlarına İlişkin Bağımlı Gruplar T-testi Sonuçları

Ölçüm (MEYÖİÖ)	n	$\bar{X}$	S	sd	t	p
Ön Test	21	3.11	.49	20	-14.158	.000*
Son Test	21	4.80	.27			

\* p<.05

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının uygulama öncesi ve uygulama sonrası müze eğitime yönelik özyeterlilik inancı ölçeğinden aldıkları puanların anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin ön test-son test puanlarının t-testi sonuçları Tablo 5’te verilmiştir. Analiz sonuçları incelendiğinde öğretmen adaylarının uygulama öncesi ve uygulama sonrası Müze Eğitime Yönelik Özyeterlilik İnanç Ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki farkın anlamlı olduğu görülmektedir,  $t(20)=-14.158$ ,

$p < .05$ . Ortalama puanlar dikkate alındığında öğretmen adaylarının uygulama sonrasında müze eğitime yönelik öz yeterlik inanç puanlarında anlamlı bir artış olduğu bulunmuştur. Öğretmen adaylarının uygulama öncesi müze eğitime yönelik öz yeterlik inanç puanlarının ortalaması  $\bar{X} = 3.11$  iken gerçekleştirilen uygulamalar sonucunda ortalama  $\bar{X} = 4.80$ 'e yükselmiştir. Bu bulgu çalışma sürecinde gerçekleştirilen uygulamaların müze eğitime yönelik öz yeterlik inancının artmasında önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Buna göre analiz sonuçlarına dayalı olarak, Antik Yunan mitolojisine yönelik gerçekleştirilen yaratıcı drama yönteminin öğretmen adaylarının müze eğitime yönelik öz yeterlik inançlarını geliştirmede etkili olduğu söylenebilir.

### 3.3. NİTEL VERİLERE İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın üçüncü alt amacı olan müze ortamında yaratıcı drama ile Yunan mitolojisinin uygulanmasına ilişkin olarak öğretmen adaylarının görüşleri nasıl şekillenmiştir? Sorusuna ilişkin olarak öğretmen adayları ile odak grup görüşmesi yapılarak aşağıdaki nitel verilere ulaşılmıştır. Öğretmen adayları ile yapılan görüşme sonuçları da nicel verilerde elde edilen öğretmen adaylarının müzelere ve Yunan mitolojisine karşı olan tutumlarını ve öz yeterlilik inançlarını olumlu yönde etkilediği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Öğretmen adaylarının müze ve Yunan mitolojisine karşı tutumlarına ilişkin görüşler Tablo 6'da verilmiştir.

**Tablo 6.** Müzelere ve Yunan Mitolojisine karşı tutuma ve ilgilerine ilişkin Öğretmen Adayları Görüşleri

Tutum ve İlgi	f
Mitolojiye karşı ilgim arttı	16
Müzelere karşı ilgim arttı	13
Mitoloji bilgim arttı	10
Eğlenceli öğrendim	8
Tutumumda değişiklik oldu	7
Müzeleri sevdim	5
Kalıcı öğrenme	5
Tanrıları öğrendik	4
Dikkatimi çekti	3

Tablo 6’da görüldüğü gibi Yaratıcı drama ile Yunan mitolojisinin işlenmesi öğretmen adaylarının mitoloji ve müzelere karşı ilgilerinin arttığını, mitoloji konusunda bilgilerinin arttığını, tanrıları sevdiği ve eğlenerek kalıcı bir öğrenmenin sağlandığını belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarının görüşlerinden bazıları aşağıda verilmiştir.

K1. “İlgim arttı. Bu kadar eğlenceli öğrenebileceğimi düşünmüyordum. Bu saatten sonra da öğretmen olduğumda da öğrencelerime aynı teknikle işletmeye devam edeceğimi düşünüyorum. Daha önceden hiçbir fikrim yoktu. Öğrendikçe ilgilim arttı. Orda heykelleri falan gezerken hikâyeleri de okumaya başladım. Bundan sonra da gördüğümde karşılaştığımda bir sorgularım. Örneğin bir kuğu gördüğümde bir Kartal gördüğümde hani kime ait olduğunu falan ilgilim arttı.”

K2: “Mitoloji şöyle yani eskiden zaten derslerde falan Türk mitolojisine de hafif böyle değinmiştik. Hani aklımızda vardı bişiler. Hani genel kültür açısından Yunan mitolojisine karşı az ufak bir bilgimiz vardı. Hani seviyorduk hani. Hoşumuza gidiyordu hani okuduğumuzda hemen kapatıp ta şey yapmıyorduk. Ama işte bu çalışmalardan sonra birazcık daha arttı ilgilim.”

K3. “Mitolojiyi hiç sevmiyordum. Genellikle olağanüstü şeyleri sevmem zaten. Ama bu etkinliğimden sonra mitolojiye karşı ilgimin kat kat arttığını hatta böyle bir sohbet olduğunda katılmak isteyeceğimi fark ettim artık.”

K.4. “Mitoloji severim. Biraz ilgilim vardı daha önce. Şimdi daha da arttı. Yani biraz daha merak etmeye başladım.”

K5. “Benim daha önce müzelere çok fazla bir ilgilim yoktu hani tatile gittiğimizde falan orda gezilip görecek yerler olarak görüyordum. Ama bu dersler beraber hani müzelerde çok fazla bir şeyleri keşfetmem kendimi geliştirmem gerektiğini farkına vardım. Gittiğim her yerde müzelere giderim bundan sonra çünkü çok ilgi çekici yerler dersimizde işlediğimizde de daha ilgi çekici olduğunun farkına vardım ben. Mitolojinin zaten ilgilim vardı. Okuyordum. Hani Bir şeyler gördüm mü kaçırmamaya çalışıyordum mitolojiye karşı ama bu derste bilmediğim çok şeyin olduğunun farkına vardım. Ve

bunları öğrendim. Hani farklı şeyler olduğunu daha fazla şeyler okuyabileceğimin farkına vardım.”

K6. “Müzelere karşı açıkçası çok fazla bir ilgim yoktu. Müzeleri gezmeyi çok fazla sevmiyordum. Sıkıcı geliyordu bana açıkçası. Ama önceden bilgi birikimi olmadığı için sevmediğimi anladım. Bir bilgi birikiminden sonra müzeye gittiğimizde daha ilgi çekici gelmeye başladı bana. O yüzden şu an müzeler hoşuma gitmeye başladı açıkçası gittiğimiz yerler.”

K7. “Müzeler benim için normalde gezmeyi severim antik kent falan gezmeyi severim ama bu kadar derinlemesine bilmiyordum, açıkçası bakıp geçiyordum. Çok daha eğlenceli, kalıcı öğrenmenin gerçekleşebileceği bir ortammış. Bunu da drama ile öğrenmiş oldum. Mitolojiye çocukluk döneminde ilgim vardı, bununla ilgili kitaplar okuyordum. Ama hani direkt birebir mitoloji ile ilgili bir bilgim yoktu bu denli. O daha efsanevi romanlardı hani. Şu an çok daha bilgilendim. Dikkatimi de çekti, ilgimi çekti yani.”

K8. “Mitolojiye karşı bir ilgim yoktu benim. Bilmiyordum da daha doğrusu. Âmâ yaratıcı drama ile daha doğrusu en başta mitoloji ile ilgili bir bilgim oldu. Temel kavramları öğrendim. Tanrıları, tanrıların sembollerini vs. Bu şekilde güzel oldu benim için ve müzelere gittiğimde sembollerden heykelleri tanıyabildim. Mesala A bu Ares’miş, kılıcı var diyebildim. Bu şekilde güzel oldu benim için, öğrendim yani.”

K9. “Müzelere artık ben de daha farklı bir bakış açısıyla gezeceğim. Yunan mitolojisine alakam çok yoktu. Ya aslında merak ediyordum ama bana çok karışık geliyordu. Âmâ bu çalışmadan sonra bağlantılarla o çatışmalarla beraber daha iyi öğrendim aklımda kaldı şu an o bilgiler. Ve araştırmaya da devam edeceğim.”

K10. “Yaratıcı drama dersinde böyle hani işleyerek her şeyi farkında vararak eğlenceli bir şekilde yaptığımızda daha bir böyle yararlı geldi bana. Hani daha eğlenceli daha öğretici geldi. Müzelere karşı tutumumda da hani müzeleri bana sevdirdi açıkçası yaratıcı drama. Daha farklı görüyorum artık hani girdiğimde gerçekten zaman tüneline gibi hissediyorum. Oysa hani ordaki heykelleri dokunduğumda ilk defa söyledim, bunu hatta arkadaşşıma da söyledim. Hani

*düşünsene, dedim; yıllar önce buna dokunan kişi ile aynı şeye dokunduk, dedim. Hani yaratıcı drama sayesinde olduğunu düşünüyorum. Çünkü bir şeyleri daha böyle görsel, ondan sonra hani yaşayarak, hissederek bana öğretti.”*

*K11. “Evet, tutumumda bir değişiklik oldu. Tabiki de. Eskiden müzeleri aşırı sıkıcı bulurdum. Çünkü gerekli şeyi, bilgilendirmeyi yaptıklarını düşünmüyordum. Bir müze gezisine gittiğimizde direkt hani serbestsiniz gibi bir şey yapıyorlardı. Sen dolaşıyordum ordaki yazılara bakıyordum. Alt taraftaki ama bir şey anlamadığım için çünkü eskiden bir temelin olmadığı için boşta kalıyordu. Yani hoş değildi bu. Onun dışında yani olumlu anlamda bir müze şeyimiz oldu. Bilgimiz oldu. Çünkü teknik bilgi aldık. Teknik bilgidен sonra müze gezisine gittiğimiz için oturdu bazı şeyler Eskiden ilgim vardı ama çok araştırma yapmamıştım. Ve bu kadar çok bilğim yoktu. Bir sürü tanrı öğrendik. Ve hani hangisinden hangi sembol olduğunu da öğrendik. Bu konuda da size teşekkür ederim. Bu arada da bilgilendirdiğiniz için bu üç dört günlük eğitim süreci benim için büyük katkıda bulundu. Yani en azından bilgilendim. Boş gitmedim. Boş bir sonuç almadım.”*

*K12. “Mitolojiye karşı çok ilgiliyim aslında. Çok seviyorum. Hatta çoğu hikâyelerini falan okuyordum, ezberliyordum, kitaplarını falan okudum. Âma bilmediğim çok şey varmış, onu da öğrendim. Yani ben her şeyin bir hikâyesi olduğunu düşünüyordum. Fakat derste gördüğüm diyor ki bu hikâye böyle değildi. Meğerse farklı farklı efsaneler varmış onları öğrendim, farklı isimler varmış. Daha da farklı şeyleri varmış, böyle bölümleri varmış onu öğrendim. Mesela ben mitolojiyi bayadır araştırıyorum ama bu kozmos olayını ilk defa duydu., Müzelere karşı tutumum arttı.”*

*K13. “Bu müzelerin biraz daha sıkıcı olduğunu düşünüyordum. Ne bileyim biz gidiyorduk mesela ortaokulda, lisede hiçbir şekilde başı dönümde bizi bırakıyorlardı. Öyle bakıyorduk bir şeylere ama hani bir şeyler anlayamıyorduk. Bu sıkıcı sıkıcı bilgiler söylüyorlardı. Ama bu eğitim ile beraber daha eğlenceli hem de daha çok şey öğrendiğimi düşünüyorum.*

*Mitoloji hakkında fazla bilgim yoktu. Ama ilgim arttı. Araştırmayı düşünüyorum. Bunun üzerine bir şeyler yapılabilir.”*

*K14. “Ben bölümüme aslında çok severek gelmemiştim ama daha sonra tarih ve coğrafya ile ilişkilendirince, ikisinin ilişkisini inceleyince daha böyle bir dikkatimi çekmeye başladı. Son sınıfa gelip böyle bir etkinlik yapmakta açıkçası biraz bizim şansımız oldu. Çünkü diğer derslerde biraz daha böyle ezbere dayalı gidiyorduk ya da sınava yönelik gidiyorduk ama son sene bir şansımız güldü sanırım ve böyle bir etkinliğe katıldık. Ben de şöyle mitolojiye aslında benim herhangi bir ilgim yoktu.”*

*K15. “Müze karşı da şöyle, ben aslında gittiğim yerlerde böyle gezmeyi çok severim ama genellikle tarih biraz daha sıkıcı gelirdi. Drama yöntemi ile tarihe ilgim arttı. Mitoloji hep saçma geliyordu bana hala saçma geliyor ama yaşadığımız bölgede hani mantiken baktığımda böyle Yunan mitolojisini izlediğimde bize dahi bir şey olmadığına önemsizmiş gibi geliyor. Ama bu topraklarda yaşamışlar. Bizden önce onlar varmış. Bilgiler edinebilmek genel kültür açısından önemli hani hatta şaşırdığım şey vardı.”*

*K16. “Aslında müzenin ben gerekli olduğunu düşünüyordum ama müze benim için eğlendirici bir araç olarak değil de öğrenmem için olan bir şey olduğunu düşünüyordum. Ben müzelere bir şeyler öğreneyim, onu göreyim falan diye gidiyordum ama aslında birçok kez müzeye gittim geldiğimden beri. Açık konuşmak gerekirse çoğu aklımda kalmadı. Sadece müzenin adı ve birkaç basit terimden ibaret kaldılar. Bu açıdan benim müze yaratıcı drama ile müzeyi gezmem benim için çok farklı bir şey oluşturdu. Müzenin aslında ne kadar verimli kullanılabileceğini, öğrenmenin haricinde eğlenilebileceğini gördüm.”*

*K17. “Mitolojiyle ilgili çok basit şeyler biliyordum ben. Polisiye kitapları okumayı çok seviyorum. Onların sayesinde ben mitolojiye ait bazı basit terimleri öğrenmiştim zaten. Âmâ çok genel bilgilerdi, Zeus'tu Hera'ydı ve birkaç tanrıydı, oluşumuydu. Onlara ait bilgilerdi. Şimdi yaratıcı dramayı yapınca ben aslında sadece bunlardan ibaret olmadığını gördüm. Fark ettim ki daha birçok terim var ve benim için diğer terimleri biliyorum ama şey olarak. Ne mesela hangi tanrı hangi sembolüdür. Mesela ne yapar*

*bilmiyordum. Çünkü isimleri çok garip. Sonra yaptıkları şeylerle bağdaştıramıyordum unuttuyordum. Şimdi bu yaratıcı drama etkinliği ile beraber ben bunları daha iyi öğrendim. Kitapta okuduğumda aklımda kalmayan ezberlemeye çalıştığımda çok kısa sürede unuttuğum şeyleri ben şu anda çoğunu kendiliğinden aklıma yerleşti. Bu yüzden mitolojiye dair daha gelişmiş hissediyorum kendimi.”*

*K18. “Ben çok fazla müzeyi gezen bir insan değilim yani bu sayede müzede yani çok fazla etkinlik yaptık. Bilgilendik. Yaptığımız etkinlik sayesinde hani bilgilendim. Hikâyeleri öğrendim. Çok fazla bilmediğim tanrı ismi hikâyesi kavramını falan bu şekilde öğrenmiş oldum. Müzelere karşı ilgim arttı.”*

Öğretmen Adaylarının görüşlerine göre drama ile yapılan Yunan mitolojisine dayalı etkinliklere dayalı öğrenme süreci sonucunda daha eğlenceli ve kalıcı öğrenmelerin sağlandığını belirtmişlerdir. Daha önceden müzeleri geleneksel yöntemlerle gezdikleri için bu ortamlar sıkıcı gelirken dramaya dayalı etkinliklerin müzeleri eğlenceli ve zengin bir öğrenme ortamına dönüştürdüğü için müzelere karşı ilgi ve tutumlarının artırttığını belirtmişlerdir.

Ayrıca öğretmen adayları mitoloji ile ilgili bazılarının ilgisi olduğunu belirtmesine karşın çoğunluğunun mitolojiye karşı ilgilerinin olmamasına karşın bu etkinlikler sonucunda mitolojiye karşı ilgilerinin arttığını söylemişlerdir. Öğretmen adaylarının müzelerde yaratıcı dramayı kullanmaya yönelik görüşleri Tablo 7’de verilmiştir.

**Tablo 7.** Müzelerde Yaratıcı Dramayı Kullnmaya Yönelik Öğretmen Adaylarının Görüşleri

<b>Müzeleri Kullanma Konusunda Öğretmenlerin yeterlilikleri</b>	<b>f</b>
Yeterliliğim arttı	15
Öğretmenlik hayatımda kullanırım	14
Dramayı müzelerde kullanırım	10
Müze eğitiminde yeterliliğim arttı	6
Sosyal bilgiler derslerinde kullanabilirim	4
Mitolojik eserlere bakışım değişti	3

Tablo 7'ye göre yaratıcı drama ile yapılan Yunan mitoloji etkinlikleri sonrasında öğretmen adayları ile yapılan görüşmelerde drama yöntemini öğretmenlik sürecinde sosyal bilgiler derslerinde, müzelerde kullanma konusunda yeterliliklerinin arttığını belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adaylarından mitolojik eserlere karşı bakışının etkinlikler sonrasında olumlu yönde geliştiğini belirtmişlerdir.

*K1. "Konu içeriğimiz tarih ve mitolojinin hemen hemen az da olsa bir şeyi var bir benzerlik var. O yüzden hani öğrencilerime daha iyi anlatabilmek o anları yaşatabilmek için canlandırmadan faydalanabilirim."*

*K1. "Bu çalışmayı yaptıktan sonra kendimi yeterli hissetmeye başladım. Yani daha öncede belirttiğim gibi ilerleyen dönemde öğretmen olduğumda tabi ki kullanırım. İşlediğim dersle bir orantısı varsa o yaşadığım yerde de bir gidebileceğim müze varsa yani önce anlatıp sonradan gezdirmeyi düşünürüm."*

*K3. "Eğitim hayatında da kullanırım diye düşünüyorum."*

*K4. "Öğretmen hayatımda öğretmenlik hayatımda kesinlikle kullanmayı düşünüyorum. Yani yaratıcı drama kesinlikle öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmesi açısından etkili bir şey. Yani daha kalıcı öğrenme sağlıyor. Ben de Kesinlikle kullanırdım yani. Yani yeterliliğimin arttığını düşünüyorum. Hani evet yani gidip kendim o anı yaşadım. Yapabileceğimi anladım".*

*K5. "Bu geziden sonra ise hani bu yaşta ben bile ilgimi çekti öğrenmek için hani öğrendim daha doğrusu bu yaşta. İlgimi çekti ve heveslendim bu konuda bunu küçük bir ortaokul çocuğuna yaparsam dersimde o bunu gayet iyi bir şekilde kavrar ve ona çok fazla faydalı olur. O yüzden ben bu dramayı ilerde de hayatımda kullanırım."*

*K6. "Yaratıcı drama sayesinde aslında hani müzeler ilgimi çekmeye başladı gittiğimizde. İlerde öğretmen olduğumda aynı şekilde yani öğretmeyi müzeleri sevdirmeyi isterim yaratıcı dramadan dolayı. Yani kendimi artık yeterli buluyorum".*

*K7. "Öğrencilerimi okul dışı ortamlara götürmek istiyordum ama bundan da çekincelerim var şimdi. Âmâ bu çalışmada çok şey oldu hep beraber hareket*

ettik. Bir plan vardı plan doğrultusunda olduğu için de bir sapma olmadı. Bu konuda yeterli hissediyorum. Hani ben de bir düzen içerisinde o plana uygun şekilde yaptırabilirim.”

K8. “Ben zaten o zamanda ilgi duyuyordum. Bana göre en iyi öğrenme biçimi eğitsel oyun ve drama. Çünkü yaşayarak yaparak yaşayarak öğreniyorsun ve içerisinde bir haz alma var. Duygular var. O yüzden daha kalıcı oluyor. Yeterliliğe gelirsek tabi ki yeterliliğim çok fazla arttı. Ama asla yeterli mi? Hayır ama tabi ki biraz arttı, yani.”

K9. “Bir de açık ortamda daha çok sanki o günün şartlarına götürüyorum kendimi. Oradaki insanlarla bağ kurabiliyorum. Hani geçmiş ile şu anki arasında bağ kurabiliyorum yüzden güzeldi gayet. Derslerimde özellikle sosyal bilgilerde tarih konularında kullanabilirim. Tamamen yeterli değilim ama bu eğitimden öncesi ile şimdiyi düşünürsem tabi ki bir şeyler öğrendim. Âma hiçbir zaman yeterli olmayacağım her zaman bir şeyler öğrenmeye aç olacağım.”

K10. “Dramayı müzelerde kullanmayı düşünürüm. Çünkü hani özellikle drama dediğimiz yöntem daha böyle eğitsel eğlenceli hareketli öğrencinin aktif olunacak bir yöntem olduğu için o klasik eğitim anlayışının dışına çıkıyor. Öğrenci pasif kalmıyor.”

K11. “Yani yeterliliğimin hiçbir zaman tam olacağını düşünmüyorum. Bunu da burada öğrenmiş oldum. Ama daha fazla bilgi birikimim var şu an. Öğretmen olduğumda da bu tekniği kesinlikle, bu yöntemi kesinlikle kullanacağımı düşünüyorum. Çünkü 22 yaşında bir genç olarak bile ben bu kadar eğlendiysem küçük çocuklar ne kadar eğlenir? Ne kadar hayatlarına dokunurum? Yani kullanmayı düşünüyorum. Çok daha sıkıcı oluyordu. Öğrenilen bilgiler daha kısa süreli bellekte kalıyordu. Şu an ben bunu unutmam buradaki öğrendiklerimi. Çocuklarında aynı şekilde yaparak, yaşayarak öğrendiklerinde daha anlamlı öğrendiklerini, daha kalıcı öğrendiklerini düşünüyorum.”

K12. “Ben kendi öğrencilik hayatımdan örnek vereyim. Kendim ezbere dayalı yöntemle asla yapabilen bir öğrenci değildim, hep böyle tarih olsun coğrafya

olsun kafamda böyle bir hikâye kurardım. Onu oynatırdım, o şekil ezberliyordum. Bu derste de aynı şekilde tarihi işlerken bunu oynamamız kendimiz o karakterlere bürünmemiz bana daha da iyi öğretti. Kendi öğretmenlik hayatımda da kesinlikle kullanmayı düşünüyorum. Yani öğrencilerin öğrenmesi açısından özellikle görsel zekâ zaten en kalıcı yöntem, bu şekilde kullanmayı kesinlikle düşünüyorum.”

K13. “Heykele baktığımda bir şey görmüyordum, normal bir öncesinde baktığımda sadece benim için yapılmış bir eser gibiydi sanat eseri gibiydi. Âmâ şu anda ona baktığımda acaba hikâyesi ne bunun, hani nasıl oluşmuş hani merak uyandırıyor artık bende. Okumak istiyorum.”

K14. “Öğretmenlik hayatımda kesinlikle kullanacağımı düşünüyorum. Şöyle aslında ilk formları doldurduğumuzda hepimiz böyle olumlu olarak işaretlemiştik. Biraz sanırım cahil bilgeliği idi bu. Gidip görünce gerçekten şey olarak anladım hani cahilmişim ve yeterli değilmişim. Cahil kelimesi belki yanlıştır ama yeterli değilmişim. Gidip görünce bunu çok daha net anladım. Hem etkinliklerle bunu gerçekleştirdim ama kesinlikle öğretmen olduğumda ben de şu an staj görüyorum. Arkadaşımın da dediği gibi sanal müze olarak kesinlikle bunu vermeyi düşünüyorum etkinliklerle de. Şöyle öncesi ve sonrası olarak bu şekilde, öğretmenlik hayatımda da kesinlikle kullanacağımı düşünüyorum. Diğer müze eğitimlerinden şöyle ben daha önce de aslında ortaokulda bir tiyatro etkinliğinde bulunmuştum. Âmâ o tiyatro etkinliğinin üzerinden çok fazla zaman geçtiği için aslında bunun devamının olması gerektiğini düşünüyorum çünkü ben de diğer arkadaşlarım gibi çok heyecanlandım. İşte yapamam edemem korkusuyla. Daha kalıcı ve etkili bir öğrenme sağladı. Mesela sürekli derslerde biz şey, diyoruz; pragmatik öğrenme diyoruz. Bununla aslında pragmatik öğrenmeyi tam anlamıyla ben kazandırabileceğimizi düşünüyorum”.

K15. “Yaratıcı dramının sayesinde yeterliliğimin daha da arttığını düşündüm. Başta benim için müze eğitimi şu şekildeydi. Giderim, gerekli hazırlıkları yaparım. Anlatırım, öğrenciler dinlerler. Sonra biraz süre veririm. Araştırır gelirler sorularını sorarlar sonra biter benim için buydu başta. Ve ben bunu

yeterli olduğunu sanıyordum. Meğerse çok yanlış düşünmüşüm. Şimdi yaratıcı drama etkinliklerini gördükçe diyorum ki meğerse ne kadar çok şey varmış, öğretim ne kadar farklı şekilde gerçekleştirilebiliyormuş bunları gördükçe yeterliliğimin daha da arttığını, yaptıkça daha da arttığını fark ettim. Ve artık hiçbir şeye yeterliyim demeyeceğimi de düşünüyorum. Çünkü yeterlilik gerçekten ölçülü bir kavrammış. Zamanla değişebiliyormuş. Şimdi fark ettim ki aslında konuyu öğretirken bu etkinlikleri yaptırmak daha faydalıymış. Şu an ders anlattığım süreçleri düşünerek aslında boşa zaman harcadığımı düşünüyorum. Bilgiyi yığmışım da yığmışım. Daha farklı şekilde yapabilirmişim. Bunu fark ettim. Daha güzel etkinlikler olabilirmiş.”

K16. “Sadece görerek öğrendiğin şey hiçbir şekilde aklında kalmıyor. Hepsini yaptığın zaman daha iyi öğreniyoruz. Bu yüzden drama kesinlikle ve öğrenme şey tekniği yani. Bunu kullanmayı da düşünüyorum. Müze eğitimine. Yeterliliğimin daha arttığını düşünüyorum. Hani gördükçe bir şeyleri müzeyi nasıl ilk başta mesela o müzedeki alanlardaki isimleri kullandık. Oraları gittikçe bizim kafamızda daha da canlandı. Bunlar neymiş ne değilmiş. Değerlendirmede de bunu öğrendiğimizi gördük. Yani daha güzel şeyler oldu. Ve bu yetkinliğimin de arttığını düşünüyorum.”

K18. “Müze gezi esnasında yaptığımız etkinlikler bende kalıcı olduğunu düşünüyorum. Ve öğrencilerim açısından düşünenecek olursam hani eğer ben böyle bir şey yaptırırsam öğrencilerim için de kalıcı olacağını düşünüyorum. Hani onlar da zevk alabilir hatta. Kendi kişisel gelişimleri açısından da etkili olabileceğini düşünüyorum. İlerdeki olur da meslek hayatımda eğer tabi ki böyle bir şeyler yapmak isterim. Ve yeterliliğimin arttığını da düşünüyorum.”

Öğretmen adaylarının görüşleri incelendiğinde öğretmen adayları dramaya dayalı etkinlikler ile kalıcı ve etkili bir öğrenme ortamı oluştuğunu gördüklerini belirtmişlerdir. Öğretmen adayları etkinliklerde eğlenerek öğrendikleri aktif olarak katıldıkları için öğrenmenin daha kalıcı olduğu müzelerle ve Yunan mitolojisi ile ilgileri bilgilerin kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Bundan dolayı müzelerde ve mitoloji ile benzerlikler taşıyan birçok konuda drama etkinliklerini kullanacakları ve bu konuda yeterliliklerinin arttığını söylemişlerdir. Ayrıca öğretmen adaylarından

heykellere önce baktıklarında sadece bir sanat eseri olarak değerlendirirken uygulama sonrasında heykellere baktıklarında hikâyesinin ne olduğunu düşündükleri ve bakış açılarında önemli bir değişiklik olduğunu ifade etmişlerdir.

Öğretmen adaylarının yaratıcı drama ile Yunan mitolojisi uygulama sürecine ilişkin görüşleri Tablo 8’de verilmiştir.

**Tablo 8.** Öğretmen Adaylarının Yaratıcı Drama ile Yunan Mitolojisinin uygulanması sürecinin değerlendirilmesine Yönelik Görüşleri

<b>Uygulama sürecine ilişkin görüşler</b>	<b>f</b>
Çekingenliğim gitti	11
Etkileşimli ve yaratıcılığı geliştirici	9
Mitoloji konularını öğrendim	8
Öğrenimi kolaylaştırıyor	7
Etkili ve kalıcı oldu	7
Empatiyi geliştiriyor	4
Mitolojiye ilgim arttı	4
Kişisel gelişim sağladı	3
Hayal gücüm gelişti	2

Tablo 8’e göre Yaratıcı drama ile Yunan mitolojisine dayalı öğrenme sürecine ilişkin olarak öğretmen adaylarının görüşlerinin genel olarak yapılan etkinliklerin etkileşimlerini artırdığı, öğrenme sürecinin daha etkili olduğu bundan dolayı kalıcı ve etkili bir öğrenme süreci yaşadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adayları çekingenliklerinin gittiğini, tarih öncesindeki kişilerle empati kurduklarını ve hayal güçlerinin geliştiğini ifade etmişlerdir. Öğretmen adayları mitoloji konularını etkili bir şekilde öğrendiklerini ve mitolojiye ilgilerinin arttığını belirtmişlerdir. Buna ilişkin öğretmen adaylarının bazı görüşleri aşağıda verilmiştir.

*K1. “Öncesinde çok utangaçtım, çekiniyordum. Yaratıcı dramayla ben bu huyumu aştığımı düşünüyorum. Heyecanımın geçtiğini düşünüyorum.”*

*K2. “Çok çekingen bir yapım var. Halen de biraz var. Hani ultra manevra acık aştım onu. Hani ileriki süreçlerde böyle bir şey olursa hani ben de varım, diyecek bir şeye geldi.”*

K3. “Hocam ben bu drama çalışması beni etkileyen olay hocam geleneksel eğitim metodundan ziyade bu şekilde bir eğitimin daha yaratıcı olduğunu düşünüyorum. Daha etkileşimli olduğunu düşünüyorum. Daha çok fayda sağlıyor ve daha kalıcı olduğunu düşünüyorum.”

K4. “Ben de yani daha öncesinde baya heyecanlıydım, çekingendim. Yaratıcı dramayı ilk defa yapıyorum ben, yani heyecanımı biraz daha olsun yendiğimi düşünüyorum hani. Yani müzeler karşı yani daha olumlu yönde geliştiğini düşünüyorum. Yani yaratıcı drama gayet faydalı oldu benim için.”

K5. “Hocam ben de daha öncesinde çekingendim hani böyle grup karşısında konuşamayabiliyordum, hani kekeliyordum. Bu bana bu yönde bana çok etkili oldu yaratıcı drama. Ders anlamında da öğrenimi kolaylaştırıyor.”

K7. “Ben ilkokulda bizde çok gezilere gidiyorduk. Âmâ sorarsanız şu an birçoğunu hatırlamıyorum. Âmâ ben bu çalışmayı hiçbir zaman unutmuyacağım. Çünkü işte doğaçlamalar olsun ordaki oynadığımız oyunlar olsun. Bunlar çok kalıcı şeyler. Ben oradaki o dönemdeki insanlarla bağ kurabildim. Mesela Hera'nın yerinde kendimi koyabildim doğaçlamada, canlandırmada veya Artemis gibi düşünebildim. Yani empati kurma becerimin geliştiğini düşünüyorum. Öz güvenim arttı. Yani bir tanımadığım insan topluluğu karşısında öğretmenlik hitabet gücünün çok önemli olduğu bir meslek. Hitabet gücümün geliştiğini ve kendime nasıl desem kendime güvenebildiğimi gördüm. Kendime güvendim. Bir topluluğun önüne çıkıp bir şeyler söyleyebildim. Bu anlamda olumlu katkıları vardı bu çalışmanın.”

K8. “Ben hani çok müze gezen bir insan değilim. Yani toplasanız şimdi beş altı diyeceğim o kadarda az olacak ama hani on on beş tane falan anca gezmişimdir hayatım boyunca ve gezdiğim müzelerde de çok fazla bilgi aldığımı düşünmüyorum hani bakıp geçtim. Bir zamanda böyle olmuş a güzelmiş güzel yapmışlar o zaman demek ki bu kadar yetenekli insanlar varmış falan, diye geziyordum. Ama böyle şimdi bilgim olaraktan gittiğimiz için çünkü biz bu eğitimden öncesinde teknik bilgi aldık. Mitoloji nedir ve hani mitolojinin içindeki kavramların ne olduğuna dair bir bilgi aldık ki. Bir şeyleri bilerek gittik. Hani ne olduklarını hani müzede öğrenmedik, bir şeyleri öncesinde de

*bilgi edindiğimiz için taşlar böyle yavaş yavaş tek tek oturdu kafamızda, bu yüzden iyi oldu.”*

*K9. “Müzeye gittiğimizde hani yapılan etkinlikler orda direk hani görerek bir şeyleri bize aktarması bizde de daha etkili ve kalıcı oldu. Ve ben dramada olsun canlandırma falan yaparken gerçekten hani heyecanlandım ve çok ortamlı çok rahat hareket edebilen bir insan değilim. Bu sayede hani hem yeni insanlarla tanıştık. Hem de kendi kişisel gelişimim açısından olumlu etkilendiğimi düşünüyorum.”*

*K12. “İlkokuldayken aldığımız derslerde hani ben de müzeye götürüldüm geziye çok gittik, sinemaya gidiyorduk ama hani bunlarda gene böyle geleneksel tarzda oluyordu. İşte hani müzeye gittiğimizde bunlar bunlar budur gibisi. Ama ben bu eğitim hayatım boyunca hem de bu çalışmalarla beraber bunların asıl doğrusunun nasıl yapılacağını öğrendim. Yaratıcı dramayı da şu an mesela staja gidiyoruz. Ben en azından bir canlandırma koymak istiyorum oraya. O yüzden öğretmenlik hayatımda da bunu daha çok bir plan halinde uygulamayı istiyorum.”*

*K13. “Hareket etmeye başladım, daha bir de eğlenceli. Eleştirel bir yapıda yok. İnsan kendini çok rahat hissediyor. Hani sanki yıllardır arkadaşımış gibi geldi ordaki insanlar. Ben de dediğim gibi genellikle hitabet duygumu geliştirdiğini düşünüyorum. Yaratıcılık ve hitabet duygumda çok büyük değişimler oldu. Bunu kendi arkadaşlarımda fark etti. Hemen böyle gittim direkt anlatıyorum şunu yaptık, bunu yaptık, şunu ettik. Dedi, ya, dedi Ne kadar eğlenmişsiniz falan, dediler. Benim için çok eğlenceliydi ve bana özellikle hitabet duygumu geliştirdiğini düşünüyorum. Bi de beni etkileyen konularda zaten dediğim gibi mitolojiye çok ilgili birisiyim.”*

*K14. “Beni etkileyen şeyler arasında birincisi sürecin adım adım ilerlemesi. Yani ilk önce direkt bir bilgi yüklenmesi olmadı. İlk dersimizde bile böyle genel ana konular önce işlendi. Daha sonra onlar üzerinden bir etkinlik yaptık. Daha sonra rektörlük müzesine gidip orda da aynı şekilde. Ve son olarak böyle daha yoğun ama daha eğlenceli. Yani yoğunken bile insan sıkılması gerekir normalde ama daha eğlenceli geçti. Ve daha kalıcı bir öğrenme sağlandığını*

*düşünüyorum. Bu süreçte ilk dikkatimi çeken şey buydu. Müzede ise dikkatimi çeken şey yani bunu arkadaşlarıma da söyledim. Orda Afrodisias heykelleri vardı. Hiç birinde kafası yoktu mesela. Ya o benim çok dikkatimi çekti. Orda ki yapıların sağlamlığı çok dikkatimi çekti. O şekilde”.*

*K15. “Yaratıcı dramanın ve ayrıca mitoloji konularına da ilgim arttı yaratıcı drama sayesinde. Zaten ilgiliydim ama daha fazla artmaya başladı. Bunun haricinde ben birazcık çekingen bir insandım. Yaratıcı dramayla ve mitoloji konularını işlerken sanki hiç böyle yanımda yabancı insanlar yokmuş gibi hissettim. Sanki hepsiyle çok önceden tanıştıyormuşum gibi bir hissiyat verdi bana. Çekingenlik duygumu yok etti. Ben normalde hiç yaratıcı drama yapmadım. Başta bir tedirgin olmuştum. Dedim ben acaba yapabilir miyim, demiştim. Sonra bir baktım, coşturdum gidiyorum. Hatta arkadaşlarım bana şey, dediler. Sen yaratıcı dramada kendini geliştir. Çok iyiydin falan, dediler ben hiç beklemiyordum ve ilk yaptığım şey. Yani bu açıdan hem mitoloji konularına ilgimi arttırdı yaratıcı drama hem de tek başına bir alan olarak gerçekten kullanmam gerektiğini farkettim ve ne kadar faydalı olduğunu kendim yaşayarak gördüm. Söylediğim gibi sıkılacağımı düşündüm ama asla bitmesini istemedim. Keşke diyorum şu an devamı olsaydı.”*

*K16. “Burada şu yarış yapıldı. Gözünde bir canlanma gerçekleşiyor. Burada şu insanlar idam edilirdi. Kurban edilirdi. O gözünde canlanıyor. Ama bunların hepsi bireysel olarak kalıyor. Sen öğreniyorsun sen kafanın içinde kuruyorsun. Bunu öğrenciye nasıl aktaracaksın konusunda etkinlikler gerçekleştirmen lazım bunu yapmak için. Bu derste de nasıl tür etkinlikler gerçekleştirebilire ilişkin birçok örnek vardı.”*

*K17. “Burada hem eğlendim hem öğrendim. Demek ki bu yöntem hem öğrenmeyi sağlıyor hem eğlenmeyi sağlıyor. Bunu öğrendim. Bundan sonra da bunu kendime bir amaç edineceğim. Çünkü çok eğlendim. Mitolojiye hiç bir ilgim yoktu. Ama artık ilgi duyuyorum.”*

Öğretmen adaylarının görüşlerinde yaratıcı drama ile Yunan mitolojisine ilişkin etkinliklerin hayal güçlerini ve yaratıcılığını geliştirdiği, utangaçlığını ve çekinliğini aşmada dramanın yararlı olduğunu, Hera'nın ve Artemis gibi tanrıların

yerine kendilerini koyup empati kurabildiklerini, canlandırmada onları canlandırdıklarını belirtmişlerdi. Yaratıcı drama sayesinde mitolojiyi öğrenmek için çaba içine girdiklerini belirtmişlerdir. Öğretmen adayları etkinliklerin uygulanabilirliğine ilişkin görüşlerine ilişkin bulgular Tablo 9’da verilmiştir.

**Tablo 9.** Öğretmen Adaylarının Etkinliklerin Uygulanabilirliğine İlişkin Görüşleri

<b>Etkinliklerin Uygulanabilirliği</b>	<b>f</b>
Etkinlikler nitelikliydi	17
Mitolojik teorileri eğitsel etkinliklerle işledik	13
Yaparak yaşayarak öğrendik	11
Etkinlikler öğrenme karşı farklı bir bakış açısı kazandırdı	9
Hangi etkinliklerin yapılacağı bende merak duygusu yarattı	8
Eğlendim heyecanlandım	7
Mitolojik hikâyeleri yaşadım	5
Kalıcı öğrenme	5
Geleneksel yöntemlere göre farklıydı	4

Tablo 9’a göre yaratıcı drama ile uyulamaya konan Yunan mitolojisi konusundaki etkinliklere ilişkin görüşlerinde etkinliklerin geleneksel öğrenmelerden çok farklı olarak yaparak yaşayarak öğrenmeye olanak sağlayacak şekilde uygulandığını belirtmişlerdir. Etkinlikler uygulanırken mutlu olduklarını ve bir sonraki etkinliğin ne olacağını merak ettiklerini, etkinlikler uygulanırken heyecanlanıp eğlendiklerini belirtmişlerdir. Etkinlikler etkili öğrenmeyi ve kalıcılığı sağladığı için etkinlikleri oldukça nitelikli olduklarını ifade etmişlerdir. Etkinliklerde mitolojik hikâyeleri yaşayarak öğrendiklerini söylemişlerdir. Buna ilişkin bazı görüşler aşağıda verilmiştir.

*K3: “Ben açıkçası başta biraz tedirgindim yabancı insanlar, hiç yapmadığım bir etkinlik. Bir gergindim başlarda sonra baktım ki süreç ilerledikçe, konuları işlemeye başladıkça böyle merak duygum arttı. Tedirginliğimin yerini heyecan ve merak bolca aldı. Diyordum acaba bir sonraki etkinlikte ne yapacağız? Sonrakinde ne yapacağız? Aaaa, diyorum bu etkinlik ne kadar güzeldi, böyle heyecanla coşkuyla katılıyordum. Böyle merakımı arttırıyordum. Bi de normal*

*öğretim tekniklerinin haricinde bir şeyi yaşamamanın mutluluğunu ben bu süreçte yoğun olarak yaşadım.”*

*K7. “Mitolojik hikâyeleri okuduk orda duvarlarda yazılı olan. Onları okurken işte oradaki şeyi zaten yaşadım kafamda direkt ben. Hani kurdum kafamda. Onun merakını, şey yaptım hani nasıldı acaba, gerçek miydi acaba? Hani böyle düşündüm. Merak duygularım uyandı, heyecan oldu. Mutluluk oldu.”*

*K9. “Diğer eğitimlerden farkı neydi? İlkokulda hatırlıyorum ben. Hatta Stratonikeia’ya İlkokulda da gitmişim bu arada. Sadece rehberle birlikte burası böyle burası böyle burası böyle diye geçirtmişlerdi bizi. Sadece bir günümüzü değil de yarım günümüzü orda geçirmiştik. Ama burada o şeyde canlandırma yapmışık ya Afrodite Tapınağı’nda o mesela aşırı hoş bir şeydi. Ve oraya gelen hani ziyarete gelen antik tiyatroya. Misafirler de bizi oturup izlediler. Videoyada aldılar.”*

*K11. “Oradaki birçok şey hem bize çok yabancıydı Özellikle ben mitolojiyle çok ilgilenmeyen birisi olarak. Bana yabancıydı ama ona rağmen hiç sıkılmadan geçti. Eğlendim, heyecanlı bir ortamdı. Acaba bir sonraki adımda ne yapacağız hangi etkinlik gerçekleşecek gibi merak duyguları oluştu.”*

*K13. “Normal öğretim tekniklerinin haricinde bir şeyi yaşamamanın mutluluğunu ben bu süreçte yoğun olarak yaşadım. Ben öğretim tekniğinde düz anlatım tekniğini gerçekten karşıyım. Yani olabildiğince az kullanmaya çalışırım. Bu yönden bu teknikleri beni gördüm dedim ki, ne kadar güzelmiş böyle içimde ayrı bir mutluluk oluşturdu. Öğretmeye daha farklı bir boyut açtı daha farklı bir bakış açısı kazandırabileceğini gördüm.”*

*K14. “Tedirginliğimin yerini heyecan ve merak bolca aldı. Diyordum acaba bir sonraki etkinlikte ne yapacağız? Sonrakinde ne yapacağız? A diyorum diyordum bu etkinlik ne kadar güzeldi böyle heyecanla coşkuyla katılıyordum. Böyle merakımı arttırıyordum. Bi de normal öğretim tekniklerinin haricinde bir şeyi yaşamamanın mutluluğunu ben bu süreçte yoğun olarak yaşadım. Ben öğretim tekniğinde düz anlatım tekniğini gerçekten karşıyım. Yani olabildiğince az kullanmaya çalışırım. Bu yönden bu teknikleri beni gördüm; dedim ki ne kadar güzelmiş böyle içimde ayrı bir mutluluk oluşturdu.*

*Öğretmeye daha farklı bir boyut, açı, daha farklı bir bakış açısı kazandırabileceğini gördüm bu şekilde. Bu yüzden ben bolca heyecan, merak ve şaşkınlık duygusunu yaşadım bu süreçte.”*

*K16. “Müze alanında mitoloji alanında hocamız o kadar hani teorik bilgileri eğitsel oyunlarla işledi ki hani kendimizden bir şeyler katarak öğrendik. Hani aslında o öğretmedi; bize, öğrenmeyi öğreterek bir şeyler kattı hani benim mesela ben çok sosyal bir insan değilimdir. Daha çok içe kapanığımdır. Kendimden bile ya beklemediğim şeyleri yapabildim, o drama yaratıcı drama alanını bu çok güzeldi, yani daha yaşayarak öğrenmeyi canlandırdık orada çekinmeden, farklı bir şeydi hocam.”*

*K18. “Ben ilk kez bir müzede yaşayarak yaparak yaşayarak öğrenmeyi gördüm. Önceki bilgileri tabi ki hatırlarım. Mesela bir müzeye gittiğimiz zaman işte Fatih Sultan Mehmet’in büstünü görüyoruz. Resmini görüyoruz. Yazıyı okuyorum beynimde bir kısmı kalıyor sadece çünkü sadece gözümle görüyorum. Ama burada gözümle kulağımla duyuyorum. Kendim hareketler yapıyorum. Arkadaşlarımdan öğreniyorum. Hocamdan öğreniyorum. Çok fazla öğrenme açıdan bütün duygularımı harekete geçirdiğim için burada daha bir kalıcı öğrenme oldu. Daha bir. Mitoloji ile ilgili hepimiz bir şeyler biliyoruzdur. Hani Zeus vardır, Hades vardır. Ama bunlar kimdir? Kim kimin oğludur? Kim kimden gelmiştir? Kim nasıl olmuştur? Kaç tane tanrı var? Bunların hiç birini bilmiyordum. Şu an daha bilgiliyim.”*

Öğretmen adaylarının Yunan mitolojisine ilişkin etkinliklerin uygulanabilirliği ilişkin görüşlerinde etkinliklerin yaparak yaşayarak öğrenmeye olanak sağladığı, etkinliklerin ilgi çekici olduğu bir sonraki etkinliğin ne olacağını merakla beklediklerini belirtmişlerdir. Normal öğretim tekniklerinin haricinde etkinliklerden dolayı mutluluk yaşadıkların ifade etmişlerdir. Bu şekilde aktif öğretim yöntemi olan drama ile mitolojiye ilişkin ilgilerinin artarak etkili öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca öğretmen adayları müze alanında, mitoloji alanında yer alan teorik bilgileri eğitsel oyunlarla işlendiği için kendilerinden bir şeyler katarak öğrendiklerini belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarının yaratıcı drama ile Yunan mitolojisinin uygulanması sürecinde yaşadıkları duygular Tablo 10’da verilmiştir.

**Tablo 10.** Öğretmen Adaylarının Uygulama Sürecinde Yaşadıkları Duygular

<b>Öğretmen Adaylarının Yaşadığı Duygular</b>	<b>f</b>
Mutluluk	11
Eğlenme	9
Heyecan	9
Coşku	8
Merak	7
Rahat Hissetme	5
Üzülme	2
Tedirginlik	1

Tablo 10'a göre Öğretmen adayları yaratıcı drama ile Yunan mitolojisi konusu işlenirken mitoloji ve tanrıları öğrendikten sonra merak duyduklarını, önce çekingenlik yaşadıklarını zamanla bu duyguyu atarak kendilerini daha rahat hissetmeye başlayarak tedirginliklerinin gittiğini, heyecan ve coşku yaşayarak eğlenerek öğrendiklerini ve mutlu bir süreç yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Buna ilişkin bazı öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir;

*K1. "Heyecan, mutluluk ve Yaratıcı dramaya başlamadan önce biraz korkuyordum hani yapabilir miyim acaba, hitabet konusunda hani topluma karşı konuşabilir miyim, diye sonrasında aştım."*

*K2. "Hayrete düştüm çünkü daha önce mitolojiye karşı bu kadar bir şey nokta bilgim yoktu. Artık o bilgiyi alınca daha hayretler içerisinde kalmadım değil. Mutluydum, güzel bir ekibimiz vardı, onlarla bir şeyler yapıp hani eğlenebiliyorduk."*

*K3. "Bu güzel deneyimi yaşattığınız için teşekkür ederim. Öğrenme heyecanı ve mutluluk duydum."*

*K4. "Ben de etkinlikte baya mutluluk duygusu yaşadım. Heyecan yaşadım, onun dışında bir yere gitmeden önce nereye gideceğiz onları çok merak ettim."*

*K5. "Eğlenceli insanları tanıyorum artık korkum yok. Kendim eğleniyorum, bir şeyler öğrendiğim için gayet mutluydum."*

*K.6. "Müzelere gittiğimde o kadar çok şaşırdım çünkü o gördüğümüz antik Yunan heykelleri olsun ne bileyim tanrılar falan beni çok etkiledi, çok şaşırdım."*

*Sonucunda çok mutlu oldum. Çünkü bana çok fazla bir bilgi birikimi kazandırdı. Güzel vakit geçirdik. O yüzden de mutluyum.”*

*K7. “Bu süreç içerisinde yer aldığım için çok şanslı ve mutlu hissediyorum. Hepinize, emeği geçen herkese de teşekkür ederim. Grup arkadaşlarıma da aynı şekilde.4.sınıfta böyle bir şeyle karşılaşmak yani üniversitenin bana kattıklarında bu projeyi hatırlayacağım, bu çalışmayı hatırlayacağım.”*

*K8. “Gerçekten benim için yeni insanlar tanımak yeni yerler görmek ve oralarda eğlenmek çok güzeldi. Keşke bunu üniversite hayatımın son yılında değil de daha öncesinde yaşamış olsaydım. Âmâ yine de benim için çok güzeldi yani bana çok şey kattı. Çok teşekkür ediyorum.”*

*K9. “Ben de yaratıcı dramayı çok seviyorum. Çok eğleniyorum ama o doğaçlama kısmına geldiğimiz zaman bir gerilme oluyordu bende. İlk günde bunu yaşadım ama 3.gün kendimi çok rahat hissettim. Belki hani o açık ortamın olması da ya da işte diğer arkadaşlarımızla kaynaşmamız, kimsenin kimseyi yargılamaması hani eğlenerek öğrenmemiz buna işte bu şekilde değişmesine yol açmış olabilir. Genel olarak çok eğlendim, öğrendim, güzeldi.”*

*K10. “Öncelikle ilk başta uygulama sürecinde utandım doğal olarak heyecanlandım. Daha sonrasında heyecanımı yendim, eğlendim. Bazen mutlu oldum, bazen işte mitolojik hikâyeleri okuduk orda duvarlarda yazılı olan. Onları okurken işte oradaki şeyi zaten yaşadım kafamda direkt ben. Hani kurdum kafamda. Onun merakını, şey yaptım hani nasıldı acaba gerçek miydi acaba. Hani böyle düşündüm. Merak duygularım uyandı heyecan oldu. Mutluluk oldu. Bu şekilde.”*

*K11. “Ben çok eğlenmenin yanında kendimi insanların yanında rahat hissettiğimi fark ettim. Böyle bir öz güvenim zaten normaldi ama daha bir arttığını kendime olan güvenimin arttığını fark ettim.”*

*K12. “Bende de ilk önce şu şekilde oldu. Birincisi çok heyecanlıydım zaten böyle bir etkinliğe katılacağım için. Heyecanla birlikte böyle bir merakta vardı. Acaba ne yapacağız nasıl ilerleyecek? Eğlenebilecek miyim? Gibisinden. Gayet eğlenceli geçti. Eğlenirken işte aynı zamanda düşündürdüğünü de düşünüyorum. Çünkü oradaki birçok şey hem bize çok yabancıydı Özellikle ben*

mitolojiyle çok ilgilenmeyen birisi olarakş bana yabancıydı ama ona rağmen hiç sıkılmadan geçti. Eğlendim, heyecanlı bir ortamdı. Acaba bir sonraki adımda ne yapacağız hangi etkinlik gerçekleşecek gibi merak duyguları oluştu.”

K13. “Ben açıkçası başta birazcık tedirgindim, yabancı insanlar, hiç yapmadığım bir etkinlik. Diyordum, acaba nasıl olacak. Bir gergindim başlarda, sonra baktım ki süreç ilerledikçe, konuları işlemeye başladıkça böyle merak duygum arttı. Tedirginliğimin yerini heyecan ve merak bolca aldı. Diyordum, acaba bir sonraki etkinlikte ne yapacağız? Sonrakinde ne yapacağız? A, diyorum; diyordum bu etkinlik ne kadar güzeldi böyle, heyecanla coşkuyla katılıyordum. Böyle merakımı arttırıyordum.”

K14. “Ben açıkçası başta birazcık tedirgindim yabancı insanlar, hiç yapmadığım bir etkinlik. Diyordum acaba nasıl olacak. Bir gergindim başlarda, sonra baktım ki süreç ilerledikçe, konuları işlemeye başladıkça böyle merak duygum arttı. Tedirginliğimin yerini heyecan ve merak bolca aldı.”

K15. “Bazı kısımlarda üzüldüm. Neden? Tanrılar insanlarla bir ilişki içerisinde olamıyor ve aralarında aşkıta olabiliyor ve o durumu düşününce gayet üzüldüm onlar için. Neden âşık olamıyorlar? Birbirlerini severken diye ya da tanrıların insanlara bakış açısı, onların içerine karışmak istiyorlar ama karışamıyorlar bu yasak olduğu için yünden bir üzüntü duydum. Kendime olan öz güvenimin arttığını düşünüyorum. Arkadaşların önünde hatta tanımadığımız insanlarda vardı orda antik tiyatrodaki. Gayet kendimi öz güvenli bir şekilde doğaçlamamı yaptım. Rolümü oynadım ve güzeldi benim için o yünden geliştirdiğimi düşünüyorum.”

K16. “Şu şekilde, ben mutlu oldum. Bunları yaparken heyecan duydum. Arkadaşlarımla beraber böyle bir arkadaşlık ortamı oluştu. Ya sevgi de oluşuyor, bu şekilde arkadaşlarıyla beraber olduğun sürece. Bu şekilde güzeldi, çok da güzel duygular da hissettim.”

K17. “Doğrusunu söylemek gerekirse ilk başlarda biraz sıkıcı gelmişti. Ama böyle her canlandırma yaptığımızda bir heyecan ve mutluluk vardı. Hani bir eğlence şeyi vardı. Eğleniyordum.”

K18. “Doğrusunu söylemek gerekirse ilk başlarda biraz sıkıcı gelmişti. Ama böyle her canlandırma yaptığımızda bir heyecan ve mutluluk vardı. Hani bir eğlence şeyi vardı. Eğleniyordum.”

K19. “Ben ilk başlarda tabi ki, heyecan, yeni tanıştığımız insanlar, yeni bir ortam, farklı bir etkinlik tabi ki bu, herkeste olduğu gibi, bende de bir heyecan oluşturdu. Ama sonrasında sınıfa, ortama, etkinliklere alıştıkça, hani yaptığım etkinliklerden gerçekten zevk aldım. Ve hani bu bana mutluluk verdi.”

K20. “Ben mutlu oldum. Bir de bazen şaşırdım. Çünkü dışardan bazı insanların bazı şeyleri böyle yapamayacağını düşünüyordum. Böyle tepkiler veremeyeceğini düşünüyordum. Ama farklı tepkiler verince şaşkınlık falan oldu. Mutlu da oldum. Onlar adına. Kendi adıma da mutlu oldum.”

K21. “Hocam eğlendim ya çok eğlendim. Hani süreçte mutluydum. Ne bileyim hani dışardan baktığın zaman mesela arkadaşlarla, hani bunu yapmaz, diyeceğin şeyleri yapabildiler. Yani daha nasıl yaptı onu diye böyle çok değişik anlar yaşadım.”

Aday öğretmenler mitolojik eserleri okurken kafasında canlanıp o dönemi yaşadıkları, merak duyguları yaşadıkları ve süreç sonunda mutluluk yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğretmen adayları tanrılarla insanlar arasında iletişim kurulamadığı için üzüldüğünü belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarından ilk başta sıkıcı geldiğini ancak canlandırmalardan sonra heyecan, mutluluk duydukları ve eğlendiklerini belirtmişlerdir. Öğretmen adayları müzelerde Antik Yunan heykelleri, tanrıçaların kendilerini çok etkilediği, çok şaşırp mutlu olduklarını belirttikleri yönünde görüş belirtmişlerdir. Öğretmen adayları üniversite döneminde yaşadıkları bu projeyi unutmayacakları yönünde de görüş ifade etmişlerdir. Öğretmen adaylarının müze eğitimi uygulama sürecinin mesleki bakış açılarındaki değişimlere ilişkin görüşleri Tablo 11’de verilmiştir.

**Tablo 11.** Yaratıcı Drama İle Yunan Mitolojisinin İşlenmesinin Öğretmen Adaylarının Mesleki Açından Bakış Açısındaki Değişimler

<b>Öğretmen Adaylarının Öğretmenlik Mesleğine Bakış Açısındaki Değişimler</b>	<b>f</b>
Öğretmenlik mesleğinde müzeleri kullanırım	<b>16</b>
Öğrenciler bu etkinliklerde daha iyi öğrendi.	<b>11</b>
Öğrenme daha kalıcı oldu.	<b>9</b>
Öğrencilerin derse katılımını artırıyor.	<b>6</b>
Derslerimi okul dışında müzelerde yapacağım.	<b>4</b>

Tablo 11'e göre öğretmen adayları yaratıcı drama ile müzelerde yapılan Yunan mitolojisine dair etkinliklerde öğrenmenin daha kalıcı olduğunu, öğrencilerin derse daha etkili katıldığını, daha iyi öğrendiklerini fark ettikleri için öğretmen olduklarında dersleri okul dışında müze gibi ortamlarda yapacaklarını ve derslerinde dramayı kullanacaklarını belirtmişlerdir. Buna ilişkin öğretmen adaylardan bazılarının görüşleri aşağıda verilmiştir. Bu görüşler;

*K1: "Öğretmenlik mesleği açısından bana katılımın arttırılabileceğini ve öğretirken eğlendirebileceğimi gösterdi. Hani ben de bu şekilde ilerleyebileceğimi düşünüyorum."*

*K2: "Mesela ben konuyu anlatırken evet konuyu anlatırken bir şeyleri anlatabiliriz. Ama yaşatamıyoruz. Bu yüzden hani dramalar drama yaparken mesela o anları yaşatabiliyoruz."*

*K3. "Hocam ben açıkçası sosyal bilgiler öğretmeni olarak okul dışı etkinliklere en çok planlanacak bölüm olduğunu düşünüyorum ve kendimi açıkçası bu konuda yeterli hissediyordum. Formu en başta da hatta çok başarı oranında doldurmuştum. Ama daha sonra bu etkinliği yaptıktan sonra da açıkçası eksikliklerimin çok fazla olduğunu fark ettim."*

*K4: "Ben her öğretmenin müzeleri okul dışı etkinlikleri kullanmasını düşünüyorum. Ben de ilerde öğretmenlik hayatımda kesinlikle kullanırım."*

*K5. "Dersi severler konuyu da anlarlar diye düşünüyorum ben. Bu tarz etkinlikleri kullanmam gerekiyor."*

K6. “Müzeleri gezmeyi drama sayesinde hani sevdim. Daha çok ilgimi çekti. Öğretmen olduğumda da öğrencinin her ne alanı olursa olsun drama sayesinde o dersi seveceğini daha iyi anlayacağını düşünüyorum. O yüzden ben de kullanırım derslerimde.”

K7. “Grup arkadaşlarıma da aynı şekilde.4.sınıfta böyle bir şeyle karşılaşmak yani üniversitenin bana kattıklarında bu projeyi hatırlayacağım, bu çalışmayı hatırlayacağım. Yani böyle bir ilgilim olduğunu, yeteneğim olduğunu da bu proje ile öğrendim. Yani yaratıcı drama kurlarına da katılmak istiyorum. Yani böyle bir ilgilim olduğunu, yeteneğim olduğunu da bu proje ile öğrendim.”

K8. “Gerçekten benim için yeni insanlar tanımak yeni yerler görmek ve oralarda eğlenmek çok güzeldi. Keşke bunu üniversite hayatımın son yılında değil de daha öncesinde yaşamış olsaydım. Âmâ yine de benim için çok güzeldi yani bana çok şey kattı. Çok teşekkür ediyorum.”

K10. “Öğretmen olduğumda ben de hani okul dışı ortamlara çocukları götürmek istiyordum, müzeleri gezdirmek istiyordum. Âmâ hani bu denli etki bırakacağını düşünmüyordum. Kendim bunu yaşadığım için ne kadar beni etkilediğini gördüğümünden çocuklarında çok etkileneceklerini düşünüyorum o yüzden öğretmen olduğumda bu tekniği sıkça yani imkânların el verdiği sürece kullanmayı düşünüyorum.”

K11. “Bu süreç bende hocam ayrı ayrı düşünecek olursak, öğretmenlikte yaratıcı dramayı kesinlikle kullanacağım zaten. Bunu bende değiştirdi. Önceden asla yani o şekilde bir şey düşünmüyordum. Hani çocuklara anlatırım güzel bir şekilde, hani anlamalarını sağlarım. Ayrı ayrı ilgilenirim diyordum ama hani böyle bir şeye gerek yokmuş aslında. Yaratıcı drama ile bütün sınıfı birbirine bağlamak onları birbiriyle etkileşim sağlamak daha kolay oluyormuş.”

K12. “Mesleğimde de bunu yapabileceğimi düşünüyorum. Çünkü sınıf öğretmenliği. Ufak çocuklara yapıyoruz ve onların eğlenmesi eğlenerek öğrenmesi onlar açısından da benim açımdan da daha iyi olacağını düşünüyorum.”

K13. “Klasik eğitim anlayışını daha çok sunuş yöntemi niyetiyle kullanarak öğretimi gerçekleştiriyorlar. Geçıştirmek amacıyla anlatalım bitsin. Ama burada ise tam tersi hani yaratıcı drama insana öğrencilere gerçekten bir şeyler katmayı sağlayan bir teknik ve bunu gerçekten öğrencilerime kullanmak istiyorum.”

K14. “Ben çok yararlı olduğunu düşünüyorum yaratıcı dramayı o yüzden kullanırım. Müzeyi de arttırırım tabi ki eğer yoksa okulumuzda bu tür müze gezileri falan. Onları arttırmayı çalışırım. Hatta kendim bile başında liderlik yapmaya çalışırım. İsterim çocuklar gitsin, işte müzeye gidelim, gezelim tarzında. Çünkü ama kendim gitmek isterim onlara yaratıcı drama eşliğinde vermek isterim müzeyi. Hani boş boş gezsinler istemem. Daha yararlı olabileceğini düşünüyorum. Müze ve yaratıcı dramanın birlikte kullanılmasının.”

K15. “Öğretmenlik mesleği açısından kesinlikle önemli olduğunu düşünüyorum yaratıcı dramanın. Çünkü bakıldığından bir öğretmen söylediğiniz gibi nerdeyse 2000-3000 öğrenciye tekabül ediyor. Bu açıdan o öğrencilerin yani yarısına dokunmak bile bu etkinlikler ile beraber onların hayatlarında kalıcı bir yere sahip olmak hem kişisel olarak hem de öğrenme açısından kalıcı olmak çok değerli diye düşünüyorum. O sebeple yaratıcı drama öğretmenlik mesleği için bence kesinlikle şart. Yani kesin bir koşul olarak düşünüyorum.”

K16. “Şöyle eğitimin dört duvar arasında değil de dışarda da rahatlıkla yapılabileceğini bir kere daha şahit oldum. Ve dışarıda yapılan etkinliklerin öğrencinin öğrenmesinde daha da etkili olduğunu düşünüyorum. Yani onu değiştirdi.”

K17. “Benim yeterliliğimi arttırdı sadece öğretmenlik şeyinde mesleğinde. Daha ilerisinde kesinlikle kullanacağım hatta şöyle bir şey var. Bir dahaki dönemde ben yaratıcı drama dersini kesinlikle alacağım. Ona dair böyle bilgilerimi daha fazla arttırmaya öğrencilerimi daha fazla bu sürecin içinde bırakmayı düşünüyorum. Çünkü yaratıcı drama sadece bir öğretim süreci değil aynı zamanda kişiyi hayata da kazandırıyor bence.”

K18. “Öğrencilerimin de kesinlikle bunu yaşamaları gerektiğini düşünüyorum. Çünkü çocukluklarında falan bakıyoruz öğretiyoruz karşılarında tahta var öğretmen var duvar var bu kadar yani. Sıkılıyorlar içlerine kapanıyorlar. Ama böyle etkinliklerle hem hayata daha fazla kazandırabiliriz hem öğrenmelerini kalıcılığını sağlayabiliriz hem de öğrenmeyi istemelerini sağlayabiliriz. Bu yüzden kesinlikle kullanacağım.”

K19. “Daha önce müzelere gittik ama şöyle hani sırf merak ettiğimiz için gittik hani konuya hâkim değildik. Hani sırf görmek için görmeye gittik. Ama bu çalışmada tam öyle tersini yaptık önce öğrendik anladık ona göre o bakış açısıyla bu sefer müzelere gittik. İlerdeki dönemde öğretmenlik hayatımda baya benim işime yarayacak.”

Öğretmen adayları müzeleri gezmeyi drama sayesinde sevdiklerini, drama kullanılan ortamda müzelerde öğrencilerin daha iyi derse katılabileceklerini, daha iyi ve kalıcı öğrenmenin sağlanabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adayları drama sayesinde sınıf içi iletişimin daha iyi sağlandığını gördüklerini belirtmişlerdir. Bu yönüyle öğretmen adayları müze ve dramanın birlikte kullanılmasının oldukça yararlı olduğunu gördükleri için öğretmen olduklarında öğrencilerini drama yöntemi ile müzelere götüreceklerini ifade etmişlerdir. Öğretmen adaylarının yaratıcı drama ile Yunan mitolojisi uygulama sürecine ilişkin önerileri Tablo 12’de verilmiştir.

**Tablo 12.** Öğretmen Adaylarının Öğrenme Sürecinin Etkili Olması için Önerileri

Öneriler	f
Drama dersi İlkokuldan Başlatılmalı	6
Öğretmenlerin niteliği artırılması gerekir	4
Okul öncesinden başlamalı	3
Drama ortaokulda başlamalı	2
Drama zorunlu ders olmalı	2

Tablo 12’de görüldüğü gibi öğretmen adaylarının Yunan mitolojisine ilişkin olarak uygulama sürecinde bu sürecin ve öğrenme süreçlerinin etkililiği için dramanın, okul öncesi, ilkokul, ortaokulda başlaması yönünde önerileri olmuştur. Bu önerilere ek olarak öğretmen adayları drama dersinin tüm kademelerde zorunlu olması ve

dramayı kullanma konusunda öğretmenlerin niteliğinin artırılması gerektiğini belirtmişlerdir.

*K2. "Drama eğitiminin sadece yükseköğretim değil ilköğretim ve ortaöğretimlerde de başlatılması gerektiğini düşünüyorum."*

*K4. "Her yaş grubunda yaratıcı drama derslerinin verilmesi gerektiğini düşünüyorum."*

*K5. "İköğretimden de başlaması gerekiyor drama eğitiminin. Tam donanımla bir yapıya sahip olmamız gerekiyor bu konuda."*

*K6. "Bence öğrencilerin ilkokul ve ortaokuldan yaratıcı drama derslerini alması gerekiyor bence."*

*K8. "Yaratıcı drama derslerde bence ortaokul seviyesinden itibaren verilmeye başlanmalı. Çünkü çocukların en çok gelişime ihtiyaç duyduğu dönem o zaman. Kendini açacakları ergenlik dönemleri. Yaratıcı drama bence çok büyük değişimler yaratabilir çocuklarda. Özellikle sınıf içerisindeki bağları çok güçlendirecek. İlkokul bence daha çok biraz daha öğrenmeye okula alışmaya dayalı bir zaman ya ortaokul bence daha iyi olur çocuklar için. Hani benim görüşüm bu. Ortaokul, lise, üniversite her zaman verilen matematik, Türkçe, sosyal dersler gibi zorunlu bir ders olmalı yaratıcı drama dersinde."*

*K12. "Yaratıcı drama aslında bir ders değil bana göre hayatın içerisinde sanki bir parçaymış gibi hissettirdi. Bu yüzden olması gereken şey ben arkadaşımın görüşüne katılmıyorum açıkçası, ilköğretimden itibaren verilmeye çalışılmalı en azından, diye düşünüyorum. Çünkü tam bu okula alışma süreci içerisinde o süreci öğrenci daha iyi yönetebilir. Arkadaşlarıyla daha çabuk kaynaşabilir diye düşünüyorum. Ben de bu eğitim ortaokulda çok az da olsa aldım. Bir tiyatro gösterimiz olmuştu. Yani insanın öz güvenini gerçekten tetikliyor. Ve iletişim kurmada özellikle. Sadece öz güven olarak bakmamalıyız."*

*K14. "Ben direkt okul öncesinden başlaması gerektiğini düşünüyorum. Çünkü öğrenci ilk başta ailesinden ilk defa ayrı kalıyor. Ortamdan çok uzak. Bu yüzden ben yaratıcı dramanın kullanılmasının daha faydalı olacağını"*

*düşünüyorum okul öncesinde. Hem ortama alışması hem adapte olması açısından, öğrenmesi açısından oraya karşı bir isteğin oluşması açısından okul öncesinden başlaması gerekiyor ve bence sadece okul öncesinde de kalmamalı, yükseköğretime kadar hatta yükseköğretimde dâhil olmak üzere bolca kullanılması gerektiğini düşünüyorum.”*

*K16. “Ben sadece öğrencilerde değil öğretmenlerin de bu konuda yeterliliklerini arttırması gerektiğini düşünüyorum. Kendim açısından örnek vereyim. Söylediğim gibi yaratıcı dramayı başta farklı görüyordum. Şimdi farklı görüyorum. Öğretmenler kendilerini yeterli görebilirler ama bu konudaki eğitim alarak kendilerini daha da geliştirebilirler. Kendilerini geliştirdikçe otomatik olarak bu öğrencilere de yansıtacak. Eğitim süreci daha faydalı daha etkin bir hale dönüşecek.”*

Öğretmen adaylarının görüşleri incelendiğinde dramanın Yunan mitolojisinin ve müzelerde uygulanmasının etkili bir öğrenme yaratıcı yönünde bir farkındalığın olduğu görülmektedir. Bu farkındalığa dayalı olarak öğretmen adayları dramanın erken kademelerde başlatılması, okullarda Türkçe, matematik dersleri gibi dramanın da zorunlu olması ve öğretmenlerin dramayı etkili olarak kullanabilmesi için niteliklerinin artırılması gerektiği yönünde önerilerde bulunduğu görülmüştür.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

#### 4.1. TARTIŞMA

Müzedede Antik Yunan mitolojisinin yaratıcı drama yöntemiyle işlenmesine paralel olarak öğretmen adaylarının öğrenme düzeyleri, müzeye karşı tutumları, öz yeterlilik inançlarının ve motivasyonlarının ne ölçüde etkilendiğini ortaya çıkarmaya çalışılan bu çalışmadaki nicel ve nitel sonuçlar birlikte tartışılmıştır.

Araştırmada uygulama sonrası öğretmen adaylarının müze eğitimine yönelik tutumlarında anlamlı bir artış olduğu bulunmuştur. Bu sonuca göre Antik Yunan mitolojisine yönelik gerçekleştirilen yaratıcı drama yönteminin öğretmen adaylarının müze eğitimine yönelik tutumlarını geliştirmede etkili olduğu görülmüştür. Yaratıcı yönteminin farklı derslerde konularda kullanılması öğretmen ve öğrencilerin tutumlarını olumlu yönde etkilediği saptanmıştır (Ütkür, N. 2012; Yönel, 2006; Zayimoğlu, 2006; Yönel, 2006; Şahbaz, 2004; Üstündağ, 1997). Nitel sonuçlarda da öğretmen adayları yaratıcı drama ile Yunan mitolojisi konusu işlenirken mitoloji ve tanrıları öğrendikten sonra merak duydukları, önce çekingenlik yaşadıkları, zamanla bu duyguyu atarak kendilerini daha rahat hissetmeye başlayarak tedirginliklerinin gittiği, heyecan ve coşku yaşayarak, eğlenerek öğrendikleri ve mutlu bir süreç yaşadıkları yönünde görüş belirtmişlerdir. Bu yönüyle nicel boyutta tutum ölçeğinden elde edilen sonuçla nitel olarak öğretmen adayları ile yapılan görüşmelerde elde edilen sonuçlar örtüşmektedir. Bu sonuçlar ışığında yaratıcı drama ile müze ve tarihi mekânlarda yapılan uygulamalar sayesinde öğrencilerin müzelere ve mitoloji ve araştırma konusu olan Yunan mitolojisine ilgilerinin artacağı söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında zengin bir tarihe kültüre sahip olan Türkiye’de öğrencilerin müzeler, tarihi mekânlarda drama yöntemine dayalı uygulamalar ile tarihsel ve kültürel birikimleri artırılabilir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlardan biri de uygulama sonrasında müze eğitimine yönelik olarak öğretmen adaylarının öz yeterlilik inanç puanlarında anlamlı bir artış olmasıdır. Bu sonuç çalışma sürecinde gerçekleştirilen uygulamaların müze eğitimine yönelik öz yeterlilik inancının artmasında önemli bir etkiye sahip olduğunu

göstermektedir. Bu sonuçlara göre Antik Yunan mitolojisine yönelik gerçekleştirilen yaratıcı drama yönteminin öğretmen adaylarının müze eğitime yönelik öz yeterlik inançlarını geliştirmede etkili bir unsur olduğu söylenebilir. Yaratıcı drama ile yapılan Yunan mitoloji etkinlikleri sonrasında öğretmen adayları ile yapılan görüşmelerde drama yönteminin sosyal bilgiler derslerinde, müzelerde kullanma konusunda öğretmen yeterliliklerini artırdığı saptanmıştır. Ayrıca öğretmen adaylarından mitolojik eserlere karşı bakışının, etkinlikler sonrasında olumlu yönde geliştiği yönünde görüş belirttikleri ortaya çıkmıştır. Ayrıca araştırma sonucunda yaratıcı drama ile Yunan mitolojisinin işlenmesi öğretmen adaylarının mitoloji ve müzelerle karşı ilgilerini artırdığını, mitoloji konusunda bilgilerini artırdığını, tanrıları sevdiklerini ve eğlenerek kalıcı bir öğrenmenin oluştuğunu belirtmişlerdir. Yaratıcı dramaya dayalı benzer araştırmalarda drama uygulamalarının öz yeterlilik ve tutumları geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır (Namdar ve Kaya, 2019; Güler ve Kandemir, 2015; Kırmızı ve Saygı, 2015; Kartal, 2009).

Öğretmen adayları, drama ile yapılan Yunan mitolojisine dayalı etkinliklere dayalı öğrenme süreci sonucunda daha eğlenceli ve kalıcı öğrenmeler oluştuğunu belirtmişlerdir. Öğretmen adayları daha önceden müzeleri geleneksel yöntemlerle gezdikleri için bu ortamları sıkıcı bulurken dramaya dayalı etkinlikleri müzeleri eğlenceli ve zengin bir öğrenme ortamına dönüştürdüğü için müzelerle karşı ilgi ve tutumlarının artırdığını belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adaylarından bazıları mitoloji ile ilgisi olduğunu belirtmesine karşın çoğunluğunun mitolojiye karşı ilgilerinin olmamasına karşın bu etkinlikler sonucunda mitolojiye karşı ilgilerinin arttığı görülmüştür. Öğretmen adayları ayrıca dramaya dayalı etkinlikler ile kalıcı ve etkili bir öğrenme ortamı oluştuğunu, etkinliklerde eğlenerek öğrendiklerini, aktif olarak katıldıkları için öğrenmenin daha kalıcı olduğunu, müzelerle ve Yunan mitolojisi ile ilgileri bilgilerinin daha kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Bundan dolayı müzelerde ve mitoloji ile benzerlikler taşıyan birçok konuda drama etkinliklerini kullanacaklarını ve bu konuda yeterliliklerinin arttığını söylemişlerdir.

Yaratıcı drama ile Yunan mitolojisine dayalı öğrenme sürecine ilişkin olarak öğretmen adaylarının görüşleri genel olarak değerlendirildiğinde yapılan etkinliklerin etkileşimlerini artırdığı, öğrenme sürecinin daha etkili olduğu bundan dolayı kalıcı ve etkili bir öğrenme süreci yaşadıkları ortaya çıkmıştır. Ayrıca öğretmen adayları

çekingenliklerinin gittiğini, tarih öncesindeki kişilerle empati kurduklarını ve hayal güçlerinin geliştiği yönünde görüş ifade etmişlerdir. Öğretmen adayları mitoloji konularını etkili bir şekilde öğrendikleri ve mitolojiye ilgilerinin arttığını da belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarının görüşlerinde yaratıcı drama ile Yunan mitolojisine ilişkin etkinliklerin hayal güçlerini ve yaratıcılığını geliştirdiği, utangaçlığını ve çekingenliğini aşmada dramanın yararlı olduğu, Hera'nın ve Artemis gibi tanrıların yerine kendilerini koyup onlarla empati kurabildiklerini, canlandırmada onları canlandırdıklarını belirtmişlerdir. Yaratıcı drama sayesinde mitolojiyi öğrenmek için çaba içine girdikleri yönünde görüş belirtmişlerdir. Bu görüşlere bakıldığında öğretmen adayları sadece Yunana mitolojisini sadece teorik öğrenmemişlerdir, bunu yaşantıya dökerek mitolojik kahramanlarla empati kurdukları görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında yaşayarak öğrenmeye olanak sağlayan yaratıcı drama yönteminin öğretmen adaylarının Yunan mitolojisine ilgilerinin artması ve müzelere karşı tutumlarının gelişmesinde önemli bir etken olduğu söylenebilir. Öğretmen adayları da Yunan mitolojisi konusundaki etkinliklere ilişkin görüşlerinde etkinliklerin geleneksel öğrenmelerden çok farklı olarak yaparak yaşayarak öğrenmeye olanak sağlayacak şekilde uygulandığını belirtmişlerdir. Etkinlikler uygulanırken mutlu olduklarını ve bir sonraki etkinliğin ne olacağını merak ettiklerini, etkinlikler uygulanırken heyecanlanıp eğlendiklerini belirtmişlerdir. Etkinlikler etkili öğrenmeyi ve kalıcılığı sağladığı için etkinlikleri oldukça nitelikli olduklarını ifade etmişlerdir. Etkinliklerde mitolojik hikâyeleri yaşayarak öğrendiklerini söylemişlerdir. Bu sonuç öğrenmenin sıkıcı, sadece öğretmene dayalı bir süreçten çıkarak aktif olarak yaşantıya dayalı mutlu bir süreç olabileceğini göstermektedir. Öğretmen adayları görüşlerinde özellikle yaşayarak öğrenme sürecini temele alan aktif öğretim yöntemlerinden biri olan yaratıcı drama ile mitolojiye ilişkin ilgilerinin artarak etkili öğrendiklerini vurgulamışlardır. Ayrıca öğretmen adayları müze alanında, mitoloji alanında yer alan teorik bilgileri eğitsel oyunlarla işlendiği için kendilerinden bir şeyler katarak öğrendiklerini belirtmişlerdir. Bu yönüyle yaratıcı dramanın hayal gücü ve yaratıcılıkları geliştirme anlamında da önemli bir rol üstlendiği söylenebilir. Öğretmen adayları müzelerde Antik Yunan heykelleri ve tanrıçaların kendilerini çok etkilediğini, çok şaşırıp mutlu olduklarını belirtmeleri de Yunan mitolojisine yönelik ilgilerinin önemli ölçüde arttığı söylenebilir.

Öğretmen adayları yaratıcı drama ile müzelerde yapılan Yunan mitolojisine dair etkinliklerde öğrenmenin daha kalıcı olduğunu, öğrencilerin derse daha etkili katıldığını, daha iyi öğrendiklerini fark ettikleri için öğretmen olduklarında dersleri okul dışında müze gibi ortamlarda yapacaklarını ve derslerinde dramayı kullanacaklarını belirtmişlerdir. Öğretmen adayları müzeleri gezmeyi drama sayesinde sevdiğini, drama kullanılan ortamda müzelerde öğrencilerin daha iyi derse katılabileceklerini, daha iyi ve kalıcı öğrenmenin sağlanabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adayları drama sayesinde sınıf içi iletişimin daha iyi sağlandığını gördüklerini belirtmişlerdir. Bu yönüyle öğretmen adayları müze ve dramanın birlikte kullanılmasının oldukça yararlı olduğunu gördükleri için öğretmen olduklarında öğrencilerini drama yöntemi ile müzelere götüreceğini ifade etmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında öğretmen adaylarının Yunan mitolojisine karşı ilgi ve tutumlarının gelişmesi yanında öğretmenlerin öz yeterlilik algılarını da yükselterek öğretmen olduklarında okul dışında müze gibi ortamlarda ders yapma konusunda güdülenmişlerdir. Öğretmen adayları eğitimin tüm kademelerinde dramanın kullanılmasını önermişlerdir.

Öğretmen adaylarının Yunan mitolojisine ilişkin olarak uygulama sürecinde bu sürecin ve öğrenme süreçlerinin etkililiği için dramanın, okul öncesi, ilkökul, ortaokulda başlaması yönünde önerileri olmuştur. Bu önerilere ek olarak öğretmen adaylarının drama dersinin tüm kademelerde zorunlu olması ve dramayı kullanma konusunda öğretmenlerin niteliğinin artırılması gerektiğini belirtmişlerdir. Bu durumda dramanın Yunan mitolojisini anlatmada ve müzelerde uygulanmasının etkili bir öğrenme yaratıcı yönünde öğretmen adaylarında bir farkındalığın oluştuğu söylenebilir. Bu farkındalığa dayalı olarak öğretmen adayları; dramanın erken kademelerde başlatılması, okullarda Türkçe, matematik dersleri gibi zorunlu olması ve öğretmenlerin dramayı etkili olarak kullanabilmesi için niteliklerinin artırılması gerektiği yönünde önerilerde bulunmuşlardır.

## 4.2. SONUÇ

Antik Yunan mitolojisine yönelik gerçekleştirilen yaratıcı drama yönteminin öğretmen adaylarının müze eğitimine yönelik tutumlarını geliştirdiği saptanmıştır.

Antik kent ve müzelerde uygulanan drama etkinlikleri öğretmen adaylarının öz yeterlilik algılarını olumlu düzeyde artırdığı ortaya çıkmıştır.

Öğretmen adayları antik kent ve müzelerde drama yöntemi ile Yunan mitolojisini yaparak yaşayarak öğrendiklerini söylemişlerdir. Bu şekilde öğrenmenin eğlenerek öğrenmeye olanak sağladığı için kalıcı bir öğrenme oluştuğu belirlenmiştir.

Öğretmen adayları drama temelli uygulamalar ile Yunan mitolojisindeki tanrılarla empati kurduklarını canlandırmalar yoluyla somut bir şekilde o tanrıların yerine geçerek öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Drama temelli uygulamalar ile öğretmen adaylarının müzelere, mitolojiye ve araştırma konusu olan Yunan mitolojisine ilgilerinin arttığı görülmüştür.

Sınıf öğretmeni ve sosyal bilgiler öğretmeni adayları derslerinde, müzeleri kullanma konusunda yeterliliklerinin artırdığını belirtmişlerdir. Bu sonuçlar ışığında aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur.

## 4.3. ÖNERİLER

Müze ve tarihi mekânlarda drama yöntemi konusunda uzman arkeologlar görevlendirilerek uygulamalar yoluyla öğrencilerin tarihsel ve kültürel birikimlerine sahip çıkmaları sağlanabilir.

Yunan mitolojisi ve Eski Çağ tarihi ile ilgili olan alanları içeren bir tane seçmeli ders tüm öğretmenlik bölümlerinde ders olarak yer alabilir.

Tarih, müze ve arkeoloji bölümlerinde drama seçmeli ya da zorunlu bir ders olarak yer alabilir.

Eğitim sürecinde okulöncesinden yükseköğretime kadar sınıfın tek öğrenme ortamı olmaktan çıkartılıp müzeler, tarihi mekânlar gibi alanlar etkili bir öğrenme ortamı olarak kullanılabilir.

## KAYNAKÇA

- Adıgüzel, H. Ö. (2002, Ekim). *Eğitimde Yaratıcı Dramanın Özellikleri ve Aşamaları*. 11. Eğitim Bilimleri Kongresi. Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti: Lefkoşa
- Adıgüzel, H. Ö. (2006). Yaratıcı Drama Kavramı, Bileşenleri ve Aşamaları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(1), 17-31.
- Adıgüzel, H. Ö. (2013). *Eğitimde Yaratıcı Drama* (4. Baskı). Pegem Akademi.
- Adıgüzel, Ö. (2010). *Eğitimde Yaratıcı Drama*. Ankara: Pegem A.
- Agızza, R. (2006). *Antik Yunanda Mitoloji* (2. Baskı). (çev. Z. Z. İlkelen). İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Alpagut, B. (2008). *Kent Müzelerinde Nasıl Bir Eğitim?. Kentler Ve Kent Müzeleri*. O. Silier (Ed.). Kent Müzeleri Uluslararası Sempozyumu Bildirileri (Tam Metin). Antalya: Tarih Vakfı Müzecilik -Sergicilik Yayınları.
- Arıkan, Y. (2020). *Uygulamalı Tiyatro Eğitimi* (23. Baskı). İstanbul: Pozitif Yayın Evi.
- Aristoteles, (1993). *Poetika* (çev. İ. Tunalı). Ankara: Remzi Kitapevi.
- Artun, E. (2009). *Anonim Türk Halk Edebiyatı Nesri*. İstanbul: Kitabevi.
- Aslan, G. (2014). *Öğretmen Adaylarının Yaratıcı Drama Yöntemini Kullanmaya Yönelik Öz Yeterlik Algılarının İncelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Aslan, N. ve Gök, H. (2020). Tarih Biliminin Diğer Disiplinlerle İlişkisinin Yaratıcı Drama Yöntemi ile İşlenmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 15(Özel Sayı), 25-44.
- Atan, Y. (2011). *Akdenizli Tanrılar* (2 Baskı). İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Avcı, C., ve Öner, G. (2015). Tarihi Mekânlar ile Sosyal Bilgiler Öğretimi Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Görüş ve Önerileri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(USBES Özel Sayısı I), 108-133.
- Aykaç, M. ve İlhan, A. Ç. (2014) Çocuk Edebiyatı Metinleriyle Kurgulanan Yaratıcı Drama Etkinliklerinin Konuşma Becerilerine Etkisi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences*. 47(1) , 209-234.

- Aykaç, M., ve Adıgüzel, Ö. (2011). Sosyal Bilgiler Dersinde Yaratıcı Drama'nın Yöntem Olarak Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(1), 297-314.
- Aykaç, M. ve Köğçe, D. (2014). Sınıf öğretmenlerinin matematik derslerinde yaratıcı drama yöntemini kullanma durumlarının incelenmesi. *Tarih Okulu Dergisi*, 7(17), 907-938
- Aykaç, N. Çelik, Ö., Yıldırım, K., Ulubey, Ö., Korkut, P. , Şahin, B., Keskin, M.Ç ( 2021). *İlkokulda Drama Uygulama Örnekler*. ( Ed. Necdet Aykaç) Ankara: PEGEM Akademi.
- Aykaç, N. ve Ulubey, Ö. (2008). Yaratıcı Drama Yöntemi İle Yapılandırmacılık İlişkisinin 2005 MEB İlköğretim Programlarında Değerlendirilmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 3(6),25-44.
- Aykaç, N., Ulubey, Ö., Çelik, Ö. ve Korkut, P. (2019). *The effects of drama on pre-service teachers' affective traits about teaching*. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 6(2), 338-351.
- Aykaç, N.( 2021). İlkokulda kuramsal temeller. Necdet Aykaç ( Ed.). *İlkokulda drama uygulamaları* içinde (ss. 1-26). Ankara: Pegem Akedemi.
- Aytaş, G. (2008). *Türkçe Öğretiminde Tematik Yaratıcı Drama*. Ankara: Akçağ.
- Bakırcı, N. (2014). Eflâtun Cem Güney'in "Masallar" Adlı Kitabında Yer Alan Metinlerde Mitolojik Unsurlar. *Türük Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 1(4), 37-52.
- Bal İncebacak, B. (2015). *Müzedede Drama: Heykel ve İmgelem Kavramı*. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 4(2), 306-318. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/841370>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Bouffard-Bouchard, T. (1990). Influence of self-efficacy on performance in a cognitive task. *Journal of Social Psychology*, 130, 353-363.

- Boyacı, A. U. (2019). *Müzedede Yaratıcı Drama Etkinlikleri İle Sosyal Bilgiler Dersi Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Görüşlerinin Değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Buyurgan, S. (2009). Görme Yetersizliği Olan Üniversite Öğrencilerinin Müzelerden Beklentileri. *Eğitim Bilimleri Dergisi*. 9(3). 1167-1204.
- Buyurgan, S. (Ed.). (2019). *Müze Ve Müzecilik. Müzedede Eğitim Öğrenme Ortamı Olarak Müzeler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2018). *Sanat Eğitimi ve Öğretimi Eğitim Her Kademesine Yönelik Yöntem ve Tekniklerle*. Ankara: Pegem Yayınları.
- Camus, A. (1997). *Sisifos Söyleni*. (çev. T. Yücel). İstanbul: Can Yayınları.
- Can. Ş. (2011). *Klasik Yunan Mitolojisi* (21. Basım). İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Cleaver, J. (1988). *Doing Children's Museum Charlotte*. Vermont: Williamson Publishing.
- Creswell, J. W. (2005). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New Jersey: Pearson Education.
- Çalışkan, H. (2009). Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin Geliştirilmesi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 17(4), 448-457.
- Çelgin, G. (1990). *Eski Yunan Edebiyatı: Epik Çağ, Lirik ve Nesrin Başlangıcı, Attika Dönemi, İskenderiye Dönemi, Roma Dönemi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çoruhlu, Y. (2012). *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*. İstanbul: Kabalcı.
- Demir, M. (2020). *LİDYALILAR Mythos'ton Logos'a* (2.Baskı). Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- Demirel, Ö. ve Ün, K. (1987). *Eğitim Terimleri*. Ankara: Şafak Matbaası.
- Early, A. (1997). *Tarih konuşan drama "drama-maske-müze"* (Yay. Haz. İnci San). Ankara: Yeni İnsan Yayınevi.
- Eliade, M. (1993). *Mitlerin Özellikleri* (çev. S. Rifat). İstanbul: Simavi Yayınları.
- Emen, F.A. (2019). *Yaratıcı Drama ile Mitoloji Öğrenimi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Erhat, A. (2021). *Mitoloji Sözlüğü* (29. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Erim, M. (1967). *Euripides'te Trajedi Kaynağı Olarak Kadın Ruhü*. İstanbul: Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Estin, C. (2002). *Helene Laporte, Yunan ve Roma Mitolojisi* (çev. M. Eran). Ankara: Tübitak Yayınları.
- Fagles, R. and Knox, B. (2000). *Sophocles: The Three Theban Plays, Antigone, Oedipus the King, Oedipus at Colonus*. New York: Penguin Books.
- Fagles, R. and Stanford W.B., (1984). *Aeschylus: The Oresteia, Agamemnon, The Libation Bearers, The Eumenides*. New York: Penguin Books.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., and Hyun, H. (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8<sup>th</sup> Ed.). New York: McGrawHill.
- Frazer J. (2004). *Altın Dal I: Dinin ve Folklorun Kökenleri* (çev. M. H. Doğan). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Gay, L. R., Mills, G. and Airasian, P. W. (2009). *Educational Research: Competencies for Analysis and Interpretation*. New Jersey. Pearson.
- Geleş, F. (2002). Kültürel Şekillenmede, Avrupa'dan Örneklerle Oyuncak Müzelerinin Rolü. 6. Müzecilik Semineri Bildiri kitapları içinde. İstanbul: T.C. Genelkurmay Başkanlığı Askeri Müze ve Kültür Sitesi Komutanlığı.
- George, D. and Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference, 17.0 update* (10a Ed.). Boston: Pearson.
- Graves, R. (2020). *Yunan Mitleri* (çev. U. Akpur). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Güler, M. ve Kandemir, Ş. (2015). Sınıf ve branş öğretmenlerinin yaratıcı drama yöntemini kullanmaya yönelik öz yeterlik algı düzeyleri ve görüşleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(1), 111-130.
- Gülhan, H, (2018). *Antik Tunan Tragedyalarında Yunan Pantheonu ve Dini Ritüeller* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çankırı Karetekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çankırı.
- Gündüz, Ş. (1998). *Din ve İnanç Özgürlüğü*. Konya: Vadi Yayınları
- Gürel, E.ve Muter, C. (2007). Psikomitolojik Terimler: Psikoloji Literatüründe Mitolojinin Kullanılması. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 537-569.

Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (1996). *Müze ve Galeri Eğitimi* (çev. M. Ö. Evren ve E. G. Kapçı). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

ICOM (2010). *Key concepts of museology* (A. Desvallées and F. Mairesse Ed.). Armand Colin.

ICOM. (2022). *Museum Definition*.  
<https://icom.museum/en/resources/standardsguidelines/museum-definition/>  
adresinden erişilmiştir

Johnson, B. ve Christensen, L. (2014). *Eğitim Araştırmaları: Nicel, Nitel ve Karma Yaklaşımlar* (çev. E. Ö. Yiğit) Ankara: Eğiten Kitap.

Kağıtçıbaşı, Ç. (1998). *İnsan ve İnsanlar*. İstanbul: Evrim Basım Yayın Dağıtım.

Karadeniz, C. ve Okvuran, A. (2014). Müzede Bir Gece: Ankara Üniversitesi Öğrencileri ile Çorum Arkeoloji Müzesi'nde Müze Eğitimi. *İlköğretim Online*, 13(3), 865-869.

Karagözoğlu, N. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Etkinliklerle Müze Eğitimine İlişkin Görüşleri: Yozgat Müzesi Örneği. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 33-50.

Korad-Birkiye, S. (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim: Peter Brook, Eugenio Barba, Robert Wilson*. Ankara: Deki Yayınları.

Kartal, T. (2009). İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi İlk Çağ Tarihi Konularının Öğretiminde Drama Yönteminin Öğrenci Başarısına Etkisi (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Kozanoğlu, M.T. (1994). *Yunan Mitolojisi* (2.Baskı). İzmir: Düşünün Adam Yayınları.

Küçükahmet, L. (2014). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.

Latacz, J. (2006), *Antik Yunan Tragedyaları*, (çev: Y. Onay). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Lifschitz-Grant, N. (2018). Mornings at The Museum a Family Friendly Early Childhood Program. *Journal of Museum Education*. 43(3), 260-273.

- McNaughton, M. J. (2004). Educational drama in the teaching of education for sustainability. *Environmental Education Research*, 10(2), 139-155.
- Modan, A. (1995, 26, Ekim). *Psikoloji Müzeye Giriyor*. Siyah Beyaz Gazetesi, 12-13.
- Multon, D. K., Brown, D. S., and Lent, W. R. (1991). Relation of Self-Efficacy Beliefs to Academic Outcomes: A Meta-Analytic Investigation. *Journal of Counseling Psychology*, 38, 30-38.
- Nutku, Ö. (2011). *Dünya Tiyatrosu Tarihi I: Başlangıcından 19. Yüzyıla Kadar*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Nuzzaci, A. (2006). General Education And Museum Education: Between Singularity And Plurality. *Revista Complutense de Education*, 17(1), 65-75.
- Oğuz Namdar, A., & Kaya, Ö. S. (2019). Öğretmenlerin yaratıcı drama yöntemini kullanmaya yönelik özyeterlik algıları ve tutumları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(4), 901-914.
- Okan, B. (2015). Günümüzde Müzecilik Anlayışı. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2), 187-198.
- Okur, N. E. (2021) *Euripides Tragedyalarında Erginlenme: Hippolytos, İon, Orestes Örnekleri temelinde Gençlerin Topluma Giriş Ritüelleri ve Dramatik Kurgudaki Yeri* (Yayımlanmamış doktora tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Okvuran, A. (2003). Drama Öğretmeninin Yeterlilikleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(36), 81-87.
- Onur, B. (2013). *Müze ve Oyun Kültürü*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Örnek, Z. (2018). *Aydın Müze'sinde Mitolojik Kökenli Eğitim Uygulamalarının Değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Pajares, F., and Miller, D. M. (1994). Role of Self-Efficacy and Self-Concept Beliefs in Mathematical Problem Solving: A Path Analysis. *Journal of Educational Psychology*, 86, 193-203.

- Pamias, J. (2014). "The Reception of Greek Myth", *Approaches to Greek Myth* (Ed. L. Edmunds) (2.bs.), Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Pekmezci, H. (2008). Müze ve Sanat Merkezlerinde Eğitim. 27. *Müzeler Haftası Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik II Eğitim, İşletmecilik ve Turizm Sempozyumu* Bildiri kitabı içinde, Ankara: Vehbi Koç ve Ankara Araştırmaları Merkezi.
- Philips, D.C. ve Soltis, F. J. (2005). *Öğrenme: Perspektifler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Püsküllüoğlu, A. (2004) *Türkçe Sözlük* (5. Basım). İstanbul: Doğan.
- Robert, F. and Stanford, W.B. (1984). *Aeschylus: The Oresteia, Agamemnon, The Libation Bearers, The Eumenides*. New York: Penguin Books.
- Saban, A. (2013). *Öğrenme ve Öğretme Süreci*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Sami, Ş. (2004). "Esatir" Dünya Mitolojisinden Örnekler. (Ed. C. Batuk). İstanbul: İnsan Yayınları.
- San, İ. (1991). Eğitim ve Öğretimde Yaşayarak Öğrenme Yöntemi ve Estetik Bir Süreç Olarak Yaratıcı Drama. *Eğitimde Nitelik Geliştirme Sempozyumu*, Kültür Koleji Yayınları.
- Şahbaz, Ö. (2004). *İlköğretim 4. Sınıf "Canlılar Çeşitlidir" Ünitesinde Yaratıcı Drama Uygulamalarının Öğrencilerin Sözel Yaratıcılıklarına, Başarılarına Ve Derse Yönelik Tutumlarına Etkisi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- San, İ. (2018). *Yaratıcı Drama ve Müze*. İstanbul: Yeni İnsan.
- Schunk, H. D. (2004). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sears, K. (2019). *Mitoloji 101 Eski Yunan ve Roma Mitolojisi Hakkında Bilmeniz Gereken Herşey* (8. Baskı). (çev. E. Duru). İstanbul: Say Yayınları.
- Stuttard, D. (2016), *Sappho’dan Sokrates’e 50 Hayat Hikâyesiyle Antik Yunan Tarihi* (çev: E. Gökyaran). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Susar Kırmızı, F., & Saygı, C. (2015). Sınıf Öğretmeni Adaylarının Yaratıcı Drama Yöntemini Kullanmaya Yönelik Özyeterlik Algıları. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 4(2), 739-750.

- Şener, S. (1991). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Şener, S. (1972). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan*. Ankara: Ankara Üniversitesi Dil Tarih ve Coğrafya Yayınları.
- Şimşek, H. Yıldız, E. M. ve Danacı Polat, B. (2019). Müze ve müzecilik, Buyurgan S. (Ed.), *Müzedede eğitim: Öğrenme ortamı olarak müzeler içinde* (s. 29-54), Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Tashakkori C. and Teddlie A. (2003) *Handbook of Mixed Methods in Social and Behavioral Research*. California: Sage Publication.
- Thomson, G. (2004). *Tragedyanın Kökeni* (çev: M. H. Doğan). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Uğurlu, N. (2012). *Türk Mitolojisi*. İstanbul: Örgün.
- Ulu, M., ve Adıgüzel, F. B. (2019). Müzede Sosyal Bilgiler Öğretiminde Yaratıcı Drama'nın Bir Yöntem Olarak Kullanımına İlişkin Uzman Görüşleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 14(2), 263-280.
- Ulubey, O., and Toraman, C. (2015). The Effect Of Creative Drama On Students' Academic Achievement: A Meta-Analysis Study. *Journal of Mustafa Kemal University the Institute of Social Sciences*, 12(32), 195-220.
- Uraz, M. (1955). *Küçük Mitoloji (Yunan-Roma)*. İstanbul: Türk Neşriyat Yurdu
- Utku, Ç. (2008). *İlköğretim 5.Sınıf Düzeyi Sanat Eğitiminde, Müze Eğitiminin Öğrencilerin Tutumlarına Etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Üstündağ, T. (1994). Günümüz Eğitiminde Dramanın Yeri. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*. (37), 7-10.
- Üstündağ, T. (1997). *Vatandaşlık Ve İnsan Hakları Eğitimi Dersinin Öğretiminde Yaratıcı Dramanın Erişime Ve Derse Yönelik Öğrenci Tutumlarına Etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Üstündağ, T. (1998) Yaratıcı drama eğitim programının öğeleri. *Eğitim Bilim Dergisi*. (66), 27-33.

- Ütkür, N. (2012). Yaratıcı Drama Yönteminin Hayat Bilgisi Derslerinde Kullanılmasının Öğrencilerin Başarı Ve Tutumlarına Etkisinin İncelenmesi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Vernant, J. P. (2001). *Evren, Tanrılar, İnsanlar* (çev. M. E. Özcan). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Vural, R. A. ve Somers, J. W. (2016). *Hümanist İlköğretim Programları İçin İlköğretimde Drama Kuram ve Uygulama*. Ankara: Pegem Akademi.
- Woolland, B. (2010). *Teaching Primary Drama*. London: Pearson.
- Yeşilbursa, C. C. ve Uslu, S. (2014). Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Müze Eğitime Yönelik Öz-Yeterlik İnançları, *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(16), 410-428.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Yorgun, F. (2018) *Antik Yunan Tragedyalarında Tanrı ve Kader Kavramları* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.
- Yücel, Ç. (2015). Dionysos Bayramları ve Şenlikleri. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4, 151-164.
- Zayımoğlu, F. (2006). *İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi "Coğrafya Ve Dünyamız" Ünitesinde Yaratıcı Drama Yöntemi Kullanımının Öğrenci Başarısı Ve Tutumlarına Etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

## EKLER

### EK1. UYGULAMA PLANLARI

#### PLAN 1: MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ DRAMA SALONU

**Eğitmen:** Şükrü Oğul Nurel

**Mekân:** Sınıf

**Grup:** Sınıf Öğretmenliği ve Sosyal Bilgiler Öğretmenliği bölümlerinde öğrenim gören 21 gönüllü öğrenci.

**Tarih:** 27.11.2022

**Süre:** 6 SAAT (360 dakika)

**Yöntem Teknikler:** Rol oynama, doğaçlama, istasyon, tartışma, grup çalışması, soru cevap.

**Araç Gereçler:** Top, karton

**Kazanımlar:** Program hakkında bilgi sahibi olur.

Antik Yunan mitolojisiyle ilgili temel kavramlar hakkında farkındalık kazanır.

Antik tiyatro, tragedya, yaratıcı drama kavramlarının anlamını söyler.

Mitolojik açıdan antik kentlerin ve müzelerin önemini kavrar.

Antik kaynakların ve yazarlarının ismini söyler.

**Etkinlik 1(Tanışma):** Katılımcılardan çember olmaları istenir. Eğitimci daha sonra katılımcılardan kendine özgü bir hareketle isimlerini söyleyerek karşısındaki kişiye gitmelerini söyler. Tüm katılımcılar bu işlemi yaptıktan sonra etkinlik sona erer.

**Etkinlik 2(Tanışma):** Eğitimci katılımcılardan çember olmalarını ister. Eğitimci katılımcılardan isminin baş harfine göre bir nesne vb bulmalarını ister. Örnek: Oğul Ozan gibiyim. Necdet Nar gibiyim.

**Etkinlik 3:** Yaratıcı drama sınıfının duvarlarına Yunan Mitolojisi ile kavramların bulunduğu fotoğraflar asılır. Eğitimci katılımcılara buranın bir müze olduğunu söyleyerek katılımcılardan müzeyi gezerek notlar almalarını ister. EK:1

**Etkinlik 4 (Ara Değerlendirme):** Eğitimci katılımcılara: “Müzedede neler gördünüz? Neler dikkatinizi çekti? Daha önce bir müze ya da antik kente gittiniz mi? Yunan mitolojisi ile ilgili daha önce bu tarz kavramlar gördünüz mü? ” gibi sorular sorar.

**Etkinlik 5:** Katılımcılar çember olur. Eğitimci katılımcılara bir top verir. Katılımcılardan topu mitolojik bir kavram söyleyerek karşısındakine atmasını söyler. Bu şekilde tüm kavramların tekrarlanması ile etkinlik sona erer.

**Etkinlik 6 Domino:** Katılımcılara tragedya, Antik Yunan mitolojisi ile ilgili kaynakların yazarlarına ait bilgi fişleri dağıtılır. Katılımcılar iki gruba ayrılır ve her bir gruba birer top verilir. Gruplardan bir katılımcı en öne geçer ve diğer katılımcılar karşısına düz bir şekilde sıralanır. Topu sıranın başındaki kişilerden arkaya doğru olarak sırasıyla alttan ve üstten iletmeleri istenir. Top en arkaya gelince en arkadaki kişi bilgi fişini söyleyerek en öne geçer. Oyun tüm grubun ilk başa dönmesi ile sonlanır. EK: 2

**Etkinlik 7:** Antik yazarlara ait bilgilerin taşındığı kâğıtlar alana karışık şekilde dağıtılır. Her kâğıdın bir yazara ait özelliği ve eseri yazacak şekilde bir çifti bulunur. Müzik açılır. Müzik her durduğunda katılımcılardan yerden farklı bir kâğıt alıp okumaları istenir. Devam eden süreçte eğitimci, katılımcılara yerden birer kâğıt alarak eş çiftlerini bulup yazarlarını birbirlerine tanıtmalarını ister. EK: 3

**Ara değerlendirme:** Eğitimci katılımcılara “Hangi yazarları gördük? Eserleri nelerdi?” gibi sorular sorar.

**Etkinlik 8 (İskele-Liman- Güverte):** Alanda eğitimci tarafından üç adet yer belirlenir. Bu yerler tragedya- antik tiyatro- yaratıcı drama olarak isimlendirilir. Katılımcılardan eğitimcinin yönergesine göre istenilen yere gitmeleri istenir. Yanlış yere giden ya da şaşırarak oyundan elenir.

**Etkinlik 9:** Alana üç adet fon kartonu asılır. Fon kartonlarında çeşitli bilgi fişlerinin yerleştirilebileceği boyutlarda bölmeler oluşturulur. Katılımcılar üç gruba ayrılır. Gruplara bilgi fişleri verilerek kartonlara yapıştırılmaları istenir. Daha sonra eğitimci eşliğinde kartonlar gezilerek yanlışlıklar düzeltilerek gruplar tarafından tanıtmalar yapılır.

## **Etkinlik 10: CANLANDIRMA**

Katılımcılar eğitmen tarafından dört gruba ayrılır. Her bir gruba aşağıdaki konular verilerek canlandırma yapmaları istenir.

1 Grup: Mitolojinin doğuşu ve temel kavramları kullanarak bir canlandırma yapmaları istenir.

2 Grup: Katılımcılardan kendilerini antik yazarların yerine geçerek onların özelliklerini kullanarak bir canlandırma yapmaları istenir.

3 Grup: Tragedya, müze, yaratıcı drama alanında uzman kişilersiniz, Bir sohbette bir araya geldiniz ve Yunan mitolojisine ait kavramların hangi alanda daha etki kullanıldığı hakkında ufak bir tartışma ortamı yaşamaları istenir.

4 Grup: Yunan mitolojisi ile ilgili görmüş olduğunuz kavramları günlük hayattan birer nesneye uygulayarak bir canlandırma hazırlayınız.

## **Değerlendirme**

**Etkinlik 11:** Katılımcılar 4 gruba ayrılır. Her bir gruba bir fon kartonu ile boya kalemi verilir.

1. Gruba: Mitoloji ile ilgili temel kavramlar
2. Gruba: Antik yazarlar ilgili temel kavramlar
3. Gruba: Antik Yunan Mitolojisi, Tragedya, Yaratıcı drama ile kavramlar
4. Gruba: Duvar gazetesi oluşturmaları istenir.

Eğitmenin yönergesi doğrultusunda gruplar sırasıyla yer değiştirerek diğer grupların kaldıkları yere ekleme yaparlar. Gruplar tekrar başladıkları yere dönünce etkinlik tamamlanır ve sırasıyla istasyonlar gezilerek tanıtılır ve incelenir.

## PLAN1 EK1:



Mit bilimi manasına gelen Mitoloji, tarih öncesi dönemlerde toplumların tarihlerini, inançlarını ve kültürlerini içine alan bir kavramı ifade etmektedir. Mitoloji kelimesi mythos (hikâye-masal) ve logos (söz) kelimesinden türetilmiştir. Bu bilim dalına mitoloji denmektedir. Mitoloji Yunanca mythos: masal, efsane; logos: söz, bilgi sözcüklerinin türetilerek efsaneler bilgisi olarak Türkçeye geçmiştir. Bütün yönüyle mitleri araştırıp inceleyerek farklı kültürlerin mitleri ile karşılaştırmalarda bulunan kendine özgü yöntemleri bünyesinde taşıyan bir bilim dalı olarak mitoloji işlev görmektedir. Bu bilim dalı ilk çağlarda ya da çeşitli uluslarda tanrıların, yarı tanrıların ve kahramanların efsane olan tarihinin tümünü içine alarak onları sistemli bir biçimde inceleyerek yorumlarda bulunur. Bu yönüyle bakıldığında mitoloji Türkçe söylenbilim kelimesi olarak da ifade edilmektedir. Mitoloji, mit bilimi anlamına da gelmektedir. Mit, genel olarak bir yaratılışın öyküsünü ifade etmektedir. Bu açıdan bakıldığında mit kavramı bir şeyin nasıl yaratıldığını ve nasıl var olmaya başladığını anlatmaktadır. Mitlerdeki kişi olarak genelde doğaüstü varlıkları seçmekte konu olarak ise tanrı ya da tanrısal varlıkları ele almaktadırlar. Bu açıdan bakıldığında mitolojiyi diğer hikâyelerden ayıran en önemli özellik onun kutsal olanı konu edinmesidir. Mitolojide tanrı ve tanrıçalar ya da tanrısal olgulardan oluşmuş ve bir şekilde tanrılarla ilişkisi bulunan kişiler anlatılmaya çalışmıştır.



Antik Yunan mitolojisi ise, Yunan Tanrıları, Tanrıçaları ve kahramanları hakkındaki hikâyelerden oluşan sözlü edebiyatla yaratılmış ve yaygınlaşmış bir mitolojidir. Antik Yunan'da her Tanrının bir görevi ve simgesi bulunmaktadır. Tanrılar her yerde ve her zaman bütün işlere hazırdırlar. Çok güçlü, doğa olaylarından sorumludurlar.



Başlangıçta herkes ve her nesne için evren aynı ve değişmez kabul ediliyordu. Başlangıçta yalnızca Khaos vardı. Uçsuz bucaksız şekilsiz, sonsuz uzay boşluğunun somutlaşması olan Khaos düzenden yani evrenden (kozmos) önce gelmiştir. Khaos sözcüğünün Yunanca boş ve açık olmak anlamına gelen “Khainein” fiilinden türediği ifade edilmektedir. Khaos Düzensizliği de düzenleyici bir ilkenin olmamasıyla bağdaştırılmıştır.



Khaos'dan evrensel bir öge olarak toprak anayı simgeleyen Gaia çıkmıştır. Toprak ana uykusunda cinsel bir birleşme olmadan Ouranos'u doğurmuştur. Daha sonra ise kendini tamamen kucaklayabilsin diye dağları ve denizleri (Pontos) doğurmuştur. Khaos ayrıca toprak ana ile beraber birleştirici bir güç olan Eros'u doğurdu. Khaos bunlardan hemen sonra ise Erebus denen sisi ve Nyks denen Geceyi yarattı. Bu ikisinin birleşmesinden ise Aither adını taşıyan daha temiz gök'ün kişleşmiş biçim doğdu.



Evrenin ve Dünyanın oluşumu tamamlandıktan sonra Ana tanrıça Gaia oğlu Ouranos ile ilişkiye girerek altı erkek, (Okeanos, Koios, Krios, Lapetos, Hyperion, Kronos) altı dişi, (Thia, Rheia, Themis, Mnemosyne, Phoibe, Tethysdir) olmak üzere ikinci tanrılar kuşağı olan titanları doğurmuştur. Ouranos her gece karısı Gaia ile birlikte olurdu. Ouranos bu birliktelikten ortaya çıkan çocuklarından nefret ederdi. Doğan çocuklarının onun saltanatını sonlandıracağı tedirginliği ile bir kural getirdi. Bu kurala göre doğan çocuklar toprak altına gömülecekti. Gaia ise bu durumdan hoşnut değildi. Gaia oğlu Kronos ile plan yaparak birleşme sırasında Ouranos'un oğlu tarafından hadım edilmesini sağlamıştır. Kronos babasının cinsel organını denize atmıştır. Cinsel organın atıldığı denizin dalgaların köpüğünden ise Aşk Tanrıçası Aphrodite doğmuştur. Yunan mitolojisinde ilk büyük ad Kronos olmuştur. Kronos'un babası Ouranos'u yenmesi ile birlikte tanrılıkların doğuşu ve öyküleri başlamıştır.



Kronos kız kardeşi Rheia ile evlendi. Bu birleşmenin sonucunda üç erkek (Hades, Poseidon ve Zeus ve üç kadın (Heista, Demeter, Heradır.) dünyaya geldi. Ancak Kronos'da tıpkı babası Ouranos gibi çocuklarından nefret ederdi. Bunun sebebi ise babası Ouranos ve annesi Gaia'nın bir kehanetinde Kronos'un çocuklarından biri tarafından devireceğini söylemeleriydi. Kronos kehanetin korkusuna kapılıp oğullarını yemeye başlar. Ancak çocukların annesi Rheia bu olaya daha fazla katlanamayarak annesi ve babasının yardımı ile karnında taşıdığı son oğlunu da kocasının yutmasını engellemek için gizlice Kazdağı'na (İda dağı) giderek gizli bir mağarada Zeus'u doğurmuştur ve Zeus'u burada Peri kızlarına emanet etmiştir. Rheia, Kronos anlamasın diye beşiğin içine bir taş koydu ve onu Kronos'a verdi. Kronos beşiğin içindekinin taş olduğunu anlamadı ve taşı yedi. Zeus Kas dağında sütannesi dağ keçisi olan Amaltheia'nın sütü ile beslendi. Zeus içine şüphe düşen Kronos'dan kaçmak için yılan kılığına sütannesi de ayı kılığına girdi. Bunun sonucunda Yılan takımyıldızı ile Büyük ve Küçük Takımyıldızları oluştu. Zeus büyüdüğünde annesinden babasının yaptıklarını öğrenince bir gece Kronos'a ansızın saldırarak beşkardeşi ve kendi yerine yuttuğu taşı kusturmuştur. Zeus Kronos'u böylece Olišmpos'tan kovup onun tahtı aldı. Ancak Kronos bu olaydan sonra oğullarına karşı savaş açtı ve kardeşleri Titanlardan yardım istedi. Titanlardan Hyperion, Tethys, Themis ve Mnemosyne Kronos'un yaptığı kötülükleri unutmayarak Zeus'un yanında yer aldılar. Zeus Kronos'la savaşmak için on yıl beklemiştir. Bu sürede Zeus evrenin altına inip zindancı Kampeyi öldürerek zindanın anahtarlarını almıştır. Zeus Zindanda hapis olan savaşçıları çıkardı ve onların savaşta yardımını aldı. Savaşçılar ise Zeus'a teşekkür etmek için yıldırım, şimşek ve gök gürültüsünü hediye ettiler. Hades'e ise bir zırh, Poseidon'a da üç dişli yaba verdiler. Zeus şimşegini ve ordusunun gücü ile titanları yıktı geçti. Böylece Zeus Baş tanrılık tahtına oturdu.



Olympos kelimesinin Yunanca bir kelime olmamakla beraber eski Anadolu dillerinden geldiği ve yüksek dağ anlamına geldiği düşünülmektedir. Tanrıların toplanma merkezi ve karar aldıkları yer olan Yunanistan'daki bu Olympos dağından başka Anadolu'da yaklaşık yirmiye yakın aynı adı taşıyan yüksek dağ bulunmaktadır. Aynı şekilde Girit ve Kıbrıs'da da bu dağın ismini taşıyan dağlar mevcuttur. Evrenin yaratılışından, Kronos ile Zeus arasında geçen mücadeleye kadar ciddi bir kargaşa dönemi sürmüştür. Kronos'un yenilmesi ile beraber çocukları bir araya gelerek toprakları kendi aralarında paylaştılar ve Olympos'ta bir yönetici bulunması gerektiğini düşünerek Zeus'u baş tanrı seçtiler. Zeus'un yasal karısı olan Hera, Olympos'un en yüksek dışı tanrısal varlığıdır. Olympos'da oturan birinci sınıf on iki tanrı ve tanrıçanın yanı sıra birçok ikinci ve üçüncü sınıf tanrı ve tanrıçalar da vardı. Bunlar birinci sınıf olan on iki tanrıçanın buyruğu altındalardı. Dünya'yı ve evreni yöneten birinci sınıf tanrıların adları ve görevleri şu şekildeydi: Baş tanrı Zeus, evlilik tanrıçası Hera, deniz tanrısı Poseidon, güzel sanatlar tanrısı Apollon, avcılık ve iffet tanrıçası Artemis, üreme ve bereket tanrıçası Demeter, haberci Hermes, savaş tanrısı Ares, aşk ve güzellik tanrıçası Afrodite, akıl tanrıçası Athena, ateş ve anayi tanrısı Hephaistos, cehennemin ve yer altının tanrısı Hades'dir.



Latince ritus sözcüğünden türemiş olan ayin, tören, örf, adet ve merasim anlamına gelen rituel kelimesi, Eski Yunan'da dinsel bir çerçevede gerçekleştirilen sembolik bir eylem olarak yorumlanabilir. Antik Çağ'da İnsanlar Tanrılara duyduğu korkuyu, hayranlığı ve içinde bulunduğu gizemlerle dolu evreni ritüeller aracılığıyla ifade etmeye başlamışlardır. Ritüellere taklitin, dansın, müziğin ve sonrasında da oyunların eklenmesi ile insanlar birtakım maske ve giyseler kullanarak Antik Yunan tiyatrosunda acıma ve korku duygularını uyandıran tregedyanın başlangıcını oluşturmuşlardır. Kısaca ifade edecek olursak Eski Yunan mit ve efsaneleri bağlamında dini temelli yapılar olan ritüel çalışmaları tragedya ve Antik Yunan tiyatrosunun temellerini atmıştır. Eski Çağda tragedya ve mitoloji, tiyatroyla her zaman birlik içerisinde ele alınmıştır.



Tragedyanın, ilk olarak ne zaman çıktığı kesin olarak bilinmemesine karşın MÖ VI. yüzyılda Khoirilos (MÖ 523 – MÖ 482) ve Phrynikhos'un (MÖ VI. – MÖ V. yüzyıl) piyesleri ile Atina'da ortaya çıktığı varsayılmaktadır. Dionysios Şenlikleri'nin tragedyanın kökensel temelini oluşturduğu düşüncesi ise yirminci yüzyılın başlarında Cambridge ekolü olarak adlandırılan Max Müller, Wilhelm Mannhardt, Andrew Tang, E.B. Taylor ve William Robertson gibi düşünür ve antropologlar tarafından ileri sürülmüştür. MÖ VI. yüzyılda diyalogdan yoksun olarak gelişen tragedya, Thespis'in (MÖ VI. yüzyıl) oyuna ikinci oyuncuyu dahil etmesiyle birlikte ilk gelişimini elde etmiştir. Tragedya olgunluğunun zirvesine ise; Aiskhylos (MÖ 525 – MÖ 456), Sophokles (MÖ 496 – MÖ 406) ve Euripides (MÖ 480 – 406) ile ulaşmıştır. Aiskhylos ve Sophokles ile tragedya'da oyuncu sayısı artırılarak daha sistemli hale gelmiştir. Günümüze ulaşmış olan 33 adet tragedya mevcuttur. Bunların en eski örneği ise Aiskhylos'un MÖ 472'de yazdığı Persler adlı eseridir.

Dionysios'a tapınmada genellikle aşırı bir coşkunluk ve sarhoşluğa varan kutlamalar mevcuttur. Peisistratos'un Dionysios şenliklerini ilk kez resmi bir gösteri haline getirmesi ile birlikte tragedyanın halk tarafından da izlenmesine olanak sağlamıştır. Sekiz adet Dionysios şenlikleri mevcuttur. Şenliklerin isimleri ise; Antesteria, Lenaia, Büyük Dionysios Şenlikleri, Küçük (kırsal) Dionysios Şenlikleri, Pyanopsia, Osklophoria, Apaturia ve Haloa'dır. Şölenlerden yalnızca Leanaia ve Büyük Dioysios doğrudan tragedya ile ilişkilidir.

**PLAN1 EK2**

HOMEROS	İLYADA
HOMEROS	ODYSSİA
HESİODOS	THEOGONİA
AİSHYLOS	PERSLER
AİSHYLOS	AGAMEMNON
SOPHOKLES	AİAS
SOPHOKLES	TRAKHİSLİ KADINLAR
EURİPİDES	ALKESTİS
EURİPİDES	HERAKLES
EURİPİDES	MEDEA

**PLAN1 EK3:**

HOMEROS'UN adı Antik Yunancada Köle anlamına gelmektedir.
HOMEROS'UN doğduğu yer olarak en büyük olasılık Sakız Adası'dır. Bunu takip eden diğer bir olasılık ise Smyrna yani bugünkü adıyla İzmir'dir.
HOMEROS'UN en önemli eserleri İLYADA VE ODYSSEİA'dır.
HOMEROS İlyada ve Odysseia adlı eserlerinde Truva Savaşı ve sonrasında Odysseus'un başından geçenleri bizlere mitolojik olarak bize anlatmaktadır.
HESİODOS en önemli eseri THEOGONİA'dır.
HESİODOS Yunan didaktik şiirinin babası olarak bilinmektedir.
HESİODOS'UN eseri olan Theogonia evrenin yaratılışı ve tanrıların doğuşu hakkında bizlere bilgi vermektedir.

AİSHYLOS'UN rüyasında Tanrı Dionysios'u görerek yeni oluşmakta olan Tragedya sanatına yöneldiği söylenir.
AİSHYLOS eserlerinde koraya önem vermiştir.
AİSHYLOS eserlerinde konuları mitolojiden almıştır.
AİSHYLOS oyunun sunulmasına maske, elbise ve yüksek ayakkabılar gibi yenilikler getirmiştir.
AİSHYLOS'UN MÖ 472'de yazdığı Persler adlı eseri günümüze ulaşmış en eski tragedya örneğidir.
SOPHOKLES Atina dışında bulunan Kolonos'ta doğmuştur.
SOPHOKLES Atina şehir devletlerinin hem gelişimini hem de çöküşünü görmüştür.
SOPHOKLES ilk ödülünü Dionysios şenliklerinde yazdığı tiyatro oyunu ile almıştır.
SOPHOKLES tragedyalarında bir yazarın seyircilerine söylediklerinden çok bir yurttaş olarak diğer yurttaşla söylemek istediklerini yazmıştır. Sahnede yenilik olarak korodakilerin sayısını 12'den 15'e çıkarmıştır. Sanat yapıtlarının temel koşutu şehir-devlet ilişkileri olmuştur.
EURİPİDES Salamis'te doğmuştur.
EURİPİDES'İN ilk oyunu 'PELİAS'IN KIZLARI'
EURİPİDES'İN oyunlarında ki en başarılı yanı gerilim sahnelerindeki başarısıydı.
EURİPİDES oyunlarında tanrılarında saygısızlık ettiği gerekçesi ile halkın saldırılarına maruz kalarak Atina'yı terk etmiş Makedonya kralı Archelaus'a sığınmıştır. Kral tarafından çok iyi karşılanmış ve ölümüne kadar kralın himayesi altında yaşamıştır.

## PLAN 2: MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ/REKTÖRLÜK

### Kopya Heykeltıraşlık Eserleri Müzesi (KHEM)

**Eğitmen:** Şükrü Oğul Nurel

**Tarih:**01.12.2022

**Grup:** Sınıf Öğretmenliği ve Sosyal Bilgiler Öğretmenliği bölümlerinde öğrenim gören 21 gönüllü öğrenci.

**Süre:** 3 Saat (180dk)

**Yöntem Teknikler:** Rol oynama, doğaçlama, , donuk imge

**Araç Gereçler:** Top, karton, balon.

**Kazanımlar:** 12 Olympos tanrısının isimlerini söyler.

12 Olympos tanrısının özelliklerini ve sembollerini ifade eder.

**Etkinlik 1:** Katılımcılar ikişerli eş olur. İkişerli çiftler A ve B olarak ayrılırlar. A'lardan B'leri gözleri kapalı bir şekilde müzeyi gezdirmeleri istenir. Gezi bitiminde B'ler A'ları gözü kapalı şekilde müzeyi gezdirirler. Daha sonra ise eğitmen herkesin gözü açık olarak heykelleri her açıdan izlemelerini söyler.

**Etkinlik 2:** Eğitmen katılımcılardan müzede bulunan bir heykelin formunu almalarını ister. Eğitmen daha sonra her katılımcının yanına giderek heykelleri ile ilgili bir cümle kurmalarını ister. Diğer katılımcılar da heykel formlarından ve cümlelerden heykelin hangi tanrıya ait olduğunu tahmin etmeye çalışırlar.

**Etkinlik 3:** Çember olunur. Eğitmen katılımcılardan 1 ve 2 olarak gruplara ayrılıp tek sıra olmalarını söyler. Daha sonra her gruba bilgi fişleri ve aynı renk balonlar dağıtılır. Her gruptaki bilgi fişinin diğer grupta bir karşılığı olacaktır. Bilgi fişlerinde her tanrının ismi ve kendi ile özdeşleşen özellikleri vardır. Katılımcılardan oyunun başında bilgi fişlerini dikkatli bir şekilde okumaları ve kimse ile paylaşmamaları söylenir. Katılımcılardan daha sonra bilgi fişlerini ters bir şekilde balonlarının altına koyarak balonları iki elinin arasında kalacak şekilde beklemeleri istenir. Yazı tura ile hangi grubun ilk bilgi fişini okuyacağı belirlenir. Karşı gruptan eşini bulan eşinin balonunu patlatır ve daha sonra kendi balonunu sepete atar. Oyun sonunda sepet içinde en fazla hangi renk balon bulunuyorsa o grup oyunu kazanır. EK 1

**Ek Etkinlik:** Eđitmen katılımcılara düz sıra olmaları řeklinde yönerge verir. Daha sonra önceden gruplandırmıř olduđu hareketleri 3 Yunan tanrısının özellikleri ile birleřtirir. řekil 1’de eđitmen yer altı yönergesi verince katılımcılar yere oturur. Bu Hades’in özelliđidir. řekil 2 eđitmen gökyüzü yönergesi verince katılımcılar ayađa kalkar ve ellerini havaya kaldırır. Bu Zeus’un sembolüdür. řekil 3’te denizler yönergesinde ise katılımcılar yarı oturur durumda ellerini ön kısımda düz uzatarak beklerler. Hareketleri geç ve yanlıř yapan katılımcılar oyundan elenirler.

## **CANLANDIRMA**

### **Etkinlik 4 (Donuk İmge)**

Eđitmen katılımcılara alanda serbest bir řekilde yürüme yönergesi verir. Yürüme sırasında arkada fon müziđi uygulanacaktır. Eđitmen katılımcılardan ilk önce bu fon müziđi ile birlikte duvarda Etkinlik 2’de oluřturdukları, tanrıların özellikleri yazan bölümleri dikkatli bir řekilde incelemelerini söyler. Daha sonra inceleme bittiđinde katılımcılardan gözleri kapalı olarak yere uzanmaları istenilir. Fon müziđi deđiřir ve eđitmen elindeki metni okumaya bařlar.

-Sizler birer Olympos tanrısısınız, insanlar ile aranızda hep bir mesafe var. Siz bu mesafeyi ne kadar azaltmaya çalıřsanız da onlar sizi kendileri gibi görmemiř, sizden korku duymuřlar ve hep size karřı çekinerek yaklařmıřlardır. Dünya üzerindeki olumlu ya da olumsuz olaylara hep sizin yön verdiđinizi düşünmüřlerdir. Bu sebeplerden sizin adınıza tapınaklar inřa ettirmiř ve size adaklar adanıřlardır. Yeri geldiđinde bir damla yađmur için arenada sizin adınıza gladyatörler katledilmiř. Yeri gelindiđinde ise birazcık řans ve uğur için řehrin tüm maddi birikimleri tapınaklara sunulmuř, bazen ise sizle özdeřleřen olaylardan dolayı küçük çocuklar tapınaklara hayatı boyunca bakireliklerini korumak ve tanrılara hizmet etmek için sunulmuř, savař zaferlerinde ise adınıza görkemli yapılar inřa ettirilmiřtir.

Ancak sizler ise Olympos’ta kendiniz gibi hâkimiyet süren tanrılarla geçim sıkıntısı çekmektesiniz, mutlu deđilsiniz, bu gibi nedenlerden arada insanların arasına inerek onlara katılmak istiyorsunuz. Bunu onlar sizden çekinip korkacađı için çeřitli hayvan ve insan kılıklarına girerek yapıyorsunuz.

Eđitmen metni okuduktan sonra katılımcılardan tekrar ayađa kalkmalarını ve kendilerine en yakın hissettikleri tanrı ile ilgili birer donuk imge oluřturmalarını

söyler. Daha sonra eğitmen dokunduğu katılımcılardan oluşturdukları bu donuk imgelerine birer cümle eklemeleri söyler.

### **Ara Değerlendirme**

Eğitmen katılımcılara:

- Neden o rolü seçtiniz?
- Roldeyken ne hissetiniz?
- Siz canlandırdığınız tanrı olsanız insanlar ile aranızdaki mesafe nasıl olurdu?

gibi sorular sorarak katılımcıların düşüncelerini öğrenir.

### **Etkinlik 5 (süre 20dk)**

Çember olunur. 1'den 4'e kadar sayılır. 4 ayrı grup oluşur. Farklı köşelere oturmaları için yönerge verilir. Eğitmen her bir gruba birer adet konu vererek bunları canlandırmalarını söyler.

-1 grup: Zeus çapkınlıkları ve evlilik dışı ilişkileri ile bilinir. Bu yüzden 34 tanrı ve yarı tanrı olan çocukları vardır. Bunlardan sadece 3 tanesi resmi eşi ve kız kardeşi Hera'dan doğmadır. Zeus yarı tanrı olan çocuklarının annelerini kandırırken çeşitli hayvan kılıklarına girmiştir. Bunlar kartal, boğa, vb dir. Hera bu nedenden kıskanç ve kötü biri haline gelmiştir.

-2 grup: Hades yer altının tanrısıdır. Kendi gibi kötü eşi Persephone ve koruyucusu olan 3 başlı köpek Kerberos ile yeraltı dünyasında yaşar. İnsanlar ölünce ruhlarının Hades'le karşılaşmasından korkarlar bu yüzden ona sürekli değerli adaklar sunarlar, Hades ise bu adakları sevmez ise ölümü onlara getirir.

-3 grup: Sizler tanrıları memnun etmek isteyen rahip ve tapınak hizmetçilerisiniz. Halk şehirde olan huzursuzluklardan dolayı tanrıları suçlar ve sizler aracılığı ile onlara ulaşmak isterler. Sizler ise onlara çeşitli adak, hediye, vb yöntemler ile tanrılara ulaşmaları konusunda yardımcı olursunuz.

-4 grup: Artemis çok hırçın ve erkeklerden nefret eden bir tanrıçaydı. Kendisi Olympos tanrılarından pek hoşlanmaz genellikle yeryüzünde yaşardı. Erkeklerin yapabileceği işleri de kadınların yapabileceğini düşünürdü. Bu yüzden avlanmaktan çok zevk alır ve yayını yanından hiç ayırmazdı. Diğer tanrıçaların onu sürekli bu konuda

uyarmasından nefret eder özellikle g zellik konuları ve aŐk konusu aılınca ok  fkelenirdi. Hera, Afridite ve Demeter onu s rekli uyaran tanrıalardı.

### **C-Deęerlendirme**

#### **Etkinlik 6** (s re 5 dk)

ember olunur. 1'den 5'e kadar sayılır. 5 ayrı grup olunur. Gruplara farklı k selere oturmaları iin y nerge verilir. Her bir gruba birer adet alıŐma k ęidi verilir. alıŐma k ęidindeki semboller ile tanrılarını ilk  nce eŐleŐtiren grup oyunu kazanır. EK 2

### **EK ETKİNLİK**

ember olunur. 1'den 5'e kadar sayılır. 5 ayrı grup olunur. Gruplara farklı k selere oturmaları iin y nerge verilir. Her bir gruba birer adet puzzle verilir. Verilen bu puzzllarda oyunun tanrılarının sembolleri vardır. Gruplar puzzlları tamamlayıp hangi tanrıya ait olduęunu bulmaya alıŐır.

### **PLAN 2 EK 1: BİLGİ FİŐLERİ**

**1- ZEUS** Yunan mitolojisindeki en g cl  ve en  nemli tanrıdır. G ky z n n ve ŐimŐeklerin sahibidir. Simgeleri KARTAL, ŐİMŐEK, ASA, ve BOęA'dır.

1:-Olympos'un liderlięini herkes kabul eder.  fkeleniđi zamanlarda ise yery z n n hava olaylarını olumsuz bir Őekilde etkiler. Yery z ne indięinde ise kartal ve boęa gibi hayvanlara d n Őerek evlilik dıŐı iliŐkiler yaŐar.

2- Olympos'un Kraliesi **HERA** evlilięi, kadını ve kıŐkanlıęı temsil eder. Zeus'un tek resmi eŐidir. Sembolleri tavus kuŐu ve tatır.

2-Zeus'u diđer t m evlilik dıŐı olan iliŐkilerinden kıŐkanır ve bu y zden k t l kler de yapar, Zeus olmadıęı zaman Olympos tanrılarına liderlik yapar.

**3-POSEİDON** denizlerin ve depremlerin tanrısıdır. Zeus'un kardeŐidir. Sembolleri:   diŐli yaba ve yunustur.

3- fkeleniđi zaman t m denizciler gemilerinden kaardı. Ayrıca mutlu olduęunda ise onların yanında balık Őeklinde y zerdi.

**4-DEMETER** tarım bereket ve tahıllar tanrıasıdır. Sembol  buęday demetidir.

4- z ld ę  zamanlarda yery z nde hibir iek amaz. Tahıl ambarları boŐ kalırdı.

**5-HADES** yer altı ve ölülerin tanrısıdır. Hades ve Yer altını koruyan 3 başlığı köpeği Kerberos'tur.

5-İnsanlar öldüklerinde ruhları ilk olarak yer altı dünyasına giderken korkutucu köpeğinin yanından geçerlerdi

**6-ATHENA** bilgelik, savunma ve strateji tanrısıdır. Sembolleri baykuş ve zeytin ağacıdır.

6-Sık sık yeryüzüne iner, insanlar hakkında bilgi edinir, zeytin ağaçlarının gölgesinde dinlenirdi.

**7-ARTEMİS** avcılık, bakirelik tanrıçasıdır. Sembolleri geyik ve yaydır.

7-O kadar hırçındı ki yanına hiçbir erkek yaklaşamazdı.

**8-AFHRODİTE:** Güzellik aşk ve şehvet tanrıçasıdır. Sembolleri kuğu, arı ve güldür.

8-Kendini tüm tanrıların en güzeli olarak tanımlarken sürekli Hera ile güzellik yarışına girer.

**9-HERMES:** Tanrıların habercisidir, ticaret tanrısıdır. Tanrılar içinde en hızlı ve kurnaz olanıdır. Sembolü kanatlı sandalettir.

9-Kötü haberler ilk ondan duyulur. Sandaletleri Zeus tarafından hızlı olması için ona verilen ödüldür.

**10-ARES:** Savaş tanrısıdır. Sembolleri miğfer, yaban domuzu ve akbabadır.

10-İnsalar ona tapınmaktan kaçınırdı çünkü onun başka ülkelerden savaş getirdiğine inanılırdı.

**11-APOLLON:** Sanat ve kehanet tanrısıdır. Sembolleri lir ve defnedir.

11-Şiir ve müzikle ilgilenir. Olymposluları eğlendirirdi.

**12-HEPHAİSTOS:** Madencilik ve ateşin tanrısıdır. Tanrılar içinde en çirkinidir. Sembolleri çekiç ve örstür.

12-Demircilik onun ana mesleğidir. Annesi Hera onu çirkinliğinden dolayı Olympos'tan atmıştır.

## PLAN 2 EK 2 ÇALIŞMA KÂĞIDI



Resimde görmüş olduğumuz  
sembol.....'a aittir.



Resimde görmüş olduğumuz sembol  
.....'a aittir.



Resimde görmüş olduğumuz sembol  
..... 'a aittir.



Resimde görmüş olduğumuz sembol .....  
'a aittir.



Resimde görmüş olduğumuz sembol  
.....'a aittir.



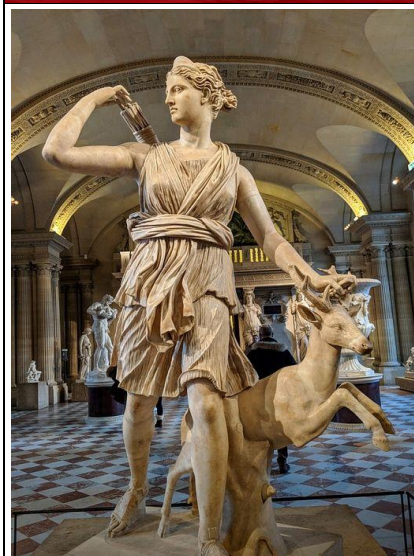
Resimde görmüş olduğumuz sembol  
.....'a aittir.



Resimde görmüş olduğumuz sembol  
.....'a aittir.



Resimde görmüş olduğumuz sembol  
.....'a aittir



### **PLAN 3 AFRODİSİAS ANTİK KENTİ**

**Eđitmen:** Őukrő Ođul Nurel

**Mekân:** Sınıf

**Grup:** Sınıf Öğretmenliđi ve Sosyal Bilgiler Öğretmenliđi bölümlerinde öğrenim gören 21 Gönüllü Öğrenci.

**Tarih:** 03.12.2022

**Süre:** 6 SAAT (360 Dakika)

**Yöntem Teknikler:** Rol oynama, doğaçlama, istasyon, tartışma, grup çalışması, soru cevap

**Araç Gereçler:** Top, karton

**Kazanımlar:** Çevresindeki doğal varlıklar ile tarihî mekânları, nesneleri ve eserleri tanıtır.

Müze, ören yeri vb mekânların sanat açısından önemini ifade eder.

Müzeler ve ören yerlerine karşı olumlu tutum geliştirir.

Antik tiyatronun bölümlerini tanıır.

Aphrodisias Antik Kenti'nde bulunan tarihi eserlerin neler olduğunu söyler.

**Etkinlik 1 Eşini Bul:** Katılımcılardan 2 adet ebe seçilir. Geri kalan 18 katılımcıya karışık olarak Afrodisias Antik Kenti'ne ait kavramların bulunduğu bilgi fişleri verilir. Bilgi fişleri dokuz adettir ve aynı bilgi fişinden bir katılımcı daha vardır. Ebeler katılımcılara sıra ile dokunarak kavramlarını açmaları ve geri kapatmaları söylenir. Ebeler bu sırada birbirleri ile yarışır, ebeler çiftleri eşleştirerek kendi köşelerine gönderirler. En çok çifti bulan ebe etkinliđi kazanır.

**Bilgi Fişleri:** Boluterion, Stadyum, Heykel müzesi, Antik Tiyatro, Agora, Sebasteion, Tetrasyon, Afrodite Tapınađı, Hadrian Hamamı, Antik Havuz, Odeion, Tiyatro Hamamı

**Etkinlik 2:** Katılımcılardan Afrodisias Antik Kenti'nde bulunan heykel müzesini gezmeleri istenir. Gezi sırasından katılımcılardan heykelleri detaylı bir şekilde her açıdan incelemeleri ve eserlerin bilgi fişlerini okumaları istenir.

**Etkinlik 3:** Bir kişi ebe olur. Duvara dönerek (tanrı adı) Apollon 1-2-3 der ve arkasını döner. Arkasını döndüğünde herkesin o tanrıya ait bir hareketle donuk kalması gerekir. Eğer kıpırdayan birini görürse başlangıç noktasına gönderir. Ebe hariç herkesin görevi ebeye yaklaşmak ve ona dokunmaktır. Dokunduğu andan itibaren herkes başlangıç noktasına geri koşar. Eğer ebe başlangıç noktasına koşarken birini yakalarsa yeni ebe o olur.

**Etkinlik 4:** Müze gezisinden sonra katılımcılara alanın farklı köşelerinde konumlanarak bir heykel formu almaları söylenir. Sonrasında eğitmen bir müzik açar, katılımcılara söylenen tanrı ve onun simgesine uygun olarak dans etmelerini söyler. İlk olarak Poseidon Deniz simgesini vererek ona uygun olarak dans etmelerini söyler. Daha sonra Zeus ve gökyüzü ardından Hades ve ölüm simgesi verilir.

**Ek Etkinlik:** Katılımcılar antik kent gezisi sırasında antik tiyatronun konumuna ulaştıklarında eğitmen tarafından antik tiyatronun bölümleri detaylı bir şekilde katılımcılara anlatılır. Alanda antik tiyatronun bölümleri olan cavea (oturma sıraları), skene (sahne binası) ve orchesranın (ortada bulunan etkinlik alanı) bulunduğu konuma uygun olarak 3 yer belirlenir. Katılımcılara adı söylenen yere gitmeleri söylenir. Belirtilen yönerge yerine yanlış yere giden ya da geç kalan katılımcılar oyundan çıkar.

## **CANLANDIRMA**

**Etkinlik 5: Eş Zamanlı Doğaçlama:** Eğitmen tarafından katılımcılardan ikili eş olmaları söylenir. Her katılımcıya bir tanrı ismi verilir. Katılımcılara eğitmen tarafından bir metin okunur. Bu metinde Olympos dağında yapılacak olan seçim için aday seçecekleri belirtilir. Eşler aynı anda eğitmenin yönergesi ile birlikte seçim hakkında kendi gerekçeleri ile birlikte tartışırlar.

**Etkinlik 6:** Katılımcılar dört gruba ayrılır. Her bir gruba Afrodisias Antik Kenti'nde bulunan heykellerle ilgili aşağıdaki metinler verilerek sırasıyla canlandırma yapmaları istenir.

**1 Grup:** Hera, Athena ve Afrodite bir gün Olympos'ta otururken birbirleri ile gzellik yariřına girerler, mitolojide 3 gzeller efsanesi olarak geen bu olayda Zeus tarafından hakem seilen Truva prensi Paris elmayı kime verirse yariřmayı o kazanacaktır. Ancak Paris dnyanın en gzel kadını Helen'i ona rřvet olarak veren Afrodite'yi seer. Buna fkelenen Hera ve Athena Yunan ordularını Troia'ya yollar ve Troia'nın yıkılmasına sebep olurlar.

**2 Grup:** Troia soyundan gelen oban Ankhises Kazdađlar'da yařamını srdrmekteydi. Herkesin ilgisini eken yakıřıklı gen tanrıların bile ařırı derecede dikkatini ekiyordu. Afrodit ilk grřte obanın yakıřıklılıđına hayran kalmıřtı. Afrodit aklına koyup ona sahip olmayı planlarken yakıřıklı obanı ikna etmesi hi zor olmamıřtı. Tanrıa amacına ulařmıř ve bir ařk yařamıřtı ve bunu herkesten gizlemesi gerektiđini uzun uzun obana sylemiřti. Ama oban kendisinin tutamamıř bu birlikteliđi ađzından kaırmıřtı. Olay tm Olympos'ta duyulmuř ve Zeus tm řimřekleri ile Ankhises'i arpmıřtır. Bu olay sonunda Zeus'un řimřekleri obanı sakat bırakmıřtır.

**3 Grup:** Titan Prometheus ise tanrıların evreni ynetmesine karřı ıkararak yeryznn hkiminin insanlar olmasını istemiřtir. Ateř gibi bazı tanrısal glerin insanların eline gemesini istiyordu. Ateři insanlıđa sunan Prometheus Zeus'u ok sinirlendirmiřtir. Bař Tanrı Zeus, Prometheus'u yakalatarak Kafkas kayalarında bir dađa zincirletti. Uzun sre boyunca orada kalan Prometheus'u tanrı Herakles bir gn gelerek zincirlerden kurtarmıřtır.

**4 Grup:** Sparta řehrinin kraliesi Leda gzelliđi ile tm Yunanistan'da dikkat ekmekteydi. Hayvanları seven Leda ne zaman dıřarı ıksa etraftaki kuřlar, hayvanlar etrafına dolařırmıř. Yunan mitolojinin apkın tanrısı Zeus, uzunca sredir gzne kestirdiđi Leda'ya sahip olmak iin fırsat kollamaktaymıř. Ama Leda kocasına bađlı bir kadınmıř, Zeus ne yaparsa yapsın ona sahip olamayacađından eminmiř. Zeus amacına ulařmak iin Leda'nın hayvanlara dřknlđn kullanarak bir plan hazırlar. Planını uygulamak iin bir kuđu kılıđına girer ve Leda'nın yanına gider. Leda kuđuya yaklařıp okřamaya, sevmeye bařlar fakat kuđunun bir tanrı olduđunu fark edemedi Zeus Leda'ya sahip olmuř.

**Etkinlik 7:** Eđitmen tarafından katılımcılara kil hamuru dađıtılır. Katılımcılardan müzede gördükleri heykellerden herhangi birini hamur ile tasarımları istenilir. Daha sonra heykeller grupça gezilir.

**Etkinlik 8:** Katılımcılar dört gruba ayrılır. Her bir gruba fon kartonları ve boyalar verilerek Antik Yunan mitolojisine ait bir müze oluşturmaları istenilir. Bir önceki etkinlikte kullanılan kil hamurları bu etkinlikte kullanılabilir. Müzelerin tamamlanması ile birlikte tüm gruplar tarafından oluşturulan müzeler gezilir.

**EK ETKİNLİK:** Katılımcıların her birine çalışma yaprađı verilerek doldurulması istenir. PLAN 3 EK1

### PLAN 3 EK 1: ÇALIŞMA YAPRAĐI

1)Bugün ..... 'ya gidip eve patates ve meyve aldım.
2)Bugün kent meclisi ..... 'da toplanarak önemli kararlar aldılar.
3)..... 'da yapılan at yarışı çok zevkliydi.
4)Haftaya Roma İmparatorlarının canlandırılacağı oyun için ..... gideceğiz.
5)Hadrian döneminde kentte ..... 'I yapılmış ve esere onun adı verilmiştir.
6)..... 'ında tanrılar için adak keseceğim.
7)Antik dönemden günümüze ulaşmış koşar vaziyetteki Mavi at heykeli Afrodisias ..... içerisinde sergilenmektedir.
8)Afrodisias antik kenti ünlü Fotoğrafçı ..... tarafından 1958 yılında keşfedilmiştir.
9)Afrodisias Antik Kenti 2017 yılında ..... Dünya mirası listesine girdi.
10-Afrodisias Antik kentindeki 1961 yılında başlayan ilk kazı çalışmaları ..... tarafından yürütülmüştür.

Cevaplar

- 1-agera      2- bouleterion      3-Stadyum      4-Tiyatro      5-Hamam  
6-Tapınak      7-Heykel Müzesi      8-Ara Güler      9-Unesco      10- Prof.Dr. Kenan Erim

## EK2 VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

### Müze Eğitime Yönelik Öz yeterlik İnancı Ölçeği

#### Değerli Katılımcı;

Bu ölçek sizin Yunan mitolojisinin müze ortamında yaratıcı drama ile uygulanmasından önce ve sonrasında öz yeterlik inancınızı ölçmek amaçlı hazırlanmıştır. Ölçekte toplam 24 madde bulunmaktadır. Her maddeye ilişkin ifadeyi okuduktan sonra ifadeye katılma düzeyinize göre işaretleme yapmanız beklenmektedir. Ölçeği cevaplama için belirli bir süre yoktur. Verdiğiniz destek için teşekkür ederiz.

Şükrü Oğul Nurel

### MÜZE EĞİTİMİNE İLİŞKİN ÖZ-YETERLİK İNANCI ÖLÇEĞİ

Maddeler	Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Düzenlenecek geziyle ilgili bilgilendirme yaparak öğrencilerin ne ile karşılaşacaklarını öngörmelerini sağlayabilirim.					
2. Öğrencilerin kendi kültürleri ile dünyada var olan diğer kültürler arasında kıyaslama yapmaları için müze eğitimini verimli bir şekilde gerçekleştirebilirim.					
3. Müze eğitimi konusunda okul yöneticileri ile koordinasyon kurarak daha sistemli bir eğitim ortamı sağlayabilirim.					
4. Müzede edindikleri bilgileri geliştirebilmeleri için öğrencilere rehber olabilirim.					
5. Müze gezisi sırasında öğrencilere ders konusuyla ilgili bir doğaçlama etkinliği yaptırabilirim.					
6. Gerçek ortamda müze gezisi düzenleme imkânı olmadığı koşullarda sanal müzelerden yararlanabilirim.					
7. Müze eğitiminde disiplinler arası yöntem ve teknikleri kullanarak öğrencilere eğlenirken öğrenme imkânı sunabilirim.					
8. Bir gezi ve gözlem köşesi oluşturarak öğrencilerin deneyimlerini paylaşmalarını sağlayabilirim.					
9. Müze eğitiminden daha iyi bir verim alabilmek için müze gezisi sonrasında gezi sırasında yapılan					

çalışmalarla ilgili sınıf içi etkinlikler (drama, resim çizme, metin yazma, sunu vb.) düzenleyebilirim.					
10. Öğrencilerin hoşuna gidebilecek etkinlikler planlayarak müze gezilerinde daha iyi bir öğrenme ortamı oluşturabilirim.					
11. Gezi sırasında sürekli bilgilendirme yaparak gezinin amaçlarından sapmasını engelleyebilirim.					
12. Müze gezisi sırasında öğrencilerin deneyimlerini paylaşabilecekleri çalışma grupları oluşturabilirim.					
13. Müze görevlilerini önceden bilgilendirerek çalışmanın amacına katkıda bulunmalarını sağlayabilirim.					
14. Müze ziyaretine ayrılan zamanı verimli bir şekilde kullanabilirim.					
15. Müzede işlenecek dersin kazanımları doğrultusunda diğer derslerle disiplinler arası ilişkilendirme yapabilirim.					
16. Müzede sergilenen eserler vasıtasıyla öğrencilerin bugünün ve geçmişin koşulları arasında kıyaslama yapmalarını sağlayabilirim.					
17. Düzenlenen müze gezisi ile ilgili bilgilendirme yaparak geziyi ilgi çekici hale getirebilirim.					
18. Okul imkânları dâhilinde yöneticilerle işbirliği yaparak diğer öğrencileri de teşvik etmek amacıyla bir okul müzesi oluşturabilirim.					
19. Gezi düzenlenecek müzeleri öğrencilerin ilgi, beklenti ve görüşleri ışığında ve dersin amaçları doğrultusunda kararlaştırabilirim.					
20. Müze eğitiminde öğrenci seviyesine uygun yöntem ve teknikleri kullanabilirim.					
21. Müze eğitimi ile öğrencilerin diğer kültürleri tanımaları konusunda rehberlik edebilirim.					
22. Müzede sergilenen nesnelere ders programındaki kazanımları ilişkilendirebilirim.					
23. Gezi sonrasında öğrencilerin geziyi değerlendirecekleri bir ortam hazırlayarak deneyimlerini paylaşmalarını sağlayabilirim.					
24. Önceden edinilmiş kazanımları pekiştirmek amacıyla müzeleri kullanabilirim.					

## Müze Eğitime Yönelik Tutum Ölçeği

### Değerli Katılımcı;

Bu ölçek sizin müzede yaratıcı drama ile Yunan Mitolojisi konusunun işlenmesinden önce ve sonra müzelere karşı tutumlarınızı belirlemek amaçlı olarak 33 maddeyi kapsayacak biçimde hazırlanmıştır. Her maddeye ilişkin ifadeyi okuduktan sonra kendinizi yeterli bulma düzeyinize göre işaretleme yapmanız beklenmektedir. Ölçeği cevaplama için belirli bir süre yoktur. Verdiğiniz destek için teşekkür ederiz.

Şükrü Oğul Nurel'e

### MÜZE EĞİTİMİNE İLİŞKİN TUTUM ÖLÇEĞİ

Maddeler	Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Eski uygarlıkların yaşamlarına, kültürlerini yansıtan eserleri görürken sıkılıyorum.					
2. Tarihi eserleri korunmaya değer görmem.					
3. Eski kültürleri yansıtan eserleri beğenmem.					
4. Zorunlu olmadıkça müzelere gitmem.					
5. Müzelerle ilgili bilgilerimi hiçbir yerde kullanmam.					
6. Geçmişte yapılan eserlerin yaratıcı olmadığını düşünürüm.					
7. Müzeleri gezmek beni heyecanlandırmaz.					
8. Müzelerle ve müzelerdeki eserlerle ilgili bilgiler benim işime yaramaz.					
9. Üretilen sanat eserlerini değerli bulmam.					
10. Müzelerdeki eserler hakkında araştırma yapmayı sevmem.					
11. Tatil için gittiğim gezilerde bulunduğum yerin sanatsal ve tarihi yerlerini görmek isterim.					
12. Gördüğüm tarihi ve sanatsal eserleri izlerken o dönemde yaşamış olmayı isterim.					
13. Müze eğitiminde öğrendiğim bilgilerle bir tarihi eser hakkına yorum yapabilirim.					
14. Bos zamanlarımda ya da tatillerde ailemle müze gezileri yapmaktan hoşlanırım.					

15. Müzelerdeki eşyaları gördüğümde “O dönemde yasıyor olsaydım bunları hangi amaç için kullanırdım?” diye düşünürüm.					
16. Geçmiş yaşam kültürlerine ait inanışlar, kültürler bana sıradan gelir.					
17. Tarihi ve sanatı tanıtmakta televizyonların müzelerden daha etkili olduğunu düşünürüm.					
18. Müzelerdeki eserler hakkında bilgi edinmek, günümüz sanatını daha iyi anlamama neden olur.					
19. Geçmiş uygarlıklardan günümüze kadar kalabilen eserleri görmek beni şaşırtır.					
20. Müze eğitimi derslerinde aldığım bilgilerin somut örneklerini görmek ilgimi çekmez.					
21. Eski kültürlere ait ürünlerin tasarımlarından yola çıkarak kendi özgün tasarımlarımı oluşturmaya çalışırım.					
22. Müzelerdeki eserlerle ilgili kartpostal, röprodüksiyon, fotoğraf ve benzeri eşyalardan koleksiyon yaparım.					
23. Müze gezilerinde kendimi bir zaman tüneline hissedirim.					
24. Müzelerdeki eserlerle günümüzde yapılan eserler arasında bağlantı kuramam.					
25. Tarihi eserlerin ve müzelerin korunması gerektiğinin bilincinde olduğumu düşünürüm.					
26. Tarihe sahip çıkmak için o dönemin önemli bilimsel ya da sanatsal eserlerini korumanın gerekli olduğunu düşünürüm.					
27. Gördüğüm bir eserin tarihi olup olmadığını söyleyebilirim.					
28. Tarih veya sanat içerikli filmler izlemeyi tercih ederim.					
29. Güncel sanat olaylarını takip ederim.					
30. Gezdiğim müze, sergi vb. yerlerde çektiğim fotoğraflardan albüm yaparım.					
31. Müzelerde gördüğüm eserlerin hikâyelerini yazmayı severim.					
32. Gelecekte dünyanın her yerindeki sanatsal eserleri görmek isterim.					
33. İzlediğim sanatsal belgeselleri öğrendiklerimin tekrarı olarak görürüm.					

## Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

### Yaratıcı Drama Yöntemi ile Yunan Mitolojisinin İşlenmesine Yönelik Olarak Öğretmen Adayı Görüşme Formu

**Bölüm/Sınıf:**  
**Görüşmeci:**  
**Görüşmeye Katılan öğrenci:**  
**Tarih:**  
**Saat (başlangıç - bitiş):**

#### Giriş

Görüşmemize başlamadan önce araştırmamız ve görüşme akışımız hakkında size bilgi vermek istiyorum. Ben yaratıcı drama yöntemi kullanılarak uygulanan Yunan mitolojisi konusunun müzelerde işlenmesine yönelik görüşlerinizi belirlemek istiyorum. Konuştuklarımızı ve anlattıklarınızı not alacağım ve aynı zamanda ses kayıt cihazı ile kayıt edeceğim. Söylediğiniz her şey gizli tutulacak ve kesinlikle bir başkası tarafından bilinmeyecektir. Ad ve soyadınız yerine şimdi belirlenen bir kod kullanılarak kimliğinizin gizli kalması ayrıca sağlanacaktır.

Görüşmemize başlamadan önce sormak istediğiniz soru ya da belirtmek istediğiniz herhangi bir düşünceniz var mı?

Görüşmemizin yaklaşık bir saat süreceğini tahmin ediyoruz. İzin verirseniz sorulara başlamak istiyorum.

#### A. DEMOGRAFİK VE ÖN YAŞANTILARLA İLGİLİ SORULAR

1- Ad Soyad:.....

**KOD:**

2- Yaş: .....

3- Cinsiyet: ( ) Kadın ( ) Erkek

4- Eğitim Durumunuz: ( ) Lisans Bölümünüz ( )

**Araştırmacı Notu:**

#### GÖRÜŞME SORULARI

Yunan mitolojisi konusunun yaratıcı drama yöntemiyle müze ortamında işlenmesi:

1. Müzelere karşı tutumunuzu nasıl etkiledi?
  - Uygulama sonrası müzelere karşı ilginiz arttı mı?
  - Antik Yunan mitolojisine yönelik ilginiz açısından neler değişti?
2. Bu uygulama süreci sonrasında müzelerde yaratıcı dramayı kullanmayı düşünür müsünüz?

- Müzelerde dramayı kullanma açısından kendinizi yeterli hissediyor musunuz?
  - Bu uygulamanın diğer müze eğitimlerinden sizce farkı neydi?
3. Yaratıcı drama ile Yunan mitolojisinin uygulanmasını değerlendirecek olsanız neler söylersiniz?
    - Sizi bu süreçte en çok neler etkiledi? Sizde neyi değiştirdi?
  4. Sınıf ortamında etkinliklerin uygulanabilirliği açısından değerlendirseniz neler söylersiniz?
  5. Uygulama sürecinde daha çok hangi duyguları yaşadınız? Neler hissettiniz?
  6. Öğretmenlik mesleği açısından bu sürecin sizlerde neleri değiştirdiğini düşünüyorsunuz açıklayınız?
  7. Konuyla ilgili belirtmek istediğiniz başka görüş ve önerileriniz var mı?

Görüşme soruları bitmiştir. Teşekkür ederiz.



## EK3 ETİK KURUL RAPORU

### MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU - 2 KARARI

Protokol No : 220167

Karar No : 153

<b>Araştırma Yürütücüsü</b>	Yüksek Lisans Öğrencisi ŞÜKRÜ OĞUL NUREL
<b>Kurumu / Birimi</b>	MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ / TARİH
<b>Araştırmanın Başlığı</b>	Müze de Antik Yunan Mitolojisinin Yaratıcı Drama Yöntemiyle İşlenmesinin Öğretmen Adaylarının Müzeye Karşı Tutumuna ve Öz Yeterlilik İnancına Etkisinin Değerlendirilmesi
<b>Başvuru Formunun Etik Kurula Geldiği Tarih</b>	20.10.2022
<b>Başvuru Formunun Etik Kurulda İncelendiği Tarih</b>	İlk İnceleme Tarihi : <b>24.10.2022</b> 1. Düzeltme Tarihi : <b>24.10.2022</b> 2. Düzeltme Tarihi : <b>17.11.2022</b>
<b>Karar Tarihi</b>	<b>02.12.2022</b>

**KARAR : UYGUNDUR**

**AÇIKLAMA :** Beyan edilen veri formlarının dışına çıkılmaması şartıyla araştırmanın uygulanabilirliği konusunda bilimsel araştırmalar etiği açısından bir sakınca yoktur.

