

ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
YARATICI DRAMA PROGRAMI

EĞİTİMDE BİR YÖNTEM OLARAK YARATICI DRAMA VE KUKLA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Yıldız YAMAN ÖRENDİL

ANKARA, HAZİRAN, 2017

ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
YARATICI DRAMA PROGRAMI

EĞİTİMDE BİR YÖNTEM OLARAK YARATICI DRAMA VE KUKLA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Yıldız YAMAN ÖRENDİL

DANIŞMAN: Prof. Dr. Güzin YAMANER

ANKARA, HAZİRAN, 2017

ONAY

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

Yıldız YAMAN ÖRENDİL'in hazırladığı "Eğitimde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama ve Kukla" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından İlköğretim Anabilim Dalı, Yaratıcı Drama Programı'nda Yüksek Lisans Tezi Olarak Kabul Edilmiştir.

İmza

Başkan: Prof. Dr. Güzin YAMANER (Danışman)



Üye: Doç. Dr. Ayşe OKVURAN



Üye: Doç. Dr. K. Özlem ALP



ONAY

Bu tez Ankara Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından/...../20..... tarihinde uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulunca/...../20..... tarihinde kabul edilmiştir.

Prof. Dr. İsmail GÜVEN
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BİLDİRİM

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

Yıldız YAMAN ÖRENDİL



ÖZET

Eğitimde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama ve Kukla

YAMAN ÖRENDİL, Yıldız

Yüksek Lisans Tezi, İlköğretim Anabilim Dalı Yaratıcı Drama Programı

Danışman: Prof. Dr. Güzin YAMANER

Haziran 2017, xi + 127 Sayfa

Eğitimde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama ve Kukla adlı tez oyunun ve kuklanın eğitimde kullanımını incelemek, tarihsel bulgulardan yola çıkarak gündelik eğitim hayatındaki yerini ve önemini belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Birinci bölümde kuramsal çerçeve içinde oyun, kültür ve eğitim kavramları bağlamında eğitimin tarihi incelenecektir. İkinci bölüm yaratıcı drama ve kukla disiplinlerinin tarihi ve kullanım alanlarına dair bilgi bölümünü içermektedir. Üçüncü bölümde bu iki alanın ayrı ayrı ve birlikte kullanım amaçlarına değinilerek ülkemizdeki durumuna dair bulgular içermektedir. Araştırmada kukla ve drama uygulamalarına dair literatür taramasının yanında, İstanbul ilinin üç büyük ilçesinde 277 öğretmen anketiyle durum belirlemesi yapılmıştır. Öğretmenlerin materyal hazırlama süreci, yaş grubu özellikleri, hizmet içi eğitim almaması vb. gerekçelerle rağbet etmedikleri kukla sanatının, yaratıcı drama ile kullanıldığında hem eğitimin kazanımlarına hem de ders içi süreçlerine olumlu etki edeceği düşünülmektedir.

Son bölümde anketlerden ve literatür taramasından çıkan sonuçlara göre öneriler yapılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kukla, Yaratıcı Drama, Eğitim, Kültür, Oyun

ABSTRACT

Creative Drama And Puppet As An Education Method

Yaman Örendil, Yıldız

MA, Primary Education Department

Supervisor: Güzin Yamaner, Professor

June 2017, xi + 127 Pages

“Creative Drama And Puppet As An Education Method” titled thesis was prepared to examine the usage of plays and puppets in education and indicate the place and significance of them in daily education life by starting from the historical findings.

In the first chapter, the history of education is going to be examined in the context of play, culture and education concepts with in the theoretical frame. Second chapter contains information about the usage areas of creative drama and puppet disciplines. Third chapter mentions the purpose of using these two disciplines both together and separately. It also includes the determinations about the situation in our country. In addition to literature research about the practices of creative drama and puppet, a case study was also made by conducting a survey to 277 teachers who work in three large provinces of Istanbul. It is thought that, although the puppet art is not demanded by the teachers because of different reasons such as; difficulty in preparing materials, age group features, not being attended to in-service trainings etc., it will have a positive impact on both educational achievements and in-class processes when it is used with creative drama.

In the last chapter, suggestions are made according to the results which were obtained from the survey.

Key words: Puppet, Creative Drama, Education, Culture, Play

ÖNSÖZ

Son yıllarda yapılan araştırmalar eğitimin, kültürü geliştirme ve gelecek kuşaklara aktarma amaçlarına ulaşmasının, sanat dallarıyla olan ilişkisine bağlı olduğunu göstermektedir. Yaratıcı Drama bir sanat ve eğitim alanı olarak, günümüzde bireyin ihtiyacına yönelik geliştirilen alternatif eğitim yöntemlerinin başında gelmektedir. Bireyi etkin kılarak onda öğrenme isteği oluşturma, öğrenmenin kalıcılığını sağlama gibi katkıları açısından oyunla kuklanın eğitimdeki yeri vazgeçilmez olmaktadır.

Dünyada kuklayla ilgili gelişmelerin ve yeniliklerin her geçen gün artmasına rağmen, ülkemizde kukla daha çok küçük yaş grupları ile yapılan etkinlik materyali olarak algılanmaktadır. Bu çalışmada kukla sanatının, tarihteki kültür oluşturma işlevine özellikle değinilmiş, sanat ve eğitim alanlarında tarih boyu nasıl birlikte kullanıldıkları incelenerek kukla sanatının eğitimde yaratıcı drama disiplini ile birlikte kullanıldığında çok önemli bir eğitim yöntemi olabileceği ele alınmıştır.

Bir eğitimci olarak, yaratıcı drama derslerinde çocukların canlandırdıkları karakterlerini, ellerindeki malzemelerle oluşturmalarının, bu süreçte hissettikleri heyecan, ilgi ve dikkatlerini sağladığını, dersin amaç ve kazanımlarına ulaşmada oldukça etkili olduğunu gözlemledim; kuklalarını yaptıktan sonra onları canlandırmaya duydukları güçlü istekleri ve bunu grup içinde işbirliği, paylaşım, yardımlaşma ihtiyaçlarını gözeterek gerçekleştirmeleri gibi halleri, araştırmayı gerçekleştirmemdeki bir diğer motivasyonumdur.

Bu çalışmanın oluşum süreci boyunca, yardımlarını benden esirgemeyerek bana yol gösteren danışman hocam Sayın Prof. Dr. Güzin Yamaner'e, ilk drama projesi için fikir ararken elimdeki kuklaları göstererek bana ışık tutan ve yüreklendiren sevgili dostum, drama yoldaşım Cevdet Bayram'a, kuklacılık ile olan ilişkimde bana benden daha çok inanarak umut aşılayan Azin Mokhtary'e ve Bahar Gürey'e, başlangıcından sonuna kadar her an yanımda olan ve kurması biten kukla gibi her duruşumda tekrar harekete geçiren sevgili eşim İlkay Örendil'e, Çağdaş Drama Derneği'ndeki değerli hocalarıma, eğitmen arkadaşlarıma ve tabii ki yaratıcılıkları ile hayatı güzelleştiren tüm öğrencilerime teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

ONAY	ii
ETİK BİLDİRİM	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	xi
 BÖLÜM I	 1
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	5
1.2. Amaç	5
1.3. Önem	6
1.4. Sınırlılıklar	6
 BÖLÜM II.....	 7
2. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ.....	7
2.1. Oyun, Kültür, Eğitim Kavramlarının Tarihsel Çerçevesi	7
2.1.1. Oyun, Kültür ve Eğitim İlişkisi.....	7
2.1.1.1. Toplumsallaşma Sürecinde Çocuk, Oyun ve Kültür İlişkisi	9
2.2. Eğitimde Yaratıcı Drama ve Kukla.....	16
2.2.1. Eğitimde Yaratıcı Drama	16
2.2.1.1.Drama	16
2.2.1.2. Yaratıcı Drama	17
2.2.1.3. Yaratıcı Dramanın Tarihsel Gelişimi	20
2.2.1.4. Türk Kültürü ve Eğitiminde Dramanın Tarihçesi	22

2.2.1.5. Yaratıcı Dramanın Bileşenleri, Özellikleri ve Aşamaları.....	26
2.2.1.6. Çocuk Eğitiminde Drama	28
2.2.2. Eğitimde Kukla	30
2.2.2.1. Kuklanın Tarihi	30
2.2.2.1.1. İlk Çağlar	31
2.2.2.1.2. Orta Çağ	32
2.2.2.1.3. Yeni Çağ.....	33
2.2.2.1.4. Yakın Çağ.....	34
2.2.2.1.5. Diğer Ülkelerde Kukla	36
2.2.3. Kuklanın Kültür ve Eğitimi Oluşturma İşlevi.....	37
BÖLÜM III	45
3. TÜRKİYE’DE YARATICI DRAMA VE KUKLANIN EĞİTİMDE KULLANIMI	45
3.1. Türkçe Yazılı Kaynaklarda Drama ve Kukla.....	45
3.2. Yaratıcı Drama Alanında Uzmanların Yaklaşımlarında Drama ve Kukla Kullanımına Örnekler.....	48
3.3. Yaratıcı Dramanın Belirgin Özellikleri ve Amaçları ile Kukla İlişkisi	53
BÖLÜM IV	64
4. YÖNTEM.....	64
4.1. Araştırmanın Modeli	64
4.2. Evren ve Örneklem.....	65
4.3. Verilerin Toplanması.....	65
4.3.1. Tanıma Formu.....	65
4.3.2. Yaratıcı Drama ve Kukla Uygulamaları Anketi	66
4.4. Verilerin Analizi.....	67

BÖLÜM V	68
5. BULGULAR VE YORUMLAR.....	68
5.1 Öğretmenlerin Kukla Etkinlikleri ile ilgili Bulgu ve Yorumlar	68
5.1.1. Sınıf İçi Kukla Etkinlikleri ile ilgili Bulgular ve Yorumlar.....	68
5.1.2. Sınıf İçi Kukla Uygulamaları ile ilgili Bulgular ve Yorumlar.....	70
5.1.3. Günlük Eğitim Programı Planında Kukla Etkinlikleri ile ilgili Bulgular ve Yorumlar	71
5.1.4. Sınıf İçindeki Kukla Köşesi ile ilgili Bulgular ve Yorumlar	72
5.2. Öğretmenlerin Yaratıcı Drama etkinlikleri ile ilgili Bulgu ve Yorumlar.....	73
5.2.1. Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları ile ilgili Bulgular ve Yorumlar	73
5.2.2. Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Uygulamaları ile ilgili Bulgular ve Yorumlar	74
5.3. Öğretmenlerin Tanımlayıcı ve Demografik Özellikleri İlgili Bulgular ve Yorumlar	76
5.3.1. Öğretmenlerin Tanımlayıcı Özelliklerin Dağılımı ile ilgili Bulgu ve Yorumlar	77
5.3.2. Öğretmenlerin Demografik Özelliklerine Göre Sınıf İçi Kukla Etkinlikleri ile ilgili Bulgu ve Yorumlar	79
5.3.3. Öğretmenlerin Demografik Özelliklere Göre Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları ile ilgili Bulgu ve Yorumlar	80
5.4. Öğrencilerin Oyuncak Seçimindeki Etkenlerle ilgili Bulgular ve Yorumlar	81
BÖLÜM VI	82
6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER	82
6.1. Öğretmenlerin Kukla Uygulamaları ile İlgili elde Edilen Sonuçlar ve Öneriler..	83
6.1.1. Sonuçlar	83
6.1.2. Öneriler	84

6.2.Öğretmenlerin Yaratıcı Drama Uygulamaları ile Elde Edilen Sonuçlar ve Öneriler.....	85
6.2.1. Sonuçlar	85
6.2.2 Öneriler	86
6.3. Sonuç.....	88
KAYNAKLAR.....	93
EKLER.....	98
EK A. Anket Formu	99
EK B. Anket Onay Dilekçesi	105
EK C. Kukla Dersi İçeriği Örneği.....	106
EK D. Kukla Ders İçeriği Örneği.....	108
EK E. Özgeçmiş	127

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1. Sınıf İçi Kukla Etkinliklerine Verilen Cevaplara İlişkin Dağılımlar	69
Tablo 2. Sınıf İçi Kukla Yapım Uygulamalarına Verilen Cevaplara İlişkin Dağılımlar	70
Tablo 3. Günlük Eğitim Programı Planında Kukla Etkinlikleri ile İlgili Dağılımlar	71
Tablo 4. Sınıf İçindeki Kukla Köşesi ile İlgili Dağılımlar	72
Tablo 5. Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları İlişkin Sorulara Verilen Cevapların Dağılımları.....	74
Tablo 6. Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Uygulamalarına İlişkin Sorulara Verilen Cevapların Dağılımları.....	75
Tablo 7. Tanımlayıcı Özelliklerin Dağılımı	77
Tablo 8. Demografik Özelliklere Göre Sınıf İçi Kukla Etkinlikleri Boyutundan Alınan Puanların Değerlendirilmesi.....	79
Tablo 9. Demografik Özelliklere Göre Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları Boyutundan Alınan Puanların Değerlendirilmesi	80
Tablo 10. Öğrencilerin Oyuncak Seçimindeki Etkenlerin Dağılımı	81

BÖLÜM I

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu hakkında bilgi verilmiş, araştırmanın amacı ve önemi belirtilmiş, sınırlılıklar ve kavramlara yer verilmiştir.

Kukla ve yaratıcı drama uygulamalarının ülkemizdeki durumunu araştırmayı amaçlayan çalışma, okul öncesi ve ilkokul çağındaki çocuklar için planlanan tüm eğitim programlarındaki kullanımına katkı getireceği düşünülerek gerçekleştirilmiştir. Geleneksel öğretmen merkezli, ezbere dayalı eğitim anlayışı günümüzde yerini bireyi merkeze alan, onun ihtiyaç ve ilgilerine yönelik programlar yapmaya doğru yönlendirmektedir. Okul öncesi ve ilkokul yaş grubundaki çocukların gelişim özellikleri nedeniyle öğretim yöntemleri sürekli geliştirilmeli ve yenilenmelidir. Araştırmada, bu yöntemlere öneri sunmanın yanında; İstanbul içinde görev yapan öğretmenlerin de görüşlerinden yola çıkılarak, günümüzde Türkiye’de okul öncesi ve ilkokul yaş grubundaki çocukların eğitiminde gerçekleştirilen uygulamalara ışık tutulmaya çalışılacaktır.

Eğitim bireyin doğumundan ölümüne kadar devam eden bir süreçtir. Bu süreçte birey içinde yaşadığı toplumun bilgi, beceri, tutum ve değerlerine dair; o toplumun gelişimine ve ilerlemesine faydalı olacak şekilde deneyim kazanır ve davranışlarının değişimine neden olur. Araştırmalar bu sürecin sosyalleşme ve toplumsallaşma amaçlarına dayandırılarak gerçekleştiğini göstermektedir. Vygotski (1978) çocukların sosyal gelişimlerinin, her zaman onların toplu hareketlerinin bir sonucu olduğunu belirtir ve ekler: Çocuğun başkaları ile olan etkileşimleri ve davranışları ona önceki bilgi ve becerilerini katmasını sağlayarak, yeni bilgi ve beceriler kazanmasını sağlar. (akt: Sormaz, 2010)

Erdem (2011), *Eğitim Bilimleri* kitabında, “Eğitim ve bireyin toplumsallaşmasını sağlayan o kültüre ait bilgi, beceri, tutum ve değerlerinin kalıcı davranışa dönüşmesi amacıyla planlanan programlar bütünüdür,” demektedir. Erdem, bireyde kendi

yaşantıları yoluyla davranış değişikliği meydana getirme olarak tanımladığı eğitim kavramının temel özelliğini şöyle belirlemiştir:

- Eğitim bir süreçtir.
- Eğitim sonucunda bireyde davranış değişikliği gerçekleşir.
- Davranış değişikliği bireyin yaşantısı sonucu oluşur.

Süreç odaklı bir sanat ve eğitim alanı olan yaratıcı drama son elli yılda ilerleme kaydeden ve özellikle çocuğu merkeze alan aktif eğitim yöntemlerinin başında gelmektedir. Bu noktada hem bireyi merkeze alması, hem de bir eğitim yolu olarak çocukların oyun ihtiyacından yola çıkması açısından yaratıcı drama ve kukla sanatının bir arada kullanmasının, aktarılmak istenen bilgi ve becerinin kazanılmasında etkili rol oynayacağı düşünülmektedir.

Bahsi geçen iki disiplinin kapsadığı alan oldukça geniştir. Sonraki bölümlerde görüleceği üzere tarihsel boyutlarıyla bakıldığında deneyim aktarımına dayanan iki süreç bireyin hayatı boyunca devam eder. Çocuğun en önemli uğraşısı olan oyundan yola çıkılarak planlanan sanat ve eğitim sürecinin “...çocuk oyunları kuşaklararası aktarımı sağlamaya ve kültürleri tanımaya yönelik bir araç” (Sormaz, 2010) olması oyunun bu iki kavramla ilişkisini açıklayabilir.

Yaratıcı dramayı açıklarken oyun ve dramatik oyun kavramlarıyla ilişkisine değinmek gerekir. Eğitimde yaratıcı dramanın da özünde çocuk oyunları yer almaktadır. Çocukların oyun oynarken oynadıkları oyunları ne kadar ciddiye aldıklarına, ne kadar dikkatli olduklarına ve ne kadar konsantre olduklarına dikkat etmek gerekir. Yaşanır hale getirme ya da oyunlaştırma dediğimiz dramatizasyon, çocukların öykünme güçlerine dayanan doğal bir öğrenme yoludur. Oyunun insan ve hayvan türleri için gerçekleştirilen bir etkinlik olmasına karşılık *Dramatik Oyun* birden fazla katılımcı içermektedir (Adıgüzel, 1993). N. Samurçay, “Dramatik oyun bir grup oyunudur ve liderin örgütlediği, kendisinin de yer aldığı bir etkinlik biçimidir. Çocuk ve ergenler lider tarafından önerilen bu oyun grubunda diğerlerine katılma ve işbirliği içinde çalışma kurallarına uymayı öğrenir,” demektedir (akt: Adıgüzel, 1993, s.102). Eğitimin toplumsal işlevini düşündüğümüzde dramatik oyun içeren eğitim süreçlerinin bireyin o toplum kurallarına uygun bir birey olarak gelişmesine yardımcı olduğunu görürüz. Mc Caslin, dramatik oyunun çocuğun *ben merkezci* bir yapıda veren–alan ve paylaştan bir insan olmaya geçişinde yardım ettiğini söylemektedir (akt: Adıgüzel, 1993, s.105). Yaratıcı drama insanın oynusu ihtiyaçlarından yola çıkarak gerçekleştirilen eğitim süreçlerini içerir; bu şekilde birey iletişim, etkileşim, sorgulama becerileri kazanır;

içinde yaşadığı çevre koşullarına ve toplum değerlerine uyum sağlar, hem bireysel hem de toplumsal gelişim fırsatı yakalar. Bireyler dramatik oyunlar aracılığı ile hayali ortamlarda problem çözümlerine grupça erişirler, bireysel ve grupça yaratım sürecini gerçekleştirirler.

Yaratıcı drama ve kuklanın tarihsel boyutunu günümüz eğitim sistemi özellikleri ile ilişkilendirirken kültür kavramına da kısaca değinmek gerekmektedir. Kültür insanların dil veya başka iletişim araçlarıyla insanlara aktardığı tutum değer ve davranışlar toplamıdır (Sormaz, 2010). İnsanın doğası gereği ilkçağlardan günümüze kadar tüm eylemleri oyunla iç içe olmuştur.

N. Güney (2005), oyunun kültür eğitimi sürecine dair, kültürün toplumun varoluşlarını sürdürmesi için oluştuğunu söylemektedir. Güney'e göre, bu sayede toplumların yaşama katılmasıyla birlikte başlar, kuşaktan kuşağa aktarımla birlikte bir süreklilik gösterir. Çocuğun insanca yaşama katılımı, doğduğu andan itibaren toplumsal gelişmeyle paralellik gösterir. Çocuklar yaptıkları etkinlikler aracılığı ile dünyayı bilir, ortak yaşamda yeni biçimler oluşturur (akt: Sormaz, 2010, s.112). Oyun bir çocuğun en önemli ve hayati uğraşıdır. İçinde bulunduğu çevrenin, ailenin, toplumun değerlerini ve kurallarını, birey bilincine erişme sürecini oyun ile öğrenir, dener ve kavrar. Eğitimin hayat boyu devam eden bir süreç olduğu düşünülürse öğrencilerin en temel eylemi olan oyun da toplumdan topluma değişse de hayat boyu devam etmektedir.

Kültür ve eğitim kavramları birbirlerine bağlı kavramlardır ve oyun ile yakından ilişkilidirler. Araştırmalar oyunun pek çok anlamı içinde barındırdığını ve kültürden, insanın var oluşundan çok daha eskiye dayandığını göstermektedir. Birçok yazar ve bilim insanı tarafından etraflıca ve farklı boyutlarda tanımlanmış oyunun en genel tanımını yapan yazarlardan biri olan Johan Huizinga'ya (2006) göre oyun, “özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli bir zaman ve mekan sınırları içerisinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilimi ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayattan başka türlü’ olma bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir (s.48).”

Oyunun hem çocuk hem de toplumların tarihinde farklı çeşit ve niteliklerde yer alması, o toplumun kültürünü oluşturma işleviyle yakından ilişkilidir. İlerleyen bölümlerde açıklanacağı üzere kuklanın da benzer bir işleve sahip olduğu söylenebilir.

A Green Smith “*Bir Eğitimci Olarak Kukla*” makalesinde kuklanın hem tarihin hem de gündelik yaşantının bir görünüşü olduğunu söyler. Kukla, farklı biçimleri ile hem yaşlı hem de gençlere hitap eder, farklı gelenek ve görenekleri temsil ettiği gibi

değerli bir eğitim aracı olma özelliğine de sahiptir. Kuklalar eğlenceli, aynı zamanda büyüleyicidirler; bu nedenledir ki çocuklar kukla yaratıcılığının fantastik dünyasına kolaylıkla ve keyifle dalarlar (Smith, tarihsiz).

Kukla tarihi de insanlık tarihi kadar eskidir. Eğitim süreçlerinde kukla ve dramatik oyun üzerine yapılan araştırmalar oldukça kısıtlıdır. Bu nedenle araştırmanın amacı olan kukla ve eğitim ilişkisini belirleyebilmek için oyuncak kavramından ve oyuncak tarihi hakkında yapılan araştırmalardan faydalanılmıştır.

M. Özhan (2005), “Oyuncak çeşitli maddelerden yetişkinlerce veya çocukların kendilerince yapılan tek ya da grup olarak oynanabilen çocuğun hayal dünyasını geliştiren onu eğlendiren, eğiten, paylaşımcı yapan nesnelerdir” demektedir. (akt. Sormaz, 2010, s.96). Oyuncak ve oyun nesnesi birbirinden farklıdır ve bu farklılık şöyle açıklanabilir: Oyuncak çocukların bizzat onunla oynadıkları, oynarken duyuğu alışverişi kurdukları, özdeşleştikleri şeylerdir. Oyun nesneleri ise, o oyunu oynamak için olması gereken şeylerdir (Sormaz, 2010). B. Onur (1993), oyuncağın kendi başına var olabildiğini ve bireysel olarak oyundan bağımsız olduğunu söyler; oyun nesnesi ise ancak o oyun içinde anlaşılabilmektedir (s.18). Burada -tek başına var olabilen olarak- oyuncak karşısında -sadece o oyun içinde var olarak tek başına da oyunu oluşturmaya yetmeyen- oyun aracı kavramları açıklanmaya çalışılmıştır.

Kukla yukarıda açıklanan oyuncak ve oyuncak nesnesi kavramlarının bir üst başlığı olarak görülebilir. İlkçağlardan bu yana insanlığın hayatı öğrenme çabasından yola çıkarak her toplumda ve dönemde dini törenlerde kullanılan kukla, hem tek başına var olmuştur hem de içinde yer aldığı *ritüel* denilen bu törenin bir parçası olarak varlığını göstermiştir. Sağlam (1997) ritüelin özelliklerini şu cümlelerle özetler: “İnsanlık kadar eski olan ritüel tüm toplumlarda ve dinlerde görülür. Ritüelin gerçekleştirilme amacı ilkel insanın doğayı kontrol altına alabilmek için yaptığı dini ve sosyal eylemleridir. İlk insanlar doğadaki gelişimlerinin sebeplerini anlayamadıkları için bu değişimleri kontrol ettiklerine inandıkları bir takım doğa üstü güç ve güçleri hayal etmişlerdir (s.48).” Kuklanın ortaya çıkışı bu ritüellere dayanmaktadır. Örneğin tarım toplumunda bereketi sağlamak için yağmur törenlerinin düzenlenmesi, sonraki dönemlerde tiyatronun da temellerini oluşturacak olan yaz-kış döngü şenliklerine dönüşür ve mitlerin somut olarak ortaya çıkışı nesnelerle canlandırılır. Nesnelerin bizzat ve dolaylı olarak öğrenmede kullanılan araçlar olma özelliği, ihtiyaçları karşıladığı oranda gelişerek devam etmektedir. Kuklanın da yukarıda sayılan özellikleri

nedenlerinden ötürü, yaratıcı drama disiplini ile eğitimde kullanılması tezin araştırma konusudur.

1.1. Problem

Kukla, gerek nesne gerekse bir sanat disiplini olma haliyle tarih boyunca toplumun her kesiminde birçok farklı amaçla kullanılan, çocuk eğitiminde de etkisinin olduğu hem araştırmalarla hem de uygulamalarla bilinen bir alandır. Bununla birlikte eğitim uygulamalarında teknik olarak ya da sadece kukla yapımı olarak yer almaktadır. Yaratıcı drama ve kuklanın birlikte kullanımının, ortak amaçlar göz önünde bulundurularak geliştirilmesinin alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Çalışmada giriş bölümündeki tanımlar ve açıklamalar doğrultusunda aşağıdaki problem sorularına cevap aranacaktır

- Yaratıcı drama ve kuklanın kültür ve eğitim tarihindeki yeri nedir?
- Kukla ve yaratıcı drama eğitimde kullanılmakta mıdır?
- Türkiye’de okul öncesi ve ilkokul yaş döneminde kukla ve yaratıcı uygulamaları ne durumdadır?
- Bu iki alanın birlikte kullanılmasıyla ne gibi sonuçlara ulaşılabilir?

1.2. Amaç

Bu araştırmanın temel amacı eğitimde daha çok teknik olarak görülen ve derslerde az kullanılan kukla sanatının eğitim tarihindeki yerini incelemek, günümüz eğitim sisteminde yaratıcı drama ile ilişkilendiği noktaları belirlemektir.

Alt amaçlar da aşağıdaki biçimdedir:

Kuklanın ve oyunun kültür tarihindeki yeri nedir?

Kuklanın eğitim tarihindeki yeri nedir?

Yaratıcı drama ve kuklanın ortak yönleri nelerdir?

Kuklanın eğitimde daha fazla yer alması için neler yapılabilir?

Türkiye’de eğitimde yaratıcı drama ve kukla uygulamaları ne durumdadır?

1.3. Önem

Sınırlı kaynaklardan yola çıkılarak kukla ve drama gibi iki sanat ve eğitim disiplininin tarihini araştırması ve günümüz Türkiye’inde var olan durumun ele alınıp öneriler sunması açısından çalışmanın önem taşıdığı düşünülmektedir.

Türkiye’de yapılan alan yazın taramalarında, kukla ve yaratıcı drama ile ilgili sınırlı sayıda kaynağa ulaşılmıştır. Bu kaynaklarda kukla, genellikle yaratıcı dramının altında bir teknik olarak geçmektedir; ayrıca dil gelişimi gibi alanlarda kullanılması önerilmektedir. Bu araştırma kuklanın eğitimde yaratıcı drama ile kullanıldığında başta okul öncesi ve ilköğretim olmak üzere eğitimin her alanında, her branşında kullanılabileceğinin, tarihsel bilgiler eşliğinde ele alınmıştır. Ayrıca öğretmenlerin uygulamalarından yola çıkılarak varılan durum belirlemesi, eğitimde yer verilmesi nedenlerinin anlaşılması açısından da önemlidir.

Araştırmanın bu iki alanın tarihsel ve eğitimsel gelişimi ile ilgili yapılan Türkçe kaynaklara katkı getirdiği düşünülmektedir. Ayrıca kültürümüzün önemli geleneksel sanatlarından olan kuklanın sanatsal boyutunu ele alan kaynaklara eğitimsel boyutunun eklenmesi bu sanatın gelişimi için de önemlidir.

1.4. Sınırlılıklar

Günümüzde ritüellerin kültürü oluşturma süreci ile ilgili olarak kuklanın da içinde olduğu sanat formu olan tiyatronun, tarihi gelişimi ile ilgili de araştırma ve çalışmalar oldukça fazladır. Bununla birlikte tiyatro kadar insan hayatında var olan kukla sanatı ve eğitimde kullanılabilirliğinin tarihi hakkında pek fazla Türkçe kaynak bulunmamaktadır. Gerek oyuncak malzemesinin uzun müddet korunamaması, gerekse kuklanın bir eğitim materyali olmasından daha çok sanat formu olarak ele alınması gibi gerekçeler nedeniyle kaynak sıkıntısı yaşandığı düşünülmektedir.

Bu araştırmanın sınırlılığını Türkçe kaynaklarda sırasıyla oyuncak ve kukla konulu, okul öncesi ve ilkokul eğitimi ve farklı alanlarda yaratıcı drama kullanımını içeren tezlerden oluşmaktadır. Ayrıca tiyatro tarihi ile ilgili alanda yapılan çalışmaların yanında, kuklanın çocuk eğitiminde uygulamalarına dair yabancı kaynaklı çevirilerden faydalanılmıştır.

BÖLÜM II

2. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

2.1. Oyun, Kültür, Eğitim Kavramlarının Tarihsel Çerçevesi

Kukla ve yaratıcı drama açıklanırken önce oyun kavramı irdelenerek ilgili tanımlara yer verilecek, tüm bunlar kültür ve eğitim çerçevesinde ele alınacaktır.

2.1.1. Oyun, Kültür ve Eğitim İlişkisi

Oyun hem geçmişte hem de günümüzde zaman zaman yasaklanan bir etkinlik olsa da insanın doğumundan ölümüne her uygarlık ve toplumda oynanmış ve o topluluğu geleceğe aktaran kültürleri oluşturmuştur. İnsanın en temel gereksinimlerinden biri olarak oyunun, insanlık tarihi kadar eski olduğu da araştırmalarla bilinmektedir. Bu çalışmada öncelikle çocuk ve kültürü oluşturma işlevi açısından ele alınacak oyun kavramının temel anlamlarını ele almakta fayda görülmektedir.

F. Torun (2011) Çocuk Hakları temalı tezinde oyunun farklı kaynaklarda yer alışını ve anlamlarını şu şekilde sıralamaktadır:

“Eski Yunancada çocuk oyunları için üç kavram kullanılırdı. Bunlardan ilki “Paidia” en yaygın kullanılan kavramdır ve “çocuksu” anlamında ifade edilmekle birlikte “oynamak, oyuncak” anlamlarında da kullanılırdı. Oyun anlamında kullanılan diğer bir kavram “Adio, Adirma”, daha çok önemsiz, boş, yararsız anlamlarında açıklanmıştır. Eski Yunan’da oyunla ilgili çok önemli bir yeri olan yarışma, karşılaşma, çatışma ve maç anlamlarını “Agon” kavramı ile karşılamışlardır. Çince de oyun ve çocuk oyunları kavramları ile ilgili “wan”, “çeng”, “sai”, “koani” ve “kaçts” gibi kavramlar yer almıştır. “Wan” kavramı, “alay etmek, bir işle uğraşmak, tadına varmak”, “çeng” kavramı “yarışma”, “sai” kavramı “bir ödül için düzenlenmiş yarışma”, “koani” kavramı “bütün çocuk oyunları” ve “kaçts” kavramı ise “kurallara uygun düzenli oyun” gibi anlamlarda kullanılmıştır. Japoncada oyun kavramı için “oyalanma, dinlenme, boş zamanı değerlendirme, eğlence” anlamlarına gelen “asobi, asobu” kavramları kullanılmıştır. Latince de “Ludus” kavramıyla karşılanan oyun “çocuk oyunları, oyalanma, yarışma, şaka” şeklinde açıklanmıştır. Germen dillerinde ise “game” sözcüğüyle ifade edilen kavram genel olarak şu üç anlamda açıklanmıştır. 1. Oyun, eğlence, oyalanma, spor, gülüp oynama. 2. Ayağın durumu; özellikle biri ayağını incitip topallayınca. 3. Spor ve eti için yaban hayvanların, kuşların ve balıkların avlanması (s.18).”

Kavramların farklı kültürlerdeki genel anlamlarına bakıldığında hareket içermesi ve eylemlilik hali göze çarpmaktadır. Dilimizdeki oyun kavramına dair M. And (1985) *Geleneksel Türk Tiyatrosu* adlı eserinde ayrıntılı bir tespitte bulunmaktadır:

Türkçe oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösteri, kağıt zar gibi hat oyunları, sporla ilgili eylemler hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Tanzimat'ta Batı Tiyatrosu'nun Türkiye'ye girmesiyle Namık Kemal gibi yazarlar 'oyun' sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar. Bunun yanı sıra başka anlamları da vardır: Oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kağıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi. Farsça baz eki ile yapılan oyunbaz, hem güzel oyunlar oynayan hem de düzenci hilekar anlamındadır. Fiil olarak da kurcalamak, tehlikeye koymak, değişiklik göstermek anlamlarını yüklenir.

Yabancı dillerde keman, piyano çalmak yerine de oyun kullanıldığını belirten And bu anlamların, kökeninde kutlama törenlerinde birleştiğini söyler ve ekler:

“...insanoğlunun ataları, çevrelerinde gördükleri şeyleri taklit ederek yaptıkları eylemleri hareketle bir birine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmışlardır... Büyüklerin avlarını nasıl avladıklarını anlatırken onları izleyen çocuklar onun elindeki sopasını, taşını, avına nasıl attığını günlük yaşamlarında taklit etmişler ve büyüklerine öykünerek benzer hareketleri yapmaya başlamışlardır. Bu tür oyunlar çocuklar tarafından nesilden nesile geliştirilerek aktarılmış ve bugünkü çocuk oyunları oluşturulmuştur (s.13).”

Oyun insanın, çocukluktan itibaren içinde yaşanılan çevreye uyum sağlamasını, bireyin kendisini ifade etmek için yeni yollar bulmasını, bireysel gelişimini sağlarken toplumsal gelişime de katkıda bulunmasını, deneyimlerin kendisinden sonraki kuşaklara da aktarılmasını sağlayan zamanı, sınırlar mekanı belli hareket ve eylemlerdir denilebilir.

Metin And (1974) oyunu “kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak, kimine göre benzetmece içgüdüsünü doyurmak, kimine göre boşalma gereksinmesidir,” diye tanımlar ve ekler: “Bir kurama göre oyun genç yaratıkları (insan ya da hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek içindir. Çocuğun doğduğu andan itibaren gerçekleştirdiği eylemleri içeren oyunsu hareketlerin kaynağı şüphesiz hayvanlardaki gibi içgüdüdür. N. Tekerek'e (2006) göre insanın özündeki belki en temel istek 'oyun oynama isteği'dir. Tüm kültürlerin kaynağını oluşturan, insanla var olan ve ona soyut düşünme becerisini kazandırmakla birlikte, onu özgürleştiren yaratıcı bir eylemdir oyun (s.47).”

Yukarıda görülen tanımlamaların ortak özelliği dramanın eylemlilik halini göstermektedir. Dönmez (1999), “Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen ancak her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkili öğrenme sürecidir,” demektedir (s.4).

Tüm toplumlarda var olan oyun kavramının, insanın ilk eylemlerinden olduğu ve

bu eylemin insan yaradılışında bulunduğu ileri sürülmektedir. Ö. Nutku (1998), “İnsanoğlu doğuştan *homo ludens*’dir, yani oynayan insandır. İlkel insanın, çevresini tanınması, öğrenmesi, bilgi edinmesi ve sanatı oyunla başlamıştır; bu insanın yaşamını var eden kültür, oyundur,” demektedir (s.63).

2.1.1.1. Toplumsallaşma Sürecinde Çocuk, Oyun ve Kültür İlişkisi

İnsan hayatındaki ve toplumsal kültürü oluşturmadaki işlevinin daha iyi anlaşılması için, oyunun çocuk yaşamındaki yerine ve önemine ayrıntılı bakılmalıdır. Çocukların hayatında çoğunlukla eğlenceli bir etkinlik olarak görülen oyunun çocuk gelişiminde zihinsel, sosyal, fiziksel ve psikolojik olarak çok önemli etkileri de bulunmaktadır. Oyun aracılığı ile hayal gücünün öğeleri gerçek dünyaya dahil edilebilmektedir.

Sadece çocuklar değil; genç, yaşlı herkes oyun oynamaktan keyif alır ve hatta gerçek hayattaki oyun eylemleri oldukça ciddi uğraşlar olup futbol gibi insan hayatını hem ruhsal hem fiziksel açılardan olumlu/olumsuz etkileyen süreçler haline gelebilmektedir.

Eğitim kurumlarında oyunsu süreçlerin derslerde kullanılması ise eğitimin hedef ve kazanımlarının sonucunu olumlu yönde etkilemektedir. Oyun tekniği yardımıyla konular daha ilgi çekici nitelik kazanır; yeni kelimelerin öğretilmesi, hatalı çalışma alışkanlığının düzeltilmesi, akılda tutma oranının ve süresinin uzatılması sağlanabilir. Özellikle de derse yoğunlaşamayan düşük yetenekli öğrenciler için etkilidir. Oyunun türü ve karışıklık derecesi öğretmen tarafından öğrencinin ihtiyaçlarına göre belirlenebilir. Birth ve Nichol (1975) oyunun öğrenciye faydalarını şöyle tespit etmişlerdir:

1. Motivasyon
2. Empati yapma
3. Tarihi gelişmelere karşı anlayış kazanma
4. Öğrenme ve hatırlama
5. Sosyal beceri kazanma
6. Değişiklik

(akt: Torun, 2011, s. 48)

Şaşmaz ve Avcı’ya göre (2004) dersin içeriğine uygun olarak hazırlanan oyun veya oyunlar ile soyut kavramlar somutlaştırılarak öğrenciler için zevkli ve kolay

anlaşılır hale getirilebilir (akt: Torun, 2011). Böylelikle çocuklar eğlenirken farkına varmadan kalıcı öğrenmeleri de sağlanmış olur.

Çocuğun eğitimde olduğu kadar gündelik hayatta da oyunla içiçe olması çok önemlidir. Ö. Nutku (1998) “Oyun, yaşama sevincinin dışı vurulmasıdır; oyun oynamayan bir çocuk yaşamla bağını kesmiş sayılmalıdır; çünkü oyunda yaşamın özü değişik biçimlerde canlanır ve anlam kazanır,” demektedir.

Çocuk oyunla, yetişkin olma serüveninde, hayatı ve gerçek hayatta karşılaşacağı olası problemlere çözüm üretme deneyimleme şansı bulur. Oyunun içerisinde özgürdür, emreder, itaat eder, yapar, yıkar ve tekrar yapılandırır; bunu yaparken de araştırır, çabalar ve keşfeder. Tüm oyunlar, çocukların kendi dünyalarını ve diğer insanları örneklemelerine yardımcı olan doğrudan deneyimler içermektedir. Hayatta kalma becerilerini geliştirdiği bu dönemde, “dolayısıyla oyun bir şeyleri araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ve deneyimleme sürecidir (Bruce&Ellis, akt: Sormaz, 2010, s.92).”

Oyun, çocuğun tüm öğrenme alanlarında etkilidir. Fiziksel, sosyal, psikolojik, bilişsel ve dilsel gelişim gibi alanlarda yapılan araştırmalarda çocuğun oyunla öğrendiği ve geliştiği artık bilinen bir gerçektir. Oyun onlar için sevgi, yemek kadar temel bir ihtiyaçtır. Çocukların bilişsel gelişimi için çok önemli bir etkinliktir. Çocuklar, öğrenmek için inceleme, deneme ve keşfetme yoluyla bilgi elde etmek zorundadırlar. Oyun yoluyla çocuklar, dünyayla ilgili sorularına cevap bulur, yeni fikir ve kavramları test eder, problem çözme ve mantık yürütme yeteneklerini uygulamaya geçirirler (Akman, akt: Torun, 2011).

Çocuk oyun sırasında değişik biçim, boyut ve renklerdeki oyuncaklar veya nesnelerle oynar ve farkında olmadan bu nesnelerin anlamlarını öğrenir; gerçekte gerçek olmayanı fark eder. Yavuzer (2011) tüm bu faaliyetlerin çocuğun zihinsel gelişimine katkı sağladığını belirtir ve bu öğrenmenin kimi zaman kasıtlı kimi zaman ise gizil olduğunu ekler. Çocuklar küçük yaşlardan itibaren oyun sayesinde çevresindeki nesneleri, kavramları ve bunları nerede nasıl kullanacaklarını öğrenir (Erdal ve Erdal, akt: Torun, 2011).

Şimşek ve Topal (2006), insanların, her gelişim döneminde aynı şekilde oyun oynadıklarını belirtmektedir. Hayatının ilk yıllarından itibaren bilinçli bir şekilde eğitilmesi gereken çocuk, zamanının büyük bir bölümünü oyunla geçirir. Doğumu izleyen günlerde ortaya çıkan oyun ihtiyacı, çocuk büyüdükçe biçim değiştirerek sürer.

Gelişim dönemlerine paralel olarak oyunların kuralları, bireysellikten toplumsallığa, oyunlarda tek katılımcıdan çok katılımcıya doğru değişmektedir. Elkind (1999), Jean Piaget'nin oyunları üçe ayırdığını ifade eder: Piaget'ye göre oyunlar alıştırma oyunu, simgesel oyun ve kurallı oyunlar olarak üçe ayrılır. Alıştırma oyunu, yaşamın ilk üç ayında ortaya çıkar ve çocuk hareket etmek için hareket ederse gözlemlenir. Parmağını emen ya da bir nesneyi sıkıca kavradıktan sonra fırlatan bir çocuk alıştırma oyunu aşamasındadır. İki yaşından sonra ise çocuk, hem toplumsallığı hem de bireyselliği yansıtan simgeler yaratmaktadır. Simgesel oyun sadece taklide dayanmaz. Bu tür oyun, başarılması ve denetlenmesi için kişisel gereksinimlerin yansıtılmasını gerektirir. Çocuklar, altı ve yedi yaş dolaylarında somut işlemleri kazandıkça simgesel oyun yerini kurallı oyunlara bırakır; toplumsal olarak oluşturulmuş oyun kuralları kişisel olarak oluşturulmuş simgelerin yerini alır. Bu dönemde ya kuşaktan kuşağa sözel olarak aktarılmış oyunlar ya da bir grup çocuk tarafından uydurulmuş oyunlar gözlemlenir (akt: Özcan, 2013, s.64).

Tek (2000), “Oyun insan yaşamının ayrılmaz bir parçası olup büyük-küçük herkes için doğal bir gereksinimdir” demektedir. Ona göre çocuk, oyun içinde gelişmekte ve oyun ile büyümektedir. Oyun, çocuğun hoşlanarak yaptığı ve mutlu olduğu bir etkinliktir ve çocuk için eğlenme ve öğrenme ortamıdır. Çocukların karmaşık olayları somutlaştırarak kavramasını sağlar. Oyun yoluyla çocuk deneyimlerini korkmadan dener ve geliştirir. Oyun çocuk için bir yaşam biçimi olup çocuğun yaratıcılığını destekler ve çocukların sosyal aktörler olarak değerlerini, sanatlarını, müziklerini, fiziksel kültürlerini, dillerini ve espri anlayışlarını ifade edecekleri bir alandır (akt: Çakmakçı, 2011).

N. Tekerek (2006), *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*'nde yer alan makalesinde oyunun gündelik hayat pratiğindeki işlevi ile ilgili şunları söyler:

Özetle; oyunun bir şey için mücadele, ya da bir şeyin temsili gibi iki temel işlevi, pratik varyasyonlarında pratik bir amaca hizmet biçiminde karşımıza çıkar. Yani her oyunun mutlaka pratik bir işlevi vardır. Bu bağlamda; ritüellerden, mitlere, çocukların oyunlarından seyirlik oyunlara, kağıt oyunlarından satranca, danstan müziğe, müzikten tiyatroya, inanç sisteminden folklor, dilden felsefeye, dramadan performansa, gündelik hayatın dışına çıkarak, yani gerçek zamanı kesintiye uğratarak, belli bir yer ve zaman diliminde başlayıp, gelişip sonuçlanan “Oyun” ve “Oynama Eylemi” insanın spontane olarak kendini ifade etmek için bulduğu en önemli aktivitelerden biridir (s.56).

Kısaca insanın hayatta kalma güdüsünden kaynaklanan eylemleri, doğayı kontrol etme ve anlama arzusundan beslenerek, oyunsal aktarıma ve taklide, buradan da başkalarıyla birlikte oynamaya ve kültürel deneyimlere doğru gelişen bir yol izlemiştir.

İlkel insanın çevresini tanınması, öğrenmesi, bilgi edinmesi ve sanatı oyunla başlamıştır; bu insanın yaşamını var eden kültür, oyundur diyebiliriz (Nutku, akt. Sormaz, 2010).

Çocuğun büyümesi ve içinde yaşadığı toplumsal koşullara uyum sağlaması sürecinde temel ihtiyacı olan oyun, toplumların oluşumunda ve kültürel aktarımın devamında da önemli işleve sahiptir.

Çeşitli bilim dallarınca oyunun tarihsel süreç içinde anlamına ve işlevlerine yönelik araştırmalar yapılmıştır. Bu araştırmalar oyunu oluşturan bileşenler, oyunun kaynağı ve gelişimi gibi noktalarda ışık tutmaktadırlar. Araştırmacılarından J. Huizinga (2006), *Homo Ludens – Oynayan İnsan* adlı eserinde oyunun kültürden daha eski olduğunu söylemektedir. Oyunun tüm temel çizgileri hayvan oyunlarında çoktan gerçekleşmiştir. Oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur oynamaktadır.

“şimdi de çocuk oyunundan en eski uygarlıkların ibadetlerindeki kutsal temsillere geçecek olursak, burada da çocuk oyunuyla kıyaslandığında “oyunun” daha da “içinde” olan ve aydınlatılması çok güç bir ruhani unsurla karşılaşırız... Çocuk tam bir ciddiyet içinde oynamaktadır; buna haklı olarak kutsal ciddiyet de denilebilir. Fakat çocuk oyun oynamakta ve oyun oynadığını bilmektedir. Sporcu inançlı bir ciddiyet içinde ve heyecanın verdiği atılganlıkla oynamaktadır. Oyun oynamakta ve oyun oynadığını bilmektedir. Aktör kendini oyuna kaptırmıştır. Yine de oyun oynamaktadır ve bunun bilincindedir. Kemancı en kutsal heyecanı duymaktadır; alışılmış dünyanın dışında ve üstünde bir dünyada yaşamaktadır, ancak faaliyeti bir oyun olarak kalmaktadır. “Oyunsal” karakter en yüksek faaliyetlere özgü olarak kalmayı sürdürebilir. Acaba bu sayılanlar kutsal faaliyetlere kadar uzatılıp rahibin de ayinini yaparken “oynayan insan” olarak kaldığı ileri sürülebilir mi? (s. 34-38).

Çocuk oyunlarının yanında yetişkin insanlar da tıpkı çocuk gibi oyun oynamaktadırlar. Bu oyun toplumsallaşma sürecinin de bir parçasını oluşturmaktadır. Huizinga çocuğun oyununu gündelik hayattan mekânsal ve düşünsel olarak ayrılma özelliğinden dolayı ibadet alanları ile benzeştirir:

... Bu sınırlanma ister kutsal amaçlarla yapılsın isterse düpedüz oyuna yönelik olsun biçimsel olarak hep aynı işleve sahiptir. Koşu alanı, tenis kortu, kaydırak oynanan alan ve satranç tahtası, biçimsel olarak tapınaktan veya sihirli çemberden farklı değildir. Kutsal törenler için sınırlandırılmış alanların bütün dünyada birbirlerine çarpıcı şekilde benzemeleri, bu cins uygulamaların köklerinin insan zihninin kökensel ve temel bir özelliğine bağlı olduklarını doğrulamaktadır (s.39).

Boratav da (1973) “Günümüzde oyun görüntüsü ile karşımıza çıkan gösterilerden (hele çocuk oyunlarından) birçoğu eski törenlere, oyun tekerlemelerinin birçoğu büyü

sözlere çıkar. Dinlerin inanışların değişmesiyle ciddiliklerini yitirerek bir eğlenceye dönüşmüşlerdir bunlar. Bazı oyunların büyüklerce hoş karşılanmaması, uğurlu sayılmaması, bazılarının ise tersine, olumlu sayılmaları, onların eski kökenlerine işarettir” demektedir (akt: Sormaz, 2010).

Kültürün özelliklerini bilmek kültürü açıklamaya yardımcı olabilmektedir.

Kültürü bütüncül bir yaklaşımla açıklamaya çalışan Tylor’un tanımı kültürün özelliklerine yöneliktir. Ona göre kültür; “bir toplumun üyesi olarak, insanoğlunun öğrendiği bilgi, sanat gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür. Başka bir tanıma göre kültür insan yetilerinin ve yeteneklerinin geliştirilmesi, yetkinleştirilmesi ya da insanın yaşam süreci içinde doğanın ve insan olarak kendisinin, doğal durumdan daha ileri düzeye getirilmesi bakımından, doğaya ve insana tüm eklenenlerdir (San, akt: Adıgüzel, 2000).

Kültürün insanla birlikte ortaya çıktığına ve varlığını geliştirerek devam ettirdiğine daha önce değinilmiştir. Kültür, insanın içinde yer aldığı topluma ait bir üründür. Çünkü insan doğumundan ölümüne kadar bir toplum içinde yaşar. Birey doğduktan itibaren konuştuğu dilini, dinini, yiyip-içmesini, giyinip-kuşanmasını, çevresini, sosyal yaşantısını, değerlerini, normlarını vb. bir kültür çevresinde öğrenir. Bu açıdan baktığımızda kültür, toplumda yaşayan insanların bütün öğrendiklerini ve paylaştıklarını kapsamaktadır; ayrıca bilimlerin incelediği hemen her şey kültür tarafından biçimlendirilmiştir. Dolayısıyla kültür doğuştan gelen kalıtsal özellikler değildir, sonradan kazanılan öğrenilmiş özelliklerdir. Topluma her yeni katılan üye bunu öğrenerek geliştirir. Özkan (2006) kültürün eğitimde fen bilgisi dersi açısından yaptığı araştırmasında kültürlere ilişkin şu bulgulara ulaşır: Sosyal etkileşimlerin gerçekleştirilmesinde rol alan düzenli anlam ve semboller sistemi olarak tanımlandığında; eğitim açısından, öğretim bir kültür aktarımı, öğrenme ise kültürel bir kazanım olarak düşünülebilir. Kültür, daha geniş şekilde, bir grubun normlar, değerler, inançlar, beklentiler ve geleneksel eylemlerinin tümü olarak tanımlanabilir. Materyal, sosyal, bilişsel ve dilsel yönleri kültürü betimleyen en önemli özellikler arasındadır (s.30).

Oyun, çocuğun, hayata hazırlanırken o topluma ait bilgi, beceri, değer ve kavramlar gibi olguları öğrenmesini ve kendinden sonraki kuşaklara aktarmasını sağlar. Bu aktarım eğitim kurumları vasıtasıyla gerçekleşmiştir. Eğitim kurumları çocuk ve gençlerin toplumsal yaşama uyumunu ve o toplumun gelişmesine katkıda bulunacak bireyler olarak gelişmelerini sağlamaktadır.

Kültürün deneyim, bilgi ve beceri aktarımı süreci olduğu göz önüne alındığında, genel evrensel, denenmiş ve yerleşmiş elemanları öğretimi oluşturur. Bu öğretim içerisinde toplumun tüm üyeleri tarafından bilinmesi gereken ortak bilgi ve beceriler bulunur. (Adıgüzel, 2000) TDK (2016) sitesinde kültürün tanımı şu şekilde yapılmaktadır: “Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin.” Ayrıca kimi kuramcılar tarafından da “bir toplumun maddi ve manevi alanlarda oluşturduğu ürünlerin tümü”, “insanların fiziksel ve toplumsal çevrelerine uyum yapabilmeleri için yarattıkları maddi ve manevi eserlerin tümü”, “bir toplumun biçiminin tümü” gibi ayrı ayrı tanımlanabilmektedir (Tezcan, akt: Adıgüzel, 2000).

Bu çalışmalara geniş boyuttan baktığımızda oyunun kültürü oluşturma işlevi, kültürünse, yaşaması ve gelecek kuşaklara aktarımı için de eğitim ile olan ilişkisi karşımıza çıkar. Adıgüzel (2000) “Kültürel eğitim kültürel yaşama ilişkin bilgilenmeyi sağlamada, çağdaş kültürel yaşamı tanıtmada, kültürün geliştiği ve yayıldığı süreçlere ortak olmada ve onları tanıtmada, kültürel miras ve çağdaş kültür arasında dengeyi kurmada, estetik eğitimi oluşturmada, medeni ve etik değerleri kazandırmada ve kitlenin eğitilmesini çok kültürlülük kavramı bilinci içerisinde sağlamada önemli görevler üstlenir” demektedir (s.13).

Oyunun kültürden çok önce ortaya çıkmasına karşın kültürle ve eğitim ile ilgili araştırmalar bizi bilinen en eski uygarlıklardan Eski Yunanca’ya götürmektedir. Bir araştırmasında Adıgüzel’e göre (2000)

Eski Yunanca’daki (paedia) kavramı hem eğitim hem de kültüre karşılık gelmektedir. Uzun yıllar boyunca eğitim sistemlerinin içeriğinin kültürel açıdan önemli işlevleri olduğu, bu içeriğin bireylere, insan haklarına, diğer toplumlara ve kişilere saygı hoşgörü, onların görüşlerini, düşüncelerini ve etik değerleri kabul etme, kendi kültürüne saygı gösterme, çevresiyle ilgilenme, cinsiyet eşitliğini sağlama ve konulara geniş açıdan bakma gibi temel yeterlilikler kazandırma yönünde ortaya çıkmıştır. Eğitimin rolü bu anlamda yalnızca kültürü taşımak ve aktarmak değil, kültürel öğeleri geliştirmek için kültürün eleştirel analizini yapmak da olmalıdır (s.17).

Adıgüzel (2000) eğitimin de ilk kökenlerinin Atina döneminde ortaya çıktığını, çocuklarını okula götüren ve onlarla yakında ilgilenen kölelerin zamanla bu işte uzmanlaştığını ve ebeveynler için danışmanlık düzeyine çıktıklarından bahsetmektedir. Kültürü aktarmak ve yaşatmak, çocuğun topluma uyum sağlaması için gereken eğitimde uzmanlaşma ilk bu dönemde karşımıza çıkmaktadır:

Eğitim bir süreçtir, programlı ve planlı boyutu okulda uygulanır ki bu boyutun adı öğretimdir, davranışlarda değiştirme yapmayı amaçlar ve bu değişikliklerin çoğunluğu yaşantılara dayalı olarak gelişir. Toplumlara ve toplumları oluşturan bireyleri; geliştirme,

bilinçlendirme, yetkinleştirme ve yönlendirmede etkili olan eğitim bireyin davranışlarında kendi yaşantısı yoluyla amaçlı olarak belirli değişiklikler oluşturma sürecidir... İnsanın doğduğu andan (hatta doğum öncesi) başlayan, planlı ve programlı yönüyle okullarda, örgün eğitim kurumlarına göre daha az planlı olarak ise ailede ya da arkadaş gruplarındaki etkileşimlerde devam eden eğitim; bir toplum içinde oluşmuş tüm maddi ve manevi kültürel birikimi ve toplumsal değerleri kuşaktan kuşağa aktarmaktan sorumludur. Bu nedenle eğitimin en genel amacının olumlu yönde davranış geliştirmek olduğu söylenebilir (s 15).

İnsanın çevresindeki her şey ile etkileşim içerisinde bulunması onun yaşantısını oluşturur. Bu yaşantı bilinçlenme ve kültürlenme süreci dediğimiz ve bireylerde olumlu toplumsal davranışları geliştirmeyi kapsayan amaçlar bütünü olan eğitim ile değişime ve gelişmeye uğrar.

İnsan yaratıcılığının geliştirilmesi kültürel gelişimin de temelini oluşturmaktadır. Buna karşılık eğitimin temel görevi insanların bir arada barış içinde yaşamalarını, insanların yarattıkları teknolojinin kölesi olmaktan alıkoyacak olanakları kullanmalarını sağlamaktır. Bu anlamda kültürel eğitim bütün toplumlarda evrensel bir olgu haline gelmektedir (Unesco, akt: Adıgüzel, 2000). Her toplumda, oluşturulan kültür kurumlarının bir amacı vardır. Bir toplumun gelişim aşaması ya da bir kentin doğal akışında gerçekleşen eylemlerinin kültürel bir olgu olabileceği gibi, tarih öncesi dönemde yaşamış bir toplumun doğa ile ilişkisinden günümüze kadar getirilen birikimler de kültürel olgular olarak ele alınabilir. Bu nedenle kültür ile ilgili yapılan tüm araştırmalarda önemli olan kültürün hangi türünün ele alınacağıdır. Kültürü tümel bir yaklaşımla açıklamaya çalışan Tylor'un tanımı kültürün özelliklerine yöneliktir. Ona göre kültür bir toplumun üyesi olarak, insanoğlunun öğrendiği bilgi, sanat, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür. Bütün tanımlamalara dikkat edildiğinde ortak yanın kültürün, insanın yarattığı hemen her şeyi içine alan geniş ve bir o kadar da karmaşık bir bütün olduğu ve eğitim bilimsel açıdan bakıldığında da kültürün kuşaktan kuşağa aktarıldığıdır (akt: Adıgüzel, 2000).

Eğitim ve kültür ilişkisine baktığımızda ise eğitim sistemlerinin bu aktarımda bilimsel bir tutum içinde gelişmesini sürdürdüğünü, bununla birlikte kültürü tanıtmaya amacının yanında kültürü geliştirme ve aktarma amacını da benimsedikleri söylenebilir. Bu amaç, öğretmenin görüş ve yöntemlerinde büyük değişiklikler gerektirmiştir. Konuların işlenmesinde dün, bugün ve yarının bağdaştırılmasına önem verilmektedir. Bugünün sorunlarının anlaşılması ve yorumlanması, bunlara dayanarak yarıya yönlendirilmesi, toplum dinamizminin olumlu yola girmesinde etkili olmaktadır... eğitim bireyi geliştirerek kültürün devamını ve gelişimini sağlayabilir (Adıgüzel, 2000 s.12).

Oyun kültür ve eğitim ilişkisinin açıklandığı bu bölümün sonunda, oyun kültürel aktarımı sağlamada ne kadar etkinse, eğitim bilimi açısından da o kadar önem taşıdığı sonucuna ulaşılmaktadır. Eğitim bilimine göre oyun, çocukların eğitiminde en etkin yoldur. Oyun, bebeklik dönemi, okul öncesi ve okul yılları boyunca kazanılan bilgilerin kuşaktan kuşağa taşınmasını sağlar. Çocuk yaşam için gerekli olan davranış, bilgi ve becerileri oyun içinde kendiliğinden öğrenir (Özdemir, akt: Torun, 2011). Oyun bireyin gelişimi için en etkili ve verimli yolların başında gelir. Günümüzde eğitim camiasında sıklıkla kullanılmaya başlayan “mutlu çocuk öğrenir” cümlesi yapılan birçok araştırma tarafından kanıtlanmıştır.

2.2. Eğitimde Yaratıcı Drama ve Kukla

Bundan sonraki bölümde yaratıcı drama eğitimi ve kuklanın tarihsel gelişimi ve eğitim süreçlerinde kullanımları ele alınacaktır.

2.2.1. Eğitimde Yaratıcı Drama

Bu bölümde yaratıcı dramanın kelime anlamından başlanarak eğitimde kullanılan bir disiplin olarak özellikleri, bileşenleri ve aşamaları açıklanacaktır.

2.2.1.1.Drama

Sözcük olarak etmek, eylemek anlamında kullanılan ve "dran" kökünden türetilmiş olan drama öncelikli olarak tiyatro bilimi alanında kullanılmaktadır. Bu bağlamda drama özetlenmiş, soyutlanmış eylem durumları anlamına gelmektedir. (San, 2006)

TDK sözlüğüne göre drama Fransızcadan dilimize girmiştir ve şu anlamlara gelmektedir: 1.isim, tiyatro. Sahnede oynanmak için yazılmış oyun, drama 2. Acıklı, üzüntülü olayları, bazen güldürücü yönlerini de katarak konu alan sahne oyunu veya televizyon filmi, drama 3. Tiyatro edebiyatı 4. Acıklı olay.

Oxford Sözlüğü'nde drama sözcüğünün karşılığı “bir sahne oyunu, dramatik sanat” şeklinde ifade edilirken, *Redhouse Sözlüğü*'nde bunlara ek olarak “bir sahne oyununda olduğu gibi geçen hayat olayları” tanımına yer verilmektedir (Gönen ve Uyar Dalkılıç, 1998,s. 23).

Ö. Nutku (1983) dram sözcüğü konusunda şunları söylemektedir: “Dram Yunancada bir şey yapma ya da yapılan bir şey anlamına gelir. Yazın tarihçilerine göre lirik ve epik yanında üçüncü bir yazın alanıdır:

- 1- Sahnede oynanmak üzere konuşmalarla ve hareketlerle gelişen karşıt oluşların çatışmasıyla sonuçlanan oyun.
- 2- Halk dilinde ciddi oyun.” (s.27)

Halk dilinde drama ya da dramatik, hüznü acıklı anlamlarına sahip olmasına karşılık sözcük kökeninin eylemlilik içermesi hem gerçek hayatta hem de eğitimsel alandaki önemine ilk işaret olarak görülebilir. Dramatik sözcüğü Türkçede “acıklı” gibi anlam kazanmasına karşın, elbette sözcüğün anlamı bu değildir. “Etkili, canlı, tiyatral, göz alıcı” gibi anlamlara gelen bu sözcük drama sözcüğüne hizmet eden bir anlam taşımaktadır (Gönen ve Dalkılıç, 2003).

2.2.1.2. Yaratıcı Drama

Yaratıcı Dramayı bir cümleyle tanımlamak pek mümkün değildir. Yaratıcı dramaya ait özellikler, bileşenler, aşamalar ve günümüzdeki kullanım alanına kadar gelişen süreçlerle açıklamak genel bir tanım yapabilmeyi kolaylaştırabilir. Disiplin olarak eğitimde yeri ve önemine değinmek de gerekli görülmektedir.

Cömertpay’a (2006) göre, çocuklarda ilk dramatik öğrenmeler taklit etme ile başlamaktadır. Çocuklarda taklit becerileri, hayali ve gerçek yaşantıları ile davranışları arasında fiziksel ve bilişsel bağlantılar kurabildikçe gelişmektedir. Bu gelişim zamanla oyuna dönüşür. Uygun bir eğitim ortamında, iyi seçilmiş uyarıcılarla desteklenen oyunlar ise, öğretmenin bu konudaki donanımı, eğitim programında kullandığı yöntem ve tekniklere bağlı olarak toplumsallaşma sürecine katkıda bulunan ve bir çeşit öğrenme yöntemi olan yaratıcı dramaya dönüşmektedir (akt: Sözkese, 2015).

Öztürk (2006) “Çocuklar tıpkı yetişkinlerde olduğu gibi, yaratıcı dramada da gerçek yaşamdaki karşılaştıkları sorunlarla karşılaşarak çevresel, coğrafi ve diğer konulara ilişkin özgün yaşantılar elde edebilirler,” demektedir. Okul öncesi dönemde gerçekleştirilecek yaratıcı drama etkinlikleri, çocuğun hemen her gelişim alanına yardımcı olur. Yaratıcı dramada çocuklar tüm duyularını etkin olarak kullanırlar ve bu süreçte konuşurlar, hareket ederler, bedenlerini, seslerini, duygularını, düşüncelerini kullanırlar; başkalarıyla iletişim içinde olurlar, kendi kendilerine kalarak düşünme olanağı bulurlar; özgün düşünce, davranış ve somut ürün oluştururlar; simgeler

kullanırlar, hayal kurarlar, eğlenir ve mutlu olurlar. Çocuğun yaratıcı drama sürecindeki memnuniyeti doğrudan öğrenme kalitesini etkiler (akt: Sözkese, 2015).

Dramanın günümüzdeki kullanımına büyük katkıda bulunan öncülerinden Brian Way eğitimin bireylerle ilgili olduğunu söyler. Drama ise; bireylerin bireyselliğiyle, her insanın biricikliğiyle ilgilidir:

...Akademik eğitim genellikle insanların farklılıklarından çok sınavlarla testlerle insanların benzerlikleriyle ilgili olma eğilimindedirler. Farklılıklar genellikle sanatlar aracılığıyla yansıtılır ve gerçekten sanat yapma fırsatı bazen birey olma özelliğini geliştirmenin en akıllıca yoludur diyerek dramanın önemini belirtir (Way, 1967, s:7).

Bolton’a (1984) göre; dramanın eğitim sürecine katkılarından birisi de demokratik bir ortam yaratmasıdır. Herkes oyunda rol alır. Oyuncular aynı zamanda kendilerinin seyircisidir. Çocuklar dramada bir gösteri sahnelemez, drama oyunu oynarlar (akt. Okvuran, 1999). Dramada oyun tekrar tekrar oynanır. Böylece çocuklara yaratıcılık yetisini ve dolayısıyla kendilerini geliştirme olanağı verilmiş olur (Sağlam, 1997). Oyunun pekiştirilmesi çocukları sosyal yaşamdaki rollere, kural ve uygulamalara; yetişkin rolü almak ise çocukları yetişkin dünyasına hazırlar. Dramatik oyun çocuğun, diğerinin bakış açısını, duygu ve düşüncelerini, algısal ve görsel olarak nasıl gördüğünü anlamayı sağlar (Sözkese, 2015).

Hahn’a (1991) göre, okul öncesi dönemdeki çocukların doğal yaratıcılıkları ve hayal dünyaları vardır. Bu dönemde her yönden gelişme içinde olduklarından, duygu ve düşüncelerini ifade edebilmek için başkalarıyla etkileşime girebilmektedirler. Bu dönemde zamanının büyük bir bölümünü oyun oynayarak geçiren çocuklar üç yaşından sonra grup halinde oynadığı oyunlarda karşılıklı iletişim kurmakta ve etkileşimde bulunmaktadır. Çocuklar, oyun sırasında sosyal ilişki ve eylem biçimlerini geliştirmektedir. Temeli oyuna dayalı yaratıcı drama etkinlikleri çocukların çatışmaları çözmesine yardım ederek, kendilerini ifade etmelerine olanak verebilmektedir (akt: Adıgüzel, 2010).

Güneysu (1991) “İnsanın kendini başkalarının yerine koyarak çok yönlü gelişmesi; bireyin eğitim ve öğretimde aktif rol alması; kendini ifade edebilme, yaratıcı olma, yaşamı çok yönlü algılama, araştırma istek ve duygusunun gelişmesi; eğitimin öğretimin buyurgan, kısırlaştırıcı ve angarya haline dönüşmesine karşın bireyin eğitim ve öğrenme isteğini artırıcı eğitim yöntemi” olarak tanımlamaktadır. (akt: Topçu, 2008)

Nutku’ya (1976) göre; drama, insanın yaşamı boyunca süren bir eylemdir ve insanın kafaca sağlığına bağlıdır. Kısaca drama; “Yaşama sanatı’dır” (akt. Topçu, 2008). Levent (1999) “Hangi yaşta olursa olsun öğrencinin yaşayarak öğrenmesine

olanak veren bu yöntem, bilgilerin kullanılması ile ilgili ortamlar yaratma ve rol oynama tekniği ile bir problemle karşılaştığı zaman ne yapacağını, bilgisine nasıl başvuracağını, kendisini nasıl dingin ve kontrol altında tutabileceğini, hatta kendisini ruhsal olarak nasıl rahatlatılabileceğini de öğrencisine öğreten bir yöntemdir” demektedir (akt: Sözkese, 2015).

Güven (2006), “Yaratıcı drama çalışmaları, diğer çocuklarla iletişimi sırasında birçok şeyi anlayabildikleri halde, sözcük dağarcıkları sınırlı olduğu için, sözel olarak kendisini ifade etmede güçlük çeken çocuklara farklı anlatım biçimleri olanağını sağlayabilmektedir,” demektedir. Çocuklar yaratıcı drama çalışmaları içinde, toplumsal yaşama uyum sağlayabilmek için gerekli olan farklı düşünme, konuşma, dinleme ve anlatma becerilerini de kazanmaktadır. Yaratıcı drama çalışmalarında, çocuklar tüm sosyal sorunlarla baş edebilmek için plan yaparken, problem çözerken ve grupla kurduğu etkileşim sonucu verdiği doğal tepkilerle çözüme ulaşmaktadır (akt: Sözkese, 2015).

İnci San’a (1996) göre drama, doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, bir eğitim ünitesini, kimi zaman da bir soyut kavramı ya da davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği “oyunsu” süreçlerde anlamlandırılması canlandırılmasıdır (akt. Özşenler, 2013 s. 65).

Ö. Adıgüzel’in alanla ilgili kapsamlı bir araştırma kitabı olan *Eğitimde Yaratıcı Drama* (2010) isimli kitabında, yaratıcı drama ile ilgili en geniş tanımlardan birisi yer almaktadır:

Yaratıcı drama; bir grupla ve grup üyelerinin yaşantılarından yola çıkarak, bir amacın, düşüncenin, doğaçlama, rol oynama (rol alma) vd. tekniklerden yararlanarak canlandırılmasıdır. Bu canlandırma süreçleri deneyimli bir lider/öğitmen eşliğinde yürütülürken kendiliğindenliğe (spontaniteye), şimdi ve burada ilkesine, -mış gibi yapmaya dayalıdır ve yaratıcı drama, oyunun genel özelliklerinden doğrudan yararlanır (s.55).

Yukarıdaki tanımlarda görüldüğü gibi yaratıcı drama okul öncesi ve ilkokul yaş grubundaki çocukların eğitiminde kullanılan aktif eğitim öğretim metodlarının başında gelmektedir. Yaratıcı drama eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler oynusu süreçlerde gerçekleşir; daha önceki bölümlerde de açıklandığı gibi çocukluk döneminde en iyi etkili ve kalıcı öğrenmeyi sağlayan hem birey hem de toplum açısından oyundur. Bunların yanında tanımlarda geçen hayal kurma, duyuları etkin kullanma, sosyalleşme, problem çözme, başkalarının yerine koyma, eğitim ve öğrenme isteğini artırma, farklı

iletişim yolları ve anlatım yolları keşfetme, bir şeyi deneyimlerden faydalananak yeniden düzenlenmesi gibi beceriler, dramanın yaşam sanatı ve etkili bir eğitim yolu olduğunu göstermektedir.

2.2.1.3. Yaratıcı Dramanın Tarihsel Gelişimi

Günümüzde özellikle eğitimsel anlamda drama her ülkede farklı şekilde adlandırılır. Her ülkede isimleri, uygulama alanları ve tekniklerine bağlı olarak isimleri değişir. İngiltere’de “Drama in Education” (Eğitimde Drama), Amerika’da “Creative Drama” (Yaratıcı Drama), Fransa’da “Animation” (Canlandırma Oyun), Almanya’da “Sculspiel, Spiel un İnteraktion” (Okul Oyunu-Oyun ve Etkileşim ya da Canlandırma Oyun); Türkiye’de “Eğitimde Drama”, “Yaratıcı Drama”, “Okulda Tiyatro”, “Rol Oynama”, “Dramatize Etme”, “Eğitsel Drama”, “Eğitici Drama” terimleriyle açıklanmaya çalışılmaktadır (Sözkesen, 2015).

Dramanın tarihi çok eski dönemlere kadar uzanmaktadır. Drama kavramının günümüzde kullanıldığı eğitim alanında kendini göstermesi değişik biçimlerde ve durumlarda olmuştur.

Drama, Antik Yunan’da daha çok okul öncesi çocuklarına yönelik eğitimlerde ortaya çıkar. Platon “Devlet” adlı eserinde özellikle çocukların eğitiminde ruhun geliştirilmesi ve temel vatandaşlık becerilerinin benimsenmesinde oyun ve masallara yer verilmesinden söz etmiştir. Aristoteles “Nikomakhos” adlı eserinde, Antik Roma döneminde yaşamış ünlü filozoflardan “Cicero” “Hatip Hakkında” adlı kitabında, Vittorino kendi kurduğu “Neşe Yurdu” adlı eğitim kurumunda, Alman hümanizmasının tanınmış düşünürlerinden Erasmus eserlerinde, drama tekniğinin eğitim öğretimde kullanılması gerektiğini göstermişlerdir (Esen, akt: Kara, 2010, s.13)

Özellikle 18. yüzyılda gelişmeye başlayan ve bireyin ilgi ve ihtiyaçlarına yönelmesini sağlayan akım olan romantizm, sanatı olduğu kadar eğitimi de oldukça etkilemiştir. Açılan eğitim kurumlarında “çocuk merkezli eğitim” anlayışı hayata geçirilmeye başlamıştır.

1870’lerden başlayarak sosyal ekonomik ve toplumsal dönüşümlerin eğitime olan etkisi çocuğu merkeze alan bir anlayışa evrilmeyi sağlamıştır. Bu anlayışın başlangıcı “Reformcu” hareketlerle eğitimde drama, Fransa’da başlamıştır. J.J. Rousseau (1712-1778) da bu akımın babasıdır. Rousseau, dramayı yaygınlaştırmak amacıyla açık hava festivalleri önermiş, katılımcı dramaya ağırlık vermiş ve oyunda gerçek duyguların yaşanması gerektiğini savunmuştur. Rousseau’ya göre seyircilerin kendi kendilerini eğlendirmeleri, duyguların üstünlüğü, öznellik, bilişsellik ve duyguları yaşamak önemlidir (Gönen, 2003 s.25).

Eğitimde drama terimini ilk olarak uygulamalarında kullanan eğitimci Harriet Finlay Johnson’dır. İngiltere’de bir köy okulunda öğretmenlik yapan Johnson çocuk

merkezli aktif eğitim uygulamalarının başında gelen bu yöntemi kullanmış ve sürecin önemini daha sonra yazdığı kitaplarında belirtmiştir.

Dramada rol oynayan çocuğun aldığı zevk, herhangi bir izleyicinin değerlendirmesine bağlı değildir. Böylece drama bir öğrenme süreci olarak Finlay Johnson'un çok doğru olarak anladığı biçimde gelişmeye başladı (San, akt: Adıgüzel 1983, s.183).

Adıgüzel (1983) Oyun ve Yaratıcı Drama adlı tezinde dramanın tarihine dair oldukça ayrıntılı bilgiler vermekte ve dramanın o dönemde kullanım şekline dair bir vizyon çizmektedir.

Bu yıllarda psikoloji akımında gelişmeler, çocuğa ve oyunlarına verilen önem eğitim alanında da drama ve oyunun yerinin anlaşılmasını ve uygulamaların artmasını sağladı. ... Çocuk psikologları ve psikoterapistlerin 1930 ve 1940'lardaki görüşleri dramayı okul programlarında önemli bir yere oturtmuştu. Drama da teatral hüneler ve egzersizler kazanma değil, baştan bir psikolojik süreç olarak çocukların estetik ve gelişimsel gereksinimlerini karşılayan bir alan olarak görülmüştür (s.83).

Sonraki yıllarda özellikle İngiltere'de ders içi uygulamalar artmış ve çocuk eğitimindeki olumlu geri dönüşleri fark edilmeye başlanmıştır.

Peter Slade bu eğitimcilerden biridir ve uygulamalarını "Çocuk ve Drama" adlı eseri ile paylaşmıştır. 20. yüzyılın ilk çeyreğinde Amerikalı Winifred Ward dramayı tiyatrodan ayırmış ve üniversite eğitiminde kullanmaya başlamıştır. Ward'a göre eğitimde drama kullanırken oyunculuk yeteneği gerekli değildir. Tiyatronun aksine dramanın başkalarını eğlendirmek ya da etkilemek amacıyla yapılması gerekmemektedir.

İkinci Dünya savaşının çıkması ile birlikte, okulda dramanın tam yön gösterici ilkeleri eğitimde yerini almaya başladı. 1943'te Eğitsel Drama Derneği kuruldu ve aynı yıl Peter Slade, Staffordshire'ın drama danışmanlığına getirildi... 1954'te Slade'in Child Drama eseri çıktı. Etkisi büyük oldu ve eğitim alanında yapılan politikayı etkiledi (Adıgüzel, 1993, s.186).

Slade'e (1976) göre oyun doğuştan gelir ve çocuğun yaşamında çok önemlidir. Oyun, boşu boşuna yapılan bir etkinlik değildir. Çünkü oyun yoluyla çocuk düşünür, deneyim kazanır, dinlenir, çalışır, hatırlar, cesaretlenir, dener, yaratır ve odaklanır (akt: Kömür, s.37).

1970'lere kadar olan kaynaklarda çocukların ders temaları içinde rol yapma becerilerinin de önemsendiği uygulamalar geliştirilmiştir. 1967'de Brian Way uygulamaları ile birlikte süreç tekrar gündeme gelerek duygusal yaşantıların önemi eklenmiştir. Bununla birlikte içerikte nitelik geliştikçe bu içerikleri geliştirecek eğitmen gerekliliği de belirlemiştir. Adıgüzel (1993) bu döneme dair şu bilgileri vermektedir:

...1960 ve 1970'ler arasında drama üzerine pek çok kitap yazıldı. Eğitimde dramanın nasıl özgüveni geliştirdiği, kendini ve başkalarının ayırdında olmayı sağladığı ya da

çocuklara bir grupta nasıl işbirliği yapabileceğini öğrettiği, hoşgörü ve anlayışı nasıl geliştirdiği gibi sorunlar üzerinde duruldu. Eğitimde bu farkındalıklar kazanılırken nitelikli ve eğitilmiş dramacılar yetişme sorunsalı ortaya çıktı. D. Heathcote 1973'te bu alandaki öğretmen yetişimini açısından kaygılıydı. Uygulamaları ile henüz yeni gelişmekte olan alana bambaşka bir boyut katarak hem öğrenci hem de öğretmen yaklaşımını günümüze kadar uzanacak şekilde etkilemiştir. Öğrencinin dramadaki bağımsızlıklarını rol içinde kazanmalarını amaçlayan uygulamalarında gerçek duygu ve coşkular yaşanırken öğretmen rolün içindeydi. Heathcote dramayı önemli bir öğrenme yöntemi olarak kabul etmiştir. Çocukların oyun yaratması için değil, onların bilincini uyandırmak, gerçeğe fantezi yoluyla bakmalarını sağlamak, davranışların görünümünün ardındakileri görmelerini sağlamak için dramayı kullanır. Onun yaptığı onlara daha fazla bilgi vermek değil, bildiklerini kullanma becerisi kazandırmaktır (s.188).

Heathcote, drama kavramına farklı boyut getirerek çağdaş dramanın kurucusu olmuştur. Heathcote, dramayı tiyatrodan ayırmakla kalmamış, eğitimde drama kavramını gündeme getirmiştir.

Daha sonraları Bolton (1979), "Eğitimde Dramanın Kuramına Giriş" adlı kitabında, drama konusunda daha bilişsel ve analitik yönleri ağırlık veren bir yaklaşımı savunmuştur. Çocuklara sorular sorarak konuyu açma, ayrıntılara girme ve tartışmaya önem vermiştir. Bolton'a göre, çocuğun kendini ve yaşadığı çevreyi anlaması önemlidir. Çünkü içinde yaşanılan çevreye uyum yaşamsal değer taşır ve eğitimde drama etkinlikleri temel olarak uyumu amaçlamaktadır (Hatipoğlu, akt. Kara, 2010, s.16).

Her eğitimcinin kendi tarzına göre geliştirdiği yöntem, bir uygulamayı da 1984'te McCaslin eklemiştir. McCaslin çocukların daha aktif hale getirilerek yaşamın bir parçası halinde hareket etmeleri gerektiğini belirtmiştir. Çocukların bedensel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal yeteneklerinin dramayla geliştirilebileceğini ve böylece aktif hale gelebileceklerini vurgulamıştır (Önder, 2001).

90'lı yıllara gelindiğinde dramanın kavramsal ve tanımsal boyutu enine boyuna tartışılmaya başlanmış, dramanın işlevleri üzerinde farklı görüşler ortaya koyulmuştur, Kayhan (2004) bu süreci şöyle özetlemektedir:

Nickel (1993), dramada "yöntem" sözcüğünden kaçınılıp asıl "yaratıcılık" kavramı üzerinde durulması gerektiğini vurgularken, Howell, "Yaratıcı dramanın bir eğitim yöntemi mi? Yoksa bir disiplin mi?" olduğu konusuna açıklık getirmektedir. Howell'a göre, bu iki yön dramada bir sarmal gibi iç içedir. İngiltere'de bazı eğitimciler dramanın özellikle eğitsel içerikli tiyatrosal bir oyun olarak anlaşılması gerektiğini vurgularken, bazı eğitimciler de dramanın tiyatro ile hiçbir ilgisi olmaması, hatta herhangi bir seyirci önünde bir prodüksiyon, bir performans olarak kabul edilmemesi gerektiğini öne sürmektedirler. Howell, tiyatrosal bağlamı olmayan bir oyun ve bir dramanın kabul edilemeyeceğini söyler. Ona göre bir biçimi bir içeriği olan drama, hem bir sanat disiplini hem de bir öğrenme yöntemidir (akt: Kara, 2010, s.17)

2.2.1.4. Türk Kültürü ve Eğitiminde Dramanın Tarihçesi

Önceki bölümlerde yer aldığı üzere, oyun, kültür ve eğitimin birbirleri ile etkileşim sürecinden yola çıkıldığında, tarihin her döneminde kavramsal olduğu kadar gündelik hayat pratiklerinde de dramadan yararlanıldığı söylenebilir. İnsanların bireysel

ya da grup halinde icra ettikleri ritüeller ve törenler, dramatik unsurları barındıran ilk örnekler olmuşlardır. Kara (2010) araştırmasında, Şamanlık törenleri ve drama ilişkisi ile şu bilgileri paylaşmaktadır:

Türk tarihinde önemli bir yere sahip olan Şaman inancı içerisinde dramatik unsurlar vardır. Şamanların dinsel törenleri oyun esasına dayanır. Dram sanatının kaynağında, Şaman törenlerinin bulunduğu görüşü birçok araştırmacı tarafından ileri sürülür. Bir olayı taklitle canlandırma olayına Şamanların büyüsel törenlerinde de rastlanmaktadır. Şaman bir oyuncu gibi davranır, ruhları aramak, yeraltına ya da gökyüzüne kurbanı götürmek ve bu eylemi insanlara anlatabilmek için tiyatronun özelliklerini kullanır. İlkel anlamda nasıl bu dünya ile öteki dünya arasında gidip gelebiliyorsa, doldurulmuş bir kazın üstünde ellerini çırparak uçabilir, davulunun içine ruhları hapsedebilir, davulunun hızlı ya da yavaş vurarak aldığı yolu, ne kadar uzaklaştığını ve yakınlaştığını anlatabilir. Kuşların, hayvanların ve ruhların taklidini yapabilir. Bu ritüellerde Şamanlar taklit, canlandırma ve eylem gibi dramının temel unsurlarını en doğal biçimiyle sergilerler (s.17).

Türk eğitim tarihinde yaratıcı drama uygulamalarını araştırdığımızda günümüzde kullanıldığı halinden farklı olduğu görülmektedir. Adıgüzel (2010) eğitimde yaratıcı dramının tarihsel gelişimini açıklarken kavramların çıktığı ortam ve dönemlerden bahsetmekle birlikte, yaratıcı drama gelişimi açısından tekrar incelenmesini gerekli görmektedir:

Cumhuriyet dönemi ile başlayan; temsil, dramatizasyon, rol oynama/yapma, doğaçlama, müsamere, okul tiyatrosu gibi kimi kavramların çoğunlukla yaratıcı drama ile karşılaştırılması ya da yaratıcı drama ile aynıymış gibi anılması bu dönemi ayrı olarak değerlendirmeyi gerektirir. Bu kavramların hemen hepsi yaratıcı drama ile ilişkili olan ancak farklı amaç ve işlevlere sahip kavramlardır. (s.254)

İlk drama uygulamalarına Cumhuriyet döneminde rastlanmaktadır. Özellikle günümüzdeki adıyla okul tiyatroları şeklinde ders kitaplarında görülmektedir. İlk uygulayıcılardan olan İsmail Hakkı Baltacıoğlu'nun eğitimde tiyatro kullanımına dair uygulamaları ders kitapları vb kaynaklardan bilinmektedir. O dönemde günümüzdeki anlamından çok farklı olarak kullanılsa da çocuk eğitiminde oyunun etkilerinin fark edilmesi açısından önemlidir:

1908'de İsmail Hakkı Baltacıoğlu bakanlığı zamanında okullarda tiyatroya yer vermiştir. Meşrutiyet dönemi eğitim sitesinde ders programlarına "Tarihî Temsiller" adı altında etkinlikler eklenmiştir. Bu arada Meşrutiyet eğitiminde "Mektep Temsillerinin Usulü Tedrisi" adıyla dramatik gösteriler düzenlemek, bunlara bir şekil vermek amacıyla bir broşür çıkarılmış, tiyatronun eğitim ve öğretim ile ilişkisine değinilmiştir (Adıgüzel, 2010, s. 254)

Bozdoğan (2003), Baltacıoğlu dışında tiyatro temsilleri ve okul tiyatrosu uygulamalarına dair şu bilgileri aktarmaktadır:

Kurtuluş Savaşı'nın önemli şahsiyetlerinden Kazım Karabekir Paşa, Erzurum'da bulunduğu 1910'lu yıllarda ilkokullara yönelik çocuk oyunları yazmış ayrıca bu oyunların şarkılarını da yazıp bestelemiştir. Bir köy öğretmeni olan Muammer Targaç, okulda drama uygulamaları yapan Türkiye'deki ilk kişidir (Adıgüzel 1993, Kara, 2010, s.19).

İlerleyen yıllarda derslerde kullanılan teknik olmaktan öteye geçerek müfredat önerilerine girmiştir

Cumhuriyet döneminde 1926 tarihli ilkokul programında, ilkokulun eğitim ve öğretim ilkeleri bölümünde, temsil (dramatik gösteriler) temel olarak kabul edilmiştir. Daha ileri tarihlerde ilkokul ve ortaokul programlarında temsil yoluyla canlandırma biçiminde dramatizasyon etkinliklerine yer yer değinilmektedir. Özellikle Türkçe, tarih, beden eğitimi gibi derslerin zaman zaman bu yöntemle verilmesi önerilmektedir (Çoruh, akt: Adıgüzel, 1993, s. 193).

Selahattin Çoruh (1943), dramatizasyon kelimesini, kendi uygulamalarını tanımlamak için kullanan ilk eğitimcidir. Bu alanda 1943'te yazdığı kitabı *Okullarda Dramatizasyon*'un alandaki ilk eser olduğu söylenebilir. Çoruh, eserinde farklı ülkelerdeki drama etkinliklerinden yola çıkarak bilgiler verir ve ardından çocukların oyun ile öğrenmesine değinerek eğitim müfredatındaki yeri ve öneminden bahseder. Millî Eğitim Bakanlığı'nın 1951 yılı ortaokul programlarında "temsil yolu" ile canlandırma (dramatizasyon) cümlelerine ve bu konuda önerilen çalışmalara rastlanır. (Kara, 2010).

Bayram vd. (1999) Türk eğitim tarihindeki drama gelişimine dair şu bilgileri vermektedir:

1970'lere doğru dramatizasyon ve okul tiyatrosu kavramları birbirinden ayrılarak eğitimde drama ve oyun kullanımının performans odaklı tiyatro çalışmasında farkı anlaşılabacaktır: 1962 ortaokul programında drama kavramı tiyatro ve dramatizasyon ekseninde ele alınmıştır. Bu alanlardan ayrı bir kavram olarak düşünülmemiştir. 1960'lı yıllarda yayımlanan kitaplarda drama ve tiyatronun ayrı iki alan olduğu vurgulanmıştır... Emin Özdemir, 1965 yılında "Uygulamalı Dramatizasyon" isimli eserinde, gelişen ve değişen eğitim anlayışında önemli ve ağırlıklı bir yöntem olan dramatizasyonun, çocukların öykünme güçlerine dayanan, doğal bir öğrenme yolu olması açısından onların yaşamlarında da geniş biçimde yer aldığı görüşündedir. Bu yayın, aynı yıl her basamaktaki öğretmenlere yönelik olarak yayımlanan hizmet içi eğitim dizisi içinde yer almıştır. Kitapçıkta dramatizasyonun tanımı yapılmış, parmak oyunu, sözsüz oyun (pantomim), öykünmeler, bağımlı ve bağımsız dramatizasyon türlerinden söz edilmiştir. Ayrıca belli başlı derslerden sosyal bilgiler, yurttaşlık bilgisi, coğrafya ve tarih gibi derslere yönelik uygulama örneklerine de yer verilmiştir. Özdemir, eğitimde dramatizasyon ile okul tiyatrosu kavramlarının ayrı şeyler olduğunu belirtmiştir (akt: Kara, 2010, s.19).

1970'lere kadar olan dönemde ders kitaplarında yer alan drama uygulama başlıkları ve önerilerinde çocuk eğitimindeki önemine artık vurgu yapılmakta eğlenceli olduğu kadar öğrenmedeki etkisine de değinilmektedir.

1970'te Tamer Levent amatör tiyatrocularla birlikte doğaçlama etkinlikleri içeren uygulamalar gerçekleştirmeye başlar. Bu günümüzdeki yaratıcı drama disiplininin oluşumuna dair ön çalışmalar olarak kabul görülmektedir. Yaratıcı drama 1980'li yıllardan itibaren başlı başına bir disiplin ve sanatsal bir alan olarak tanınmaya başlamıştır. 1982'de Tamer Levent ve İnci San, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri

Fakültesi'nde gerçekleştirdikleri uygulamalar ile yaratıcı dramanın günümüzdeki kullanımının ilk çalışmaları gerçekleştirmişlerdir.

Sanat Kurumu ve Deneme Sahnesi topluluğu 1984-85 yıllarında alanda çalışmalarına devam etmiştir. 29 Nisan ve 5 Mayıs 1985 tarihleri arasında “Uluslararası Eğitimde Drama” seminerlerinden birincisi Ankara’da yapılmış, günümüze kadar da bu seminerler devam etmiştir (Kara, 2010).

1989 tarihinde Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı, drama derslerini yüksek lisans programına koymuş ve ilgili alanda akademik çalışmaların başlaması için yol açmıştır. Aynı tarihlerde Gazi Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü’nde, Hacettepe Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü’nde ve Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü’nde drama ile ilgili dersler okutulmaktaydı. Adıgüzel (2008) bu süreçle ilgili şu bilgileri paylaşmaktadır:

1985, 1987 ve 1989 yıllarında gerçekleştirilen üç seminere katılan eğitimciler, eğitimbilimciler, çocuk gelişimi uzmanları, tiyatrocular, edebiyatçılar başta olmak üzere değişik mesleklerden oluşan bir grup Türkiye’de eğitimde yaratıcı drama alanında çalışan ilk çekirdek grubu da oluşturmuşlar ve 1987 bildirisinde de yer aldığı biçimiyle bir araya sık sık gelerek gerek kendi aralarında usta çırak ilişkisi biçiminde gerekse olanak bulunan okul ve kültür merkezleri gibi mekânlarda çeşitli çapta, uygulama ağırlıklı seminerler gerçekleştirmeye başlamışlardır. Grup üyeleri bir süre sonra sadece seminerden seminere buluşmak yerine dernekleşme yoluna giderek eğitimde yaratıcı drama çalışmalarını Türkiye’de daha geniş kitlelere ulaştırmak için örgütlenme kararı vermişlerdir. Böylece Çağdaş Drama Derneği, 5 Nisan 1990 yılında Türkiye’de eğitimde ve tiyatrodrama dramayı bir yöntem ve bağımsız bir alan olarak geliştirmek ve yaygınlaştırmak amacıyla demokratik bir kitle örgütü olarak resmen kurulmuştur (s.23).

O yıllardan bu yana sanat eğitimi kapsamında ve ayrıca bir öğretim yöntemi olarak dramaya yer veren yayınlar çıkmaya başlamış, bu alanda çok sayıda yüksek lisans ve doktora tezi hazırlanmıştır.

Deneme Sahnesi’ndeki çalışmalarıyla tanınan Naci ASLAN, 1984 yılında “Oluşum Tiyatrosu” adıyla amatör tiyatro grubu oluşturmuş, daha sonraları Deneme Sahnesi’ndeki bu çalışmalarından etkilenecek tiyatrosunun bünyesine 1988’de drama boyutunu da eklemiş, kurum bu yıldan sonra “Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi” adıyla 1988 yılında başladığı çocuklara yönelik drama çalışmalarını 1998 yılına kadar yürütmüştür. “Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi”, 1998’den sonra çocuklarla birlikte yetişkinlere de drama eğitimi vermeye başlamıştır. Naci ASLAN’ın genel sanat yönetmenliğini sürdürdüğü kurum günümüzde çalışmalarına devam ettirmektedir. Kurum 1999 yılından beri her yıl ulusal drama seminerleri düzenlemekte, bu seminerleri kitaplaştırmaktadır (Adıgüzel, 2008). Millî Eğitim Bakanlığı bu gelişmelerden etkilenmiş, ilk kez 1992 yılında düzenlenen bir hizmet içi eğitim programıyla konuya kapılarını açmış, okul öncesi eğitime yönelik resim, müzik, drama hizmet içi eğitim programları sürdürülmüştür. 1999-2000 eğitim-öğretim döneminde Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi, Ana Bilim Dalı’nda “Yaratıcı Drama” Tezsiz Yüksek Lisans Programı açılmıştır. Ardından Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü’nde açılan “Eğitimde Yaratıcı Drama” Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı ile bu alanda yapılan akademik çalışmalar artmaya başlamıştır (Kara, 2010 s.21).

Gelişiminden itibaren pek çok isimle anılan drama, artık eğitimcilerce kabul edilen bir kavram olarak literatürde yerini almıştır.

2.2.1.5. Yaratıcı Dramanın Bileşenleri, Özellikleri ve Aşamaları

Yaratıcı dramanın tanımı yapılırken, önemli unsurlarının açıklanması gerekli görülmektedir. Bu şekilde alanın eğitimde kullanımını ve gerekliliğini açıklanacağı ayrıca da diğer disiplinlerle kullanımında oluşan kavram kargaşasını ve ortaya çıkabilecek sorunları öngörmekte faydalı olacağı düşünülmektedir.

Teknolojik gelişmelerle birlikte dünya genelinde toplumsal, ekonomik ve sosyal değişimler engellenemeyecek şekilde hızlanmakta; insan hayatını kolaylaştırdığı kadar yalnızlaştırdığı da bir gerçek olarak kabul edilmektedir. Bu hız eğitimde geleneksel yaklaşım tarzlarına da etki ederek, bireyi merkeze alan ve öğrenmeyi kolaylaştıran bir yöne doğru ilerleme göstermiştir. Ezberci ve geleneksel yöntemlerde olduğu gibi öğretmen merkezli, öğreneni pasif kılan uygulamalardan uzaklaşıldığı, bunların yerine bireysel ilgi ve ihtiyaçlardan yola çıkarak kalıcı ve istendik davranış değişimlerini hedefleyen eğitim programlarını geliştirilmeye başlanmıştır. Bu yönüyle yaratıcı drama eğitim sürecinde oyunlarla geliştirilen aktif öğrenme tekniklerinin arasında yer almaktadır.

- **Bileşenleri**

Adıgüzel (2007) kitabında yaratıcı dramanın tüm özelliklerini ayrıntılı şekilde tanımlamaktadır:

Eğitimde Drama kendi bileşenlerine ve uygulama yöntem ve tekniklerine sahip bir sanat ve eğitim alanıdır. Eğitimde Drama tiyatro ile iç içe geçmiş, tiyatronun hem kurumsal hem de uygulamalı çalışmalarının tümünden yararlanan bir eğitim kültür ve sanat alanıdır. Özellikle tiyatronun doğaçlama, rol oynama gibi tekniklerinden doğrudan yararlanan eğitimde drama, kurgusal yapılandırmayı (canlandırmayı) bu iki temel teknik üzerine kurar. (s.25)

Daha önceki bölümlerde de açıklandığı gibi yaratıcı drama bir lider/öğretmen yönlendirmesinde, yönetiminde herhangi bir konunun çeşitli tiyatro tekniklerinden yararlanarak bir grupta (drama bir grup etkinliğidir) ve grup üyelerinin kendi yaşantılarından, tecrübelerinden yola çıkarak canlandırmalar yapmaktır. Böylece dramanın öğelerinin bu tanımdan yola çıkarak; yaratıcı drama lideri/eğitmeni/öğretmeni, konu-tema, çeşitli teknikler (rol oynama, doğaçlama vd) bir

grup, yaşantı tecrübe, oyunsu özellikler ve canlandırmadan (kurgusal gerçeklik) oluştuğunu görürüz (Adıgüzel , 2010, s.88).

• Özellikleri

Yaratıcı drama yöntemi ile ilgili bilgilerin bulunabileceği başlıca kaynaklardan olan *Eğitimde Yaratıcı Drama* kitabında Adıgüzel (2010), disiplinin en belirgin özelliklerini özetlemektedir. Bu özellikler yaratıcı dramanın sanat ve eğitim alanlarında neden önemli olduğunu açıklarken, diğer disiplinlerle ilişkisini de anlaşılır kılmaya yarar.

- Yaratıcı Drama, bir grup etkinliğidir.
- Yaratıcı Drama katılımcılarının tecrübelerine dayalıdır ve katılımcıları merkeze alır.
- Yaratıcı Drama, canlandırma odaklıdır. Bu odaklanma –mı gibi yapmaya, kurguya, spontaniteye (kendiliğindenliğe), daha çok doğaçlamaya ve rol oynamaya dayalıdır.
- Yaratıcı Drama çalışmaları “şimdi ve burada” olgusu ile gerçekleştirilir.
- Yaratıcı Drama sonuç değil süreç odaklıdır.
- Yaratıcı Drama çalışmaları, yaratıcı drama alanını bilen, yaratıcı drama çalışmalarını planlayan, uygulayan ve değerlendiren bir eğitmenin/liderin veya dramayı bilen bir yöntem olarak kullanabilecek olan bir öğretmenin yönlendirilmesinde gerçekleştirilir.
- Yaratıcı Drama çalışmaları, bu çalışmalara katılmak isteyen ve alanının gerektirdiği kuralları yerine getiren herkesle yürütülür.
- Yaratıcı Drama disiplinler arası bir alandır, eğitim ve tiyatro, yaratıcı dramanın doğrudan yararlandığı iki önemli temel alanı oluşturur.
- Yaratıcı Drama tiyatrodan farklı bir anlama sahiptir. Yaratıcı Drama tiyatro yapmak değildir, ancak tiyatrodan sürekli beslenen bir alandır.
- Yaratıcı Drama çalışmaları, alanın gerektirdiği özelliklere sahip, belli bir mekanda ya da drama çalışmalarına uygun hale getirilmiş diğer mekanlarda yapılır.
- Yaratıcı Drama oyunların tüm genel özelliklerinden yararlanır.
- Yaratıcı Drama, aynı zamanda bir meslek adı olan “oyunculuk” yapmak değildir ve bu mesleğin gerektirdiği kadar oyunculuk becerisine sahip olma gibi bir ön koşulu da yoktur.
- Yaratıcı Drama bir yapılandırmaya ve birbirine sistematik bir biçimde bağlı olan belirli aşamalara göre yürütülür (s.72-74).

• Aşamaları

Yaratıcı dramayı ders için rol oyunlarından ayıran en temel özelliklerden biri bu bölümde açıklanmaya çalışılacaktır. Yaratıcı drama bir konunun rollerle salt canlandırmasından çok daha öte bir öğretim metodudur. Aşamalara göre hazırlanan ders planının yine ele alınan kazanım ve amaçlara uygun olarak uygun ortamda uygulanması ve değerlendirmesini esas alır.

Yaratıcı drama çalışmalarında önemli olan saptanan amaçlara göre işlenecek konunun uygun olan gruba ve gereken zamanda verilirken tüm etkinlikler arasında bir bağlantının olması, etkinliklerin arasında bir bağlantının olması, etkinliklerin birbirini destekleyen ve bütünleyen bir özelliğe sahip olması ve katılımcıda içselleştirmesi düşünülen kazanımlara ulaşmada etkili olup olmayacağının belirlenmesidir (Adıgüzel, 2010, s. 25).

Drama etkinlikleri hazırlık-ısınma, canlandırma ve değerlendirme olmak üzere

aşama şeklinde uygulanır. Bu aşamalar, liderin öngörüsüne göre süresi ve sırası belirlenerek planlanır. Tüm aşamalar birbiriyle etkileşim halinde planlanır, her etkinliğin hizmet ettiği atölyenin kazanımları ve liderin o grubun ihtiyacına göre önceden belirlediği hedef ve amaçlarıdır. Eğitimde drama yöntemi, gerek hazırlık gerekse uygulama ve değerlendirme aşamalarında öğrenci merkezli eğitimi baz alır. Amaç çocukları öğrenme süresi boyunca etkin kılmak, bu süreç içerisinde neşeli vakit geçirmelerini ve öğretilenlerin kalıcılığını sağlamaktır (Debre, akt: Kara, 2010).

Hazırlık-Isınma çalışmalarında grup hem birbirine hem mekana hem konuya hem de lidere ve diğer unsurlara kısaca sürece ısındırmak amacıyla gerçekleştirilen aşamadır. Çoğunlukla oyun ve hareket ağırlıklı olduğu düşünülse de çok çeşitli eğitim öğretim yöntem ve teknikleri de bu aşamada kullanılabilir.

Canlandırma, Etkin bir duruma gelmesini sağlamak, etkinliğe geçirmek, geçmiş bir olayı ya da durumu göstererek yaşatmak ya da birinin kılığına kişiliğine girerek onu oynamak olan canlandırma; bir konunun süreç içinde biçimlenip ortaya çıktığı, belirlendiği, biçimlendirildiği tüm oluşum çalışmalarının yapıldığı aşamadır.

Değerlendirme-Tartışma, lider açısından ele aldığı hedef ve amaçlara ulaşp ulaşmadığını değerlendirdiği bu aşama katılımcı açısından da farkındalığını gözden geçirdiği aşama olduğu söylenebilir. Genel olarak eğitsel kazanımlar üzerine ya da ortaya çıkan oluşumlar üzerine tartışmalar bu aşamada yapılır. Öğrenilenlerin kazanıma dönüşüp dönüşmediği ve bu durumun gelecek yaşantılara etkisinin olup olmayacağı, tüm drama yaşantı ve süreçlerinin nasıl algılandığı, nasıl anlaşıldığında dair duygu ve düşüncelerin paylaşılması bu aşamada söz konusudur (Adıgüzel, 2006, s.26).

2.2.1.6. Çocuk Eğitiminde Drama

Oyunun kültür ve eğitim tarihindeki yeri daha önceki bölümlerde açıklanmıştır. Yaratıcı Dramanın ne olduğu ve eğitimdeki faydaları da bir önceki bölümde ayrıntılı ele alınmıştır. Tüm bunların yanında yaratıcı dramada en sık başvuru tekniklerin çocuk eğitiminde ne gibi etkileri olduğuna değinmekte fayda görülmektedir.

Drama bir öğrenme yöntemidir. Drama aracıyla olaylar ve durumlarla bunların arasındaki bağlantılar kolayca öğrenilmektedir. Düş gücünün alabildiğine genişletilebildiği bir alandır (O'Neill ve Lambert, akt: Topçu Kösa, 2008).

Yaratıcı drama bir grup etkinliğidir ve o grubu oluşturan bireylerin yaşantı ve deneyimlerinden yola çıkarak canlandırmalar yapılma süreçlerinde gerçekleşir. Rol oynama ve doğaçlama çalışmaları çocuklara yeniden üretme, yapılandırma ve paylaşma olanağı tanımaktadır.

Rol oynama seçilen bir karakterin duygularını ve düşüncelerini canlandırma olarak tanımlanabilir. Rol oynama düşünce, durum, problem ve olayın bir grubun tümü tarafından ya da grup önünde gruptan seçilen belirli üyelerce dramatize edilmesi esasına dayanır. Grubun diğer üyeleri, yalnızca dinlenme ve konuşma yerine oyunu izler ve konunun ayrıntısına inerler. Seyirci durumunda bulunanlar olayı sadece yaşarken, rol

oyunayanlar olayı hem yapar hem de yaşar. Rol oynama sırasında, grup aynı zamanda birbirini destekler, birbirini değerlendirir. Rol oynama bu özelliği ile çocukların bir başkası gibi düşünüp hissedebilmesine ortam sağlar. Burada önemli olan “mış gibi yapmak” kavramını benimsemektir. Böylelikle olayı bir bütün olarak düşünmek, canlandırılan durumu tüm fonksiyonlarıyla ele almak daha açıklayıcı olacaktır (Aral vd.; akt: Yaşar, 2009, s.53-54). İletişim ve sosyalleşmenin en önemli kriteri olan empati yani başkaları gibi düşünebilme ve kendini onların yerine koyabilme becerisi rol oyunları yolu ile gerçekleştirilir. Böylelikle bir problemle ilgili etraflıca düşünülerek doğaçlamalar yapılır. Doğaçlama da çocuğa risk alma, gerçek hayattaymış gibi hissetme imkanı tanımaktadır. **Doğaçlama** herhangi bir yazılı metin olmaksızın belirli deneyimlerin içten geldiği biçimde canlandırılmasıdır. Doğaçlama, dramada bireysel ve grup yaratıcılığının en çok ortaya çıktığı çalışmalardır. Bu çalışmalar daha az kesin olarak belirlenmiş bir süreci kapsar, çünkü süreç, yazarak ya da kaydederek değil zihinde canlandırılarak yaşanır. Önceden ayrıntılar saptanmadığı için de özgün bir süreç olarak gerçekleşir. Diğer bir deyişle doğaçlamaların ana kaynağı bireyin kendi yaşantısıdır. Bu nedenle katılımcıların kendilerini rahatça ortaya koyabildikleri ve bireysel olarak keyif aldıkları bir aşamadır (San 1996, 2001, Aral vd. 2000 akt: Yaşar, 2009). Bu etkinlikler bu dönemdeki çocuklarda düşünme ve sözlü ifade becerilerindeki yaratıcılığı, bağımsız düşünmeyi, karar vermeyi ve iletişim becerilerini geliştirmede yardımcı olmaktadır.

Doğaçlama ve rol oynama teknikleri başta olmak üzere yaratıcı dramının kendine has teknikleri ile gerçekleştirilen atölyelerde, çocuklar eğlenirken öğrenme, sorgulama, iletişim, kendilik değeri farkındalığı, çevre farkındalığı, sorumluluk alma ve yerine getirme, sosyal duyarlılık gibi alanlarda bilgi beceri ve deneyim kazanırlar. A. Önder (2001) bunların yanında yaratıcı dramının şu faydaları da saymaktadır:

- Çocukta yaratıcılığı ve hayal gücünü geliştirmesi,
- Zihinsel kapasiteyi geliştirmesi,
- Kendilik kavramının gelişmesinde katkı,
- Bağımsız düşünme ve karar verme,
- Duyguların farkına varılması ve ifade edilmesi,
- İletişim becerilerine olumlu katkı,
- Sosyal farkındalığın artması ve problem çözme yeteneğinin gelişmesi,
- Demokrasi eğitimine destek,

- Grup içi süreçlere olumlu katkılar (arkadaşlık),
- Öğretmenle çocuklar arasında olumlu ilişkilere katkı,
- Genel öğrenci performansına olumlu etki (Önder, 2001).

2.2.2. Eğitimde Kukla

Eğitim ve kukla ilişkisinin kurulacağı bu bölümde kuklanın tarihsel çağlarda kullanımı ele alınarak hem amacı hem de dönemlere göre özellikleri açıklanacaktır. Eğitimde yaratıcı drama ve kukla alanında kaynak bulma zorluğu bu tez çalışmasının sınırlılıklarından biridir. Bahsi geçen iki eğitim ve sanat alanı üzerine yapılan akademik çalışmalar bile oldukça yenidir. Bu nedenle kukla ve eğitim tarihinin gelişim ilişkisi için “oyuncak” kavramı üzerine yapılan çalışmalardan sıklıkla yararlanılmıştır.

İnsanın doğumundan, yetişkin olana kadar geçirdiği zamanın yani bebeklik ve çocukluk döneminin hayata hazırlık dönemi olduğundan hareketle bu sürecin tamamının eğitim ve öğretimle geçtiği söylenebilmektedir. Yetişmekte olan çocuk gördüğü, eline aldığı her nesneden, etrafında olan her olaydan bir şeyler öğrenmekte, bu öğrenim süreci çoğunlukla oyun yardımıyla gerçekleşirken oyunlarda kullanılan nesneler ve oyuncaklar da sürecin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bu konuya, Eski Roma’da çocukların ok ve yayla; çiftlik gereçleri ve silahlarla; bebek ve mutfak gereçleriyle oynamasının yasadıkları dönemin sosyal rollerine hazırlanmalarını sağlaması örnek olarak verilebilmektedir (Newson, Ellis, akt: Ak, s.59).

Oyun nesnesi olarak yaratıcı drama süreçleri ile kukla haline dönüşebilen nesnelerin kültürel biçimiyle ilgili B. Onur (1993) *Oyuncaklı Dünya* kitabında şöyle bir belirlemeyi yapmaktadır:

Sanayileşmenin ve kentleşmenin ortaya çıkardığı modern oyuncak ile geleneksel yaşam biçiminin ürünü olan oyuncağın birbirinden çok farklı olduğu doğru. Aslında ikincisine oyuncak değil oyun malzemesi ya da nesnesi deniliyor daha doğru bir adlandırma ile. Oyuncak bireyseldir, oyundan bağımsızdır, kendi başına da var olabilir. Oysa oyun nesnesi ancak oyun içinde var olabiliyor, dolayısıyla bireysel olarak değil ortaklaşa kullanılıyor. Oyuncak müzeleri sanayi ürünü oyuncaklara yer veriyor, halkın ürettiği geleneksel oyuncaklar ise etnografya müzelerinin oyuncak bölümüne konuluyor. Bir de arkeoloji müzelerinde yer alan antik oyuncaklar var. Bu üç türü birlikte inceleyince ortaya çıkan en ilginç sonuç, oyuncağın evrensel bir varlık olması. Değişik çağların, kültürlerin, ulusların oyuncakları arasında farklılıktan çok ortaklık var. Bütün dünyada bütün zamanlarda yaratılan oyuncaklar aşağı yukarı bir düzine kategoride toplanabiliyor; çeşitlilik, yerellik, ulusallık bu kategorilerin içinde ortaya çıkıyor. Temelikle hep aynı kalıyor, sunuş değişiyor (s.18-19).

Görüldüğü üzere oyuncak, kültürden kültüre değişse de ortaya çıkma sebebi aynı kalmaktadır.

2.2.2.1. Kuklanın Tarihi

Her çocuğun ilk arkadaşları oyuncaklar, insana ölümüne kadar ve hatta eski uygarlıkların mezarlıklarından çıkan oyuncaklar gibi ölümden sonra da eşlik ederler. Bu

durum insanlık tarihinde oyuncağın ve o insana ait kuklanın, toplumsal bir değere, o toplumun kültürel yapısını yansıtan bir nesne haline dönüşmesini de açıklamaktadır. Eğitim ve kukla ilişkisi sürecine girmeden önce kuklanın dünya genelindeki tarihi gelişimine temel düzeyde bakmakta fayda görülmektedir.

2.2.2.1.1. İlk Çağlar

Oyuncak materyali ile ilgili bilgiler malzemenin saklanması ve korunmasının günümüze kadar ulaşamaması nedeniyle kısıtlıdır, bu nedenle araştırmacılar ortaya çıkış nedenlerine ulaşmayı gerekli görmüşlerdir. Onur (1993), bu konuda şu tespitleri yapmaktadır:

Oyuncağın tarihiyle uğraşan bilimsel araştırmalar görece yenidir. Bu araştırmaların önemli güçlüklerle savaşıması gerekmektedir. Geçmişteki oyuncak yapıcılığı konusundaki bilgiler yetersizdir. İlk oyuncakların yapıldığı malzemeler çok geçici nitelikteydi; korunabilen oyuncakların bile kendileri hakkında bilgi verme özellikleri sınırlıdır... Helmut Niemann'a göre bu oyuncaklar, eskiçağlarda bile çocukların evcil hayvanlarla uğraştıklarını, böylece onları tanıdıklarını ve insanın en önemli yardımcısı olarak onlara saygı gösterdiklerini ortaya koymaktadır. Eskiçağlarda oyuncaklarla kutsal nesneler arasında da bir ilişki olduğunu görüyoruz. Arkeoloji müzelerinde rastladığımız birçok minyatür nesnenin oyuncak mı yoksa tapınma nesnesi mi olduğu konusunun tartışmalı olduğunu daha önce belirtmiştim. Bunların hangisinin doğru olduğu sorusunun en kestirme yanıtı, belki her ikisinin de doğru olabileceğidir (s. 27).

Oyuncak çocuk için öğrenme aracı olmakla birlikte, kültür tarihinde öncelikle tapınma nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Büyük olasılıkla hayvanların küçük boyutlarla temsili yalnızca bir oyuncak özelliği taşııyordu. Çoğu zaman oyunları da gösteren minyatür heykeller tapınma amacıyla kullanılabilmekteydi. Kuşkusuz insanın kendi imgesiyle uğraşmasından çok önceleri de insan imgesi çocuğun oyuncağını etkiledi. İlk bilinçli insan imgeleri doğadan kopya edilen bebek figürlerdi. Sanatsal heykellerle karşılaştırıldığında bunların özel bir konumu vardı. Çocukların ellerine geçmeden önce bunlar büyük olasılıkla tapınma nesneleri hizmetini görüyordu.

Niemann (tarihsiz) bebek gibi formların paleolitik Taş Devri kil heykelciklerinde zaten var olduğunu söylemektedir. Ona göre bunlar abartılmış bir tarzda kadın bedeninin özelliklerini göstermektedir. Bundan hareketle, o dönem toplumları için bereketin ve doğurganlığın sembelleri olduğu sonucu çıkarılabilir. Aygün (2012) de bu düşünceye uygun olarak şu bilgileri vermektedir:

Antik Çağda Kukla Tiyatro ilk kez 6. yüzyılda Yunan toplumunda dinsel törenden özerkleşerek bir sanat türü haline gelmiştir. Dinsel ya da pratik ölçütlerle değil, estetik ölçütlerle değerlendirilen bir "oyun"a dönüşmüştür. Yunan toplumunda kukla tiyatrosunun öncülü, şarap, bereket ve bitkiler tanrısı Dionysos'u kutsamak için yapılan Bacchanolia şenliklerinde bir koronun söylediği dithyrambos şarkılarıdır. Koro, bu şarkılarda, farklı kişilerin konuşmasını canlandırmak için söz ve tavır değişikliğinden yararlanmaktadır. Daha sonra, oyuncu ve oyun yazarı Thespis, koronun karşısına, farklı kişilikleri farklı

maskelerle temsil eden bir oyuncu koymuş. Böylece daha karmaşık konular ele alınabilmiş, farklı anlatım biçimleri denenmiştir. M. Ö. 4. yüzyılda kukla, genel bir eğlence aracıdır. Yunanca'da kuklanın karşılığı olan kelime 'neurospatos'tur ve neuron'un ip anlamına gelmesinden hareketle o dönemde kullanılan kuklaların marionetteler olabileceği düşünülmektedir. Yine, koree kelimesinin "eli kaplayan elbise kolu" gibi ikinci bir anlamının olması; el kuklasının da yaygın olabileceği kanısını uyandırmıştır. Eski Yunanistan'da da pişmiş topraktan yapılmış bebekler bulunmuştur. Tiyatroya meraklı olan Yunanlılar hususi küçük sahneler kurarak kuklalarla temsiller vermişlerdir. Büyük tiyatroların orta yerine, konulan eğreti sahnelerde oynatılan bu kuklaları binlerce kişinin görebilmesi için, insan büyüklüğünde yaparlarmış. Bunların mekanizmalarının da çok mükemmel olduğu tarihi yazılardan anlaşılmaktadır. Sahnenin önünde duran bir adam da ağzına tuttuğu bir boru ile bu kuklaların söylemesi gereken kelimeleri yüksek sesle söylemiş (s. 17).

Aygün (2012) araştırmasında Eski Roma döneminde kukla oyunlarına yazılı kitap ve vesikalardan ulaşıldığını, ortaçağda az da olsa yer aldığını belirtir.

Bunlar ekseriya panayırlarda görülürmüş. Seyyar kukla oynatıcıları şehirleri dolaşarak hemen kuruldukları küçük sahneciklerde kukla oynatarak halkı ve çocukları eğlendirirlermiş. Fakat o devirlerde sihirbazlığın uğradığı takibat ve cezadan dolayı, bunların bir şeytan işi olduğuna inanan otoriteler kuklacıları korkutmuştur. Öldürülmekten korkan oynatıcılar oynattıkları kuklaların mekanizmasını ve iplerini aynı zamanda halka göstermek suretiyle tehlikeden emin olmaya çalışmışlardır. Kuklacılar zamanla şatolara ve saraylara da giderek orada temsiller vermişlerdir. Kaynaklar Roma'da kuklanın M. Ö. 400'lerde varlık gösterdiğini yazmaktadır (bunlar marionette ve el kuklaları olabilir). Roma uygarlığında kukla gösterileri çok yaygın bir şekilde yapıldı. Savaşçı Romalılar, Mısır güneş tanrısı Ammon ile kendi Jüpiter'lerini birleştirip bir kâhin tanrı Jüpiter Ammon gösterisi yapmışlardır. Jüpiter Ammon putu, konuşmak veya hareket etmek istediği zaman ipleri çekilirmiş. Romalılar, heykellerin arkasında bulunan kontrol yerine adytum adını vermişlerdi, orada gizli telleri çekmek ve gizli borularla konuşmak için rahipler bulunurmuş. İ. Ö. 5. yüzyılda iyi bilinen bir halk eğlencesi biçimi olan Dorian mimi, yani yalnızca hareketlere dayanan sözsüz oyunları hayatın, kaba, şakşakla dolu, şiddetli bir karikatürüydü. Aşırı müstehcen kışkırtıcı ve soytarlıklarla dolu olan bu mimde, masklar ve aşırı kostümler serbestçe kullanılmıştır. Esas karakterlerin buradan doğduğu söylenmektedir. Bu karakterler arasında: Akıllı köle, savsak ihtiyar, gabi köylü, yılandilli, kambur sayılabilir (s.19 -41).

2.2.2.1.2. Orta Çağ

Ortaçağda dini inançların toplumsal hayata etkisinden dolayı, dine ve dinin sağladığı iktidara muhalif tüm etkenler düşman ilan edilmekteydi. Halkı rahatlatmaya yarayan tiyatral etkinliklerle birlikte kukla da bundan payını almıştır.

Ortaçağda, daha çok gezici olarak faaliyet gösteren grupların oyunları, şehir meydanlarında kurdukları geçici sahnelerde, çocuklara yönelik oyunların icra edildiği bilinmektedir. Kuklanın otorite ve katı düzene muhalif yapısından dolayı gruplar çoğu zaman şeytan işi yaptıkları gerekçesiyle ölümle cezalandırılmışlardır. (Yakıcı, 2009)

Bu dönemde kukla gösterilerinin daha çok dini eğitim amaçlı kullanıldığı bilinmektedir. Öğütçü (2007) Antik Yunan ve Roma'da kullanılan ipli gösteri mekanizmalarından sonra, el kuklalarının görülmeye başladığını söyler. Din öğretiminde kilisenin vazgeçilmez bir aracı olmaya ve meydanlarda sık görülmeye

başlamıştır. Zamanla dini içeriklerini de aşarak çok çeşitli konularda da zenginleşmeye başlar ve bu şekilde sadece kilisenin bir eğitim aracı değil, gündelik hayatı oyunlarına konu edinerek halkın da eğlenceli bir ifade aracı haline gelmiştir. Halk gösterilere ilgisi, oyunların kendi gündelik hayatlarını yansıtmasıyla artmaya başlamıştır. Sokak sokak gezen gezginlerin açık saçık ve gürültülü patırtılı doğaçlama oyunları zamanla soyluların evlerinde özel eğlence gecelerini doldurmaya başlar. Amaç sanatsal değer olmadığından materyaller kendinden önce ve sonraki çağlara göre çok daha basit ve gündelik malzemelerden yapılmıştır. Bu dönemin sonlarına doğru yükselen burjuvazi ile çocukluk değerine bağlı olarak oyuncak ve kuklaya verilen önem artacaktır.

Antik çağda az çok değerli malzemenin kullanımı farklılığı yaratırken Ortaçağ bireysel düzeylere göre oldukça özel bebek tipleri ortaya koymaktadır. Köylerde ve kentlerde oturanlar için basit kil bebekler pazarlarda ve panayırarda çok ucuza satılıyordu. Buna karşılık örneğin gösterişli giysileriyle şövalye “tocken” gibi soylu oyuncaklar da vardı. Toplumsal ve kültürel olduğu kadar ekonomik koşullar da etkilidir. Oyuncakların gelişiminden toplumsal ve ekonomik koşulları ve bunların değişimini bir dereceye kadar öğrenebilirsiniz; çünkü oyuncaklar ilgili oldukları çağın çevresinin aynasıdır. Dolayısıyla Ortaçağda oyuncakların şövalyelerle ve atlarla, bugün de astronotlarla ve roketlerle ilgili olması hiç de şaşırtıcı değildir (Niemann, tarihsiz, s.56).

Kukla tiyatrosu tarihinde sıklıkla görüleceği gibi, kuklalar bir eğitim alanı sayılabilecek tiyatro sahnesinde (amacı dini eğitim bile olsa) oyunculara yardımcı olmaktaydılar. Bu çağda dini eğitim veren papazlara yardımcı oyuncu olarak eşlik etmekteydiler.

Roma İmparatorluğunun 5. yy.'da parçalanmasıyla ve Hristiyan Kilisesi Kitab-ı Mukaddes'ten sahneleri ele alan oyunları önce serbest bırakması ve sonra yasaklaması kukla tiyatrosunu olumsuz etkilemiştir. Böylece kuklacılar, gösterilerini sokaklarda sürdürmek zorunda kalmışlardır. Sirklerin kapatılması ve çalışanlarının topraklardan sürülmesi, içlerinde "gezgin kuklacıların" da bulunduğu göstericilerin Avrupa'yı dolaşmalarına sebep olmuştur. Kuklacılar kentten kentte dolaşarak fars, slaptick ve gölge oyunlarından oluşan repertuarlarını sunmuşlardır (Ana Britannica, 1994) Sokağa bakıldığında halkın farkındalığını ortaya koyma ihtiyacını yansıtan kaba saba güldürülerde de kukla ve maskaların yer aldığı görülmektedir. Bu dönemde kuklalar, asıllarının gülünç karikatürleri olmuş ve karakterler basit ve iyi stilize edilmişlerdir. Kukla ülkeden ülkeye yayılırken her ülkenin kendi karakter ve psikolojisine uygun tipler de oluşmaya başlanmıştır. Günümüze kadar gelmiş olan karakterler arasında, İngiltere'de bir el kuklası olan Punch ve Judy, Almanya'da Kasperl, Hanswurst, Sovyetler Birliğinde Petruşka ve Türkiye'de İbiş figürünü sayabiliriz (Arnott, akt. Aygün 2012).

2.2.2.1.3. Yeni Çağ

Romantizme ilişkin duygular ve tutumlar Avrupa'da 19. yüzyılda yayıldı ve etkisini oyuncaklarda ve çocukların zihniyetinde gösterdi. Çocuklar, duyguları ve imgelemi abartmaya yönelen bu çağın şiirinin ve edebiyatının yarattığı düşsel, idealist havanın içinde buldular kendilerini (Onur, 1993, s.13). Keşifler çağı ve ekonomik gelişmeler sosyal-kültürel gelişmeleri etkilemiştir. Bu dönemde insanın kul olması

kavramından çıkıp bir birey olarak ele alınması; çocukluğa, çocukluk ihtiyaçlarına ve eğitimine, dolayısıyla oyun ve oyuncuğa verilen önemin de zenginlerden başlayarak arttığına araştırmalarla ulaşılmaktadır. Tabii zengin ailelerin o günkü çocuk eğitme anlayışının günümüzden oldukça farklı olduğuna değinmek gerekir:

Zaman içinde oyuncuğun, eğitim sürecindeki rolü devam ederken, taşıdığı anlamlar ve yüklendiği görevler değişime uğramıştır. 17. yüzyılda oyuncaklar önemsiz nesnelerken İngiliz filozof John Locke'un, oyun ve oyuncuğun çocuğun eğitiminde kullanılabileceğini ileri sürmesi, oyuncuğun farklı bir yaklaşımla değerlendirilmesine yol açmıştır (Brewer, 1980, s.36). Brewer (1980)'a göre oyuncuğun çocuğa bir şeyler öğretmesi gerektiğini savunan böylece ev içinde oynayan –sokakta oynaması uygunsuz bulunan çocuğunu ailesi izleyebilecek, iyi eğitilmiş olması için müdahale edebilecektir. Aile bireylerinin olmadığı durumlarda da çocuk kendi başına hareket etmeyip dadı ya da bakıcı eşliğinde oynayacaktır. Alfabe blokları erkek çocukları için; Nüremberg kabin evleri, evi çekip çevirmeyi öğretilenler diye küçük hanımefendiler için düşünülmüştür (Gorman, akt: Ak, 2006, s.59).

Günümüze kadar uzanan süreçte oyuncak yapımında, kukla işlevi gören ürünlerin ortaya çıkışı görülmektedir: 1860'lı yılların ortalarında kol ve bacakları eklemli, başı dönebilen, sırlı ya da sırsız porselen bebekler; tahta, balmumu ve kağıt bebeklerin yerine geçmiştir. "Mignonette bebek" denilen örnekler bu özelliğe sahip bebeklerdendir (Tayar, 2014). Öğütçü (2007) el kuklasının gelişimini ele alan araştırmasında kukla tarihine dair şu bilgileri vermektedir:

16. yy. boyunca ve 17.yy'ın ortalarına dek el kuklası oynatıcılarının gezgin, sahne ve takımlarının da taşınabilir olduğu, bu sayede de tüm Avrupa'da benzer yapıya sahip el kuklası gösterileri olduğu görülmüştür. Ancak bu sahnelerin nasıl kurulduklarını ve oyunların kaç kişiyle ve ne şekilde oynandığına dair net bir bilgi yoktur. Kuramcı George Speight buna sebep olarak, el kuklalarının toplumsal istikrarsızlık dönemlerinin eğlencesi olmalarını gösterir. Bundan dolayıdır ki yerleşik düzene geçemeyen bu kulalar hakkındaki bilgileri, ancak bunlara ait resimlerden ve yine bunlara getirilen yasakların, şehir kayıtlarında saklanmasından elde edebiliyoruz. Eylül 1642'de İngiliz iç savaşının patlaması, sofulara tiyatroları kapatma olanağı vermiştir. Savaş 1651'de bittiğinde, kapalı kalmalarını sağlamak üzere katı yasalar çıkarılmış, ancak, bu önlemlere karşın gösterişsiz kukla oyunları engellenmeden sürmüştür. İngiltere'nin yanı sıra Fransa, Almanya, İspanya, Avusturya ve diğer Avrupa ülkelerinde, el kuklası yaygın bir halk eğlencesi olmakla birlikte, henüz bu ülkelerde geleneksel kukla tiplerini yaratacak gösterilerden söz etmek olanaksızdır. Oysa İtalya'da durum biraz daha farklıdır. 16 yy.'ın başlarından itibaren, Venedik ve Lombardiya'da, ortaçağ jonglörlerinin ve soytarılarının bir uzantısı olarak sahnelenmeye başlayan yergili gülünç tek kişilik gösteriler Comedia dell'Arte denilen halk tuvalet tiyatrosunun temelini oluşturmuşlardır. Daha sonraları belli başlı kent tiplerini içerecek biçimde gelişme gösteren ve doğaçlamaya dayanan bu gösteriler, İtalya'da geleneksel bir tiyatro yaratmışlardır. Büyük beğeni toplayan bu gösteriler, aşağıda da anlatılacağı gibi önce İtalya'da ardından da Avrupa'da geleneksel kukla tiplerinin doğmasına vesile olmuşlardır (s.43).

2.2.2.1.4. Yakın Çağ

İkinci Dünya Savaşı sonrasında kuklalar ciddi bir dramatik tür olarak ele alınmışlardır. O döneme dek açık hava temsillerinde kullanılan el kuklaları, opera ve operet temsillerinde kullanılan ipli kuklalar gibi kukla çeşitleri, salonlarda düzenlenen

temsillerde yer almaya başlamıştır. Bu değişimle birlikte sağlanan yeni teknik olanakların da doğrultusunda, kukla uygulamaları çeşitlilik kazanmıştır. Teknik, biçim ve konu üzerine ciddi çalışmalar yapılmaya başlanırken, kukla tiyatrosu üzerine kitaplar da yayımlanmaya başlanmıştır.

Yirminci yüzyıla gelindiğinde, tüm sanatlarda olduğu gibi, kuklada da bir göstergeler sisteminin varlığı fark edilmiştir. Kukla tiyatrosunun kendine özgü bir sanat dalı olarak, canlı oyuncuların tiyatrosundan farklı bir görseelliğe sahip olduğu görüşü kabul edilmiştir. Avrupa’da kuklacılık çok yaygınlaşmış ve daha önce gezginci olan kuklacılar sürekli tiyatrolar açmaya başlamışlardır. Gösterilerin de çoğunlukla çağdaş opera parçaları taklit edilmekle birlikte Alessandro Scarlatti ve Josef Haydn gibi ciddi opera bestecileri kukla tiyatroları ve özellikle ipli kukla için yapıtlar vermişlerdir. Geçmiş zamanlarda kuklaların popülerliğini 1930’larda, Vittorio Podrecca’nın Roma’daki, Teatro dei Piccoli tiyatrosu sağlamış, 20 yıl boyunca da burada gelişmiş ve sayısız yolculuk etmiştir. Günümüzde İtalya’da hala sokak şovları görülmektedir. Özellikle Saint günü festivallerinde ve plaj gösterilerinde kukla hala yaygındır. Buralarda genellikle el kuklaları kullanılmaktadır (Aygün, 2012 s.24).

Ayten Ögütçü (2007) özel gösterimlerde ve şovlarda yer alan ipli kuklalarla birlikte, sokakta ve TV’lerde el kuklasında yükseliş olduğunu söylemektedir. Eğitim alanında da hem yetişkinin hem de çocuğun yapım ve oynatım öncelikli tercih edebilecekleri el kuklası, halen gelişmekte ve kendini yenilemektedir:

Savaş yıllarında savaş karşıtı gösteriler ve siyasilere yönelik taşlamalarla sahneleri bolca işgal eden kuklalar, özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında ciddi bir dramatik tür olarak ele alınmışlardır. O döneme dek açık hava temsillerinde kullanılan el kuklaları, opera ve operet temsillerinde kullanılan ipli kuklalar gibi salonlarda düzenlenen temsillerde yer almaya başlamışlardır. Bu değişimle birlikte sağlanan yeni teknik olanakların da doğrultusunda kukla uygulamaları çeşitlenmiştir. Teknik, biçim ve içerik üzerine ciddi çalışmalar yapılırken, kukla tiyatrosuna ilişkin kitaplar da yayınlanmaya başlanmıştır (s. 2).

Duygu Ak (2006), eğitim alanında oyuncak ve kukla gelişmeleri konusunda, yakın çağdaki oyuncak gelişmeleri ile ilgili şunları kaydetmiştir:

18. yüzyıl sonlarına doğru tarih, coğrafya, astronomi öğreten kartlar üretilmiş, eğlenceli ve zevkli ‘eğitici gereçler’, ‘geliştirici oyuncaklar’ olarak pazarlanmıştır. 1760’da yap-boz ortaya çıkmış ve öğretmek amaçlı kullanılmıştır (Walsh, 2005). 19. yüzyılda oyuncağın eğitimdeki önemi azalmaya başlamış, çocuğun birey olarak kabul edilmeye başlanmasıyla oyuncaklar kişisel gelişim sağlayan, çocuğun ruhuyla bütünleşen, çocuğun kendi şahsına ait eşyaları olarak ifade edilmiştir. Varney (1999)’nin belirttiğine göre 1960’lara gelindiğinde oyuncaklar eğitici ve çocuğun zihinsel gelişimini destekleyici, tek amaçlı olmayan birden fazla anlama gelebilen niteliğiyle çocuğun hayal dünyasını serbest bırakan nesneler haline gelmiştir. 1960’lardan, 70 ve 80’lere doğru gelindiğinde ‘eğitsel oyuncak’ aileler, okul öncesi öğretmenler ve buna paralel olarak oyuncak üreticilerinin değer verdikleri bir kavram olmuştur. 20. yüzyılın oyuncak üreticileri 200 yıl önceki öncüleri gibi eğitsel oyuncakların ateşli savunucuları olmuş, bu tür oyuncakların, çocuğun öğrenim becerilerini arttıracak gibi zekasını geliştireceğini de savunmuşlardır (Gorman,1985). Ailelerin, çocuklarının okul yaşamına en iyi şekilde hazırlanmalarını istemeleri, okul öncesi öğretmenlerin oyuncakları ders aracı olarak kullanmak istemeleri eğitsel oyuncak satışlarını destekleyen etkenler olmuştur. Bir grup oyuncağın eğitsel olarak sınıflandırılması geride kalan oyuncakların önemsiz, eğlencelik nesneler olarak görülmesine ve reddedilmesine sebep olmuştur (s.60).

2.2.2.1.5. Diğer Ülkelerde Kukla

Batı dünyasında kukla değişimlerini kaynaklardan kolaylıkla takip edebildiğimiz halde Doğu'daki gelişimlerine dair kaynaklar daha kısıtlıdır. Bu alanda en önemli araştırmacılardan biri Metin And (1974) *Oyun ve Bugü* kitabında Doğu'da oyuncakların ortaya çıkışına dair şunları söyler:

Kuklaların hastalıkları tedavi ettiklerine dair bulgular Orta Asya'da da mevcuttur: Değerli Bilgin Abdülkadir İnsan bu konuda şöyle diyor: Doğu Türkistanlı bakışlar hastaları tedavi ederken birçok kuğurcak (kokla) kullanırlar. Başkurt ve Togol bakışları sıtma hastalığını paçavradan yaptıkları Korçak (kokla)'lara nakledip uzaklara götürürler... Ayrıca ölülerini kuklalarla canlandıran Orta Asyalılar evlerinde ve hatta sofralarında onlara yer ayırırlardı. Ara sıra o sureti öpüp sevip okşayarak bu gilenin sureti derlerdi. Bu suretin önüne yemeklerinin ilk lokmalarını korlardı. Yüzlerini gözlerini bebeğe sürüp önünde eğilirlerdi (s.95-96).

Daha önce bahsedildiği gibi Batı'da olduğu kadar kuklanın ritüellerden ortaya çıkması durumu Doğu'da da görülmektedir. Çünkü kültürün doğuşunun insana ve onun ihtiyaçlarına dayandığı gerçeği, kukla sanatının ortaya çıkışını ve günümüze kadar ulaşmasını açıklamaktadır: Eski inançların hemen hepsinde görülen "ölme ve yeniden dirilme" teması da, insanlara verdiği kılık değiştirme ve kişileştirme olanaklarıyla, tiyatronun ve aynı zamanda kuklanın çıkış noktalarından biri olmuştur. Mevsimlerin dönüşü, kışın bahara dönüşmesi gibi yinelenen doğa olayları, eski yılı temsil eden kralın yeni yıl kralının karşısında yenik düştüğü bir törensel boğuşmayla temsil edilmektedir. Bazı başka kuramlara göre ise tiyatronun gelişmesiyle sahne sanatları da kendi içinde biçimlenmiştir (Arnott, akt: Aygün, 2012). Değişik çağlarda, kültürlerde ve uluslarda ortaya çıkmasına karşın farklılıklardan daha çok ortaklıkları olduğu düşünülen bu sanatın Batı'daki gelişiminin yanında diğer coğrafyalardaki gelişimine de değinmekte fayda görülmektedir. Aygün (2012), ülkemizde ve Türkiye'de kukla tarihine dair hazırladığı kapsamlı tezinde bu ülkelere de ayrıntılı yer vermektedir:

- **AMERİKA**

Amerikan Kuklaları: Orta Meksika Teotihuacan kültürünün M.Ö. 600 yıllarında, kukla benzeri heykeller cenaze törenlerinin bir parçasıydı. Kuzey Amerika yerlileri arasında da kuklalar törenlere dahil edildi. Avrupalı kuklacılar Meksikalılara ve Amerika'ya eşlik ettiler, ancak sonunda Amerika kendi kukla stillerini ve karakterlerini geliştirdi. ABD, 1960'lardan beri kukla yapmaya öncülük etti. Siyaset, Peter Schumann'ın 'Ekmek ve Kukla Tiyatrosu' aracılığıyla kukla şovlarında tasvir edildi. Jim Henson, 'Muppet' ile yumuşak kuklalarla bez ya da köpük kauçukla çıktı. Televizyon, 'Susam Sokağı' ve 'The Muppet Show' gibi programlarla kuklalar popüler hale getirdi. (Asch, tarihsiz)

- **MISIR VE AFRİKA**

Bilinen ilk tarihi olan Herodot, eski büyük uygarlıklarda iplerle veya tellerle oynatılan kuklalardan söz etmiştir. Bu uygarlıklardan en önemlilerinden biri Mısır'dır. Mısır'da, törenlerde, yarı karanlık ve kapalı yerlerde, kulübe veya çok süslü perde önünde, mask takarak dans ederlermiş. Eski Mısır'daki birçok çocuk mezarlarında bulunan ve M.Ö. 3-4

bin yıl öncesine ait olan ağaç veya fildişinden yapılmış bebekler bunu bize işaret etmektedir. Çünkü Mısır'lılar ölümden sonra yaşandığına inandıkları için mezarlarına bebeklerini de koyarlarmış. Yine Mısır kabartmalarından birinde kukla oynatan bir kuklacının resmi görülmüştür ki bu da kukla oyunlarının ne kadar eski olduğunu anlatmaktadır. Dünyanın en verimli mask yapımcıları olan Afrikalılar sadece birkaç kukla yaptığı halde, Mısır'ın uzun bir kuklacılık sürecine sahip olduğu bilinmektedir. Mısır'da ipli kuklaya örnek olarak; Osiris (Mısır Tanrısı) şenliklerinde, kadınlar alayının taşıdığı bir iple oynatılan bereket figürü gösterilmektedir (Kaye, 1994, s. 52). Hemen hemen, aynı zamanlara ait Mısır kökenli bir figür de Fransa Paris'teki Louvre Müzesi'nde bulunmaktadır. Eski Mısır'da piramitlerde, ipli kukla oynatan bir insanın varlığı, binlerce yıldır devam eden bu geleneği göstermektedir. Ayrıca kukla gösterilerinin eski Yunan ve Roma'da yapıldığı, gezgin kuklacıların Asya ve Avrupa'da köy, kent ve panayırları dolaşarak gösteri yaptıkları bilinmektedir (Roth, 1975, s. 34; Oral, 2003, s.63). Eski zamanlardan günümüze Afrikalılar, gizli toplumlarda törenlerde kuklaları kullanıyorlar, şifa ve av törenleri, ritüel dramalar ve eğlence için kullanıyorlar. (Asch, tarihsiz)

- **ÇİN**

Bir teze göre kuklacılığın kaynağını Çin'de aramak gerekir (ya 618-906 Tang devrinden veya 960-1278 Sung hanedanından itibaren). Çin'de kukla birkaç bin yıl önce başlamıştır ve ipli kuklaların (marionette) M. Ö. 8. yy.'dan beri kullanıldıkları ileri sürülmüştür. Bunun karşısı bir tez ise kaynağın Hindistan veya İran'dan çıktığını, oradan Çin'e gidip mükemmele eriştiğini varsaymaktadır. Hindistan'daki eski bir inanca göre; "kuklalar insanları eğitmek ve eğlendirmek için yeraltından gönderilmiş yaratıklardır" (Puschke, 1962, s.5).

- **HİNDİSTAN**

Hatta bu konuda eski bir Hint atasözü şöyle der: "Kukla oyunu, Tanrılar tarafından kutsandığı için, asla ölmeyecektir." Bu söz bize, kukla tiyatrosundaki millî kaynağın, kutsal bir amaç için var olduğunu, yaratıcı şekil verme içgüdüsünün, kendini yaşatan kaynağı beslediğini, daima yeni ürünler vücuda getirerek yeni sayfalar açtığını kavratmaktadır (Puschke, 1962, s.5). Bazı kaynaklar, kuklanın dört bin yıl önce Hindistan'dan geldiğine kanıt olarak; Sanskrit oyunlarında başrol oyuncusuna, "iplerin sahibi" anlamına gelen sutradhara denmesini temel olarak göstermiştir. İnançlarının "insanların" canlandırma yapmasını yasaklıyor olması da, kuklanın çıkışında önemli bir etken olmuştur. Hindistan'daki Yeni Delhi Müzesi'nde bir zamanlar iple bağlanmış olduğu anlaşılan bir terracota maymun bulunmaktadır. Bu maymun yaklaşık olarak M. Ö. 40.000 yıl öncesine tarihlendirilmektedir (s. 38-40).

2.2.3. Kuklanın Kültür ve Eğitimi Oluşturma İşlevi

İlkel insan ilk putları, heykelleri ve tasvirleri; kontrol edemediği ve korktuğu doğaya karşı hayatta kalmak için yapmıştır. Bu put, heykel, oyuncakların büyük kısmı tarih öncesinden günümüze kadar ulaşanlardır ve adak olarak adanan heykeller, bereket sembolleri, insani ve ilahi figürler ölüm-kalım simgeleri gibi çeşitli inanç ve kültürlerin yaşayışlarını yansıtan eşyalardır. Çoğunlukla ritüellerde kullanıldığını bildiğimiz bu figürlerin bir kısmının gündelik hayattan öteki hayata taşınmak amacıyla olduğu kadar, büyüklerden küçüklere bırakılan değerli eşyalar oldukları araştırmalarda bilinmektedir. Zamanla farklı alanlarda kullandırılmaya başlanmış, küçük toplulukların ortak değerleri olmaktan çıkarak büyük toplulukları etrafında toparlayan ve hatta yönetmeye

yönlendirmeye yarayan bazen de sokak gösterilerinde olduğu gibi yönetimlere karşı gelme cesaretini oluşturan merkez haline gelebilmiştir.

Toplumsallaşma sürecinde kültürel aktarımı da sağlayan kuklalarla ilgili yapılan araştırmalarda eğitimle ilişkisine dair şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Daha önceki bölümlerde tapınma nesnesi olduğu anlatılan kukla ve oyun, birlikte var olagelmışler ve aynı zamanda çocuk eğitiminde çağlar boyunca varlıklarını göstermişlerdir. B. Onur (1993) bu eskiçağlarda oyuncaklarla kutsal nesneler arasında da bir ilişki olduğunu söylemektedir:

Arkeoloji müzelerinde rastladığımız birçok minyatür nesnenin oyuncak mı yoksa tapınma nesnesi mi olduğu konusunun tartışmalı olduğu daha önce belirtilmiştir. Bunların hangisinin doğru olduğu sorusunun en kestirme yanıtı, belki her ikisinin de doğru olabileceğidir (s.28).

Kukla, her çağda çocukların olduğu kadar yetişkinlerin de hayatında önemli bir yer edinmiştir. Bunun sebebi olarak çocukluğun ortak ihtiyaçları gösterilebilir. Onur (1993) araştırmasında oyuncağın varoluş nedenlerinden birisi olarak yetişkinlerin çocuklarına verdikleri hediyeler ve çocuk ihtiyaçları olduğunu söylemektedir:

Oyuncağın bu kadar eski zamanlarda bile var olabilmesinin nedeni nedir? Bunun yanıtını belki çocukların değil yetişkinlerin niyetinde aramak gerek. Yetişkinler, modern zamanlarda olduğu gibi eski çağlarda da, çocuğu gelecekteki rollerine hazırlamak için oyuncağı kullanmışlardır. Çocuğun oyuncakla oynayarak yetişkin toplumundaki rollerine hazırlanmasının en eski örneği az önce sözünü ettiğimiz minyatür hayvanlardır (s. 28).

Robert-Lionel Seguin bu görüşü desteklemektedir:

Tarihe bakıldığında oyuncakların zaman zaman değişmez bir nitelik kazandıkları görülmektedir. Çünkü her çağın düşleri ve istekleri pek az değişiklik göstermektedir. Çocuk çok eski çağlardan beri aynı hazları duymakta ve aynı şeyleri dilemektedir. Çingiraklar, eklemli bebekler, elle sürülen hayvanlar çocukları Hristiyanlıktan önceki binlerce yıldan beri eğlendirmektedir. Louvre Müzesi'nde korunan antik oyuncaklar garip bir biçimde modern bebeklere, tahta atlara ve kurşun askerlere benzemektedir (akt: Onur, 1993 s.28).

Oyuncak ve kuklanın -çağlara göre değişiklik gösterse de- içinde yer aldığı kültürlerin yaşayış biçimlerini ve değerlerini ortaya koyduğu gözlemlenmektedir.

Kuklacılık, daima ruhanî güce ek olarak dinsel törenler içinden yaratılmış gibi görünmüştür. Başlangıçta, bir iletişim ve halkı etkileme aracı olarak kullanılmıştır. İnsanlar, belli zamanlarda yapılan törenlerde tanrıları temsil eden maskelere bürünerek kendi yaşamlarını etkileyen doğa olayları üzerinde denetim kurmaya çalışmışlar. Yağmur yağdırmak ya da avda başarılı olmak için yapılan törenler danslar, kurallı kukla oyununun ilk örneği olmuştur (Aygün, 2012, s. 15).

Allen Levy'ye göre de, “Oyuncaklar, hem zamanlarının halk sanatı nesneleri, hem de birçok örnekte geçmiş yaşamın biçimlerinin, tasarımlarının ve formlarının doğru biçimde kayıtları olarak değerlendirilebilir. Bebekler değişen modaları ortaya koyarlar,

trenler ise uzun süredir ortadan kalkmış demiryolu gereçlerinin tanıklarındır. Bebek evleri geçmiş kuşakların aile içi senaryolarını minyatür halinde en ince ayrıntısına kadar gösterirler (akt: Onur, 1993 s.25).” Kültürlere ve çağlara göre değişimden çok ortaklığın olduğunu söyleyen Onur, değişikliğin sunuşta olduğunu belirtmektedir:

Eski çağların antik oyuncacı ile yakın zamanların geleneksel oyuncacı ve bugünün sanayi oyuncacı arasında bir süreklilik var mıdır dersiniz?

İnsanların bu nesnelere neden gerek duyduğunu müzeci Anthony Burton şöyle açıklıyor: «Oyuncakların en büyük çekiciliği bize dünyayı minyatür halinde göstermeleridir (...). Arkeologlar çeşitli uygarlıklardaki birçok minyatür nesneyi ortaya çıkardılar. Bunların oyun nesneleri oldukları kesin değildir. Bunlar (özellikle mezarlarda bulunmuşlarsa), dünyayı denetleme gücünü onlara sahip olanlara verme amacına yönelik büyü nesneleri olabilirler. Bütün oyuncaklar bu büyüye belirli ölçüde sahiptirler: Oyuncaklar çocukların kendi güçlerini fark etmelerine ve yetişkinin dünyasına uyum sağlamalarına yardım ederler.» (a.g.e. s.10).

İnsanın doğayı kontrol etme dürtüsünden ortaya çıkan ritüeller ve kukla, çocuğun çevreyi anlama ve bilme ihtiyacını gidermek amacıyla planlanan eğitim ve öğretim planında kullanılması ile örtüşür.

Seguin'e göre, antikçağda oyuncak yalnızca eğlendirici değildir; bazen nazarlık, muska rolü de oynar. Oyuncakları Tanrıya adanmak sevdasıdır. Roma'da bebeklerin oynadığı oyuncaklar Baküs'e verilirdi. Ama çocuk **erilrik** çağına ulaşır ulaşmaz, bu armağanlar eğer çocuk Romalı ise Jüpiter'e, Merkür'e, Diana'ya, Yunanlı ise Zeus'a, Hermes'e ve Artemis'e verilirdi. Eski Yunan'da kız çocukların bebeklerini Tanrıça Artemis'e, oğlan çocukların çemberlerini ve topaçlarını Tanrı Hermes'e armağan etmeleri geleneği, bize hem o çağın oyuncaklarını, hem de oyuncakla dinsel nesne arasındaki ilişkiyi göstermektedir (Onur, 1993 s.29).

Araştırmalara göre birçok kültürde ibadetlerde ve ritüellerde cansız figürler gösteri nesneleri olarak kullanılmıştır. Kuklanın temelini bu cansız nesnelerin dini figür olarak hareket ettirilip konuşturulması sayesinde hayat kazanmasıyla oluştuğu söylenebilir. Steve Tillis'e göre dinsel figür ve kukla arasında metaforik bir bağ vardır. Bu bağ şöyledir: “Tıpkı tanrıların insanoğluna hayatı bahşetmesi ve onları kontrol etmesi gibi, insanoğlu da kuklanın ‘Hayat’ını bahşeder ve onu kontrol eder (Temuçin, 2007 s. 21).”

Oyuncağın ve dolayısıyla kuklanın işlevi ve kullanım alanları devlet politikalarına, kitleleri yönetme biçimlerine yani genel olarak ideolojilere göre de değişiklik gösterir. Devletlerin ayakta kalması bireylerin o toplum düzeninde oluşturulan tutum, değer, davranış ve tabii ki tüketim alışkanlıklarını da devam ettirmesi gerekir. Bu eğitim de çocukluktan başlar.

...Burada da burjuvazinin oyuncak rengini değiştirmesine bakabiliriz; ayrıca yetişkin gibi görünen oyuncaklar da çağlara göre değişimine örnektir. Gelişen burjuvazi soyluların oyuncaklarının gösterişli renklerle boyanması işini üstlendi ve hatta daha da iyisini yaptı. 15. Yy'da Nürnberg'de “Docken-macher” ticareti ortaya çıktı, 17. yy'da Sonneberg'

yerleşti ve hemen yoğun bir biçimde gelişti. Sonneberg bebekleri 19. yy'ın ortalarına kadar bebekler yetişkinler gibi görünüyordu (Niemann s.57).

Bu konuda çocukluk imgesi olarak oyun ve oyuncak konularını ele alan tezinde Sormaz (2010) kapitalist düzenden de örneklendirme yapar.

Oyuncaklar, “genellikle yetişkin insanların kullandıkları eşyaların minyatürleştirilmiş şeklidir. Bisikletler, arabalar, atlar, bebekler, telefonlar vs... hep gerçek hayatta büyükleri olan şeylerdir” (Ergün). Ancak modern topluma geçiş ve sanayileşmenin gelişimi, oyuncakları gün geçtikçe daha çok gerçeğine yakın kılmıştır. Hatta bu durum, firmalar tarafından reklam amaçlı kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin Citroen firması, gerçek arabalarla aynı ayrıntıları taşıyan model arabalar yaparak, çocukların küçük yaşta “Citroen”le tanışmasını istemiş ve oyuncağın, ideolojik boyutunu öne çıkarmıştır (Onur). “Barbie” bebek de, 20. yüzyıla damgasını vuran ve bugün hala “en çok satılan oyuncaklardan biri” olarak piyasada yerini almaktadır (Zengin). “Oyuncak, gerek basit halk sanatı ürünü, gerek gelişmiş sanayi ürünü olarak yapıldığı dönemin ekonomik-toplumsal-kültürel özelliklerini yansıtmaktadır” (Onur). Bu anlamda, Barbie bebekler ve oyuncak evler iyi birer örnek oluşturmaktadır (s.126).

Elverişli koşullar gelişime, eğitime ve kültüre, dolayısıyla kuklaya verilen önemi olumlu etkiler. Rahat ve güvenli eğitim ortamlarında çocukların öğrenmelerinin daha kolay ve kalıcı olduğu araştırmalarla kanıtlanmıştır. Hatta günümüzde en sık duyulan cümlelerden biri “*Mutlu Çocuk Öğrenir*” cümlesidir. Kuklanın da tarih boyunca ortaya çıkış ve gelişme dönemlerinin elverişli ortamlarda arttığı görülmektedir. Onur’un (1993) ortaçağdan verdiği örnekler bu çıkarımı destekler:

...İnsanlık tarihinin oyuncak için her zaman aynı elverişli koşullara sahip olmadığını da görüyoruz. Nedenini Paulice Flick’in açıklamasından öğrenelim: «Oyuncak yapımı, yalnızca, evlerin oyun nesnelerini koruyacak mekanlara sahip olduğu ve bunlardan zevk alınacak yeterli boş zamanın bulunduğu yerleşik bir yaşam düzeninde gelişmektedir. Daha da önemlisi, toplumun kendi çocukları karşısında hoşgörülü bir tutuma sahip olmasıdır.» Yazara göre Mısır’ın, Eski Yunan’ın, Roma’nın zengin çocukları bu lükse sahip olmaya yetecek bir yaşam düzeni içinde yaşıyorlardı; oysa Roma’nın çöküşünden başlayarak Ortaçağ boyunca yaşam çocuklar için çok düzensiz ve tehlikeli olmuştur. Bu nedenle Ortaçağ’da oyuncak hiç gelişmemiştir (s.11).

Çocukla bir nesneyi konuşturmak, ona hareket ve söz imkanı vermek yetişkinine başka bir etkinlikte olmayacak şekilde gözlem fırsatı tanımaktadır. Çocuğun temel ihtiyaçlarının karşılanamamasından doğan sıkıntıların, kuklayla dile getirilmesinde büyük önem taşır. Yalçınkaya (1997) özellikle günümüz çocukluğundan verdiği örneklerde, anne babanın çalışan bireyler olması nedeniyle çocuğun hayatının büyük kısmının okulda vb kurumlarda geçtiğini söylemekte ve bu durumun çocuğun oyuncak ihtiyacını devam ettirdiğini belirtmektedir. Özellikle şehirlerde açık alanların azlığı ve kısıtlı olanaklar sebebiyle çocuğun geçirmek zorunda kaldığı kapalı alanlarda oyuncak ihtiyacının artacağını eklemektedir.

Temuçin (2007) kukla ile ilgili tezinde obje ile kuklayı karşılaştırırken kuklanın kendine has özelliklerinden bahseder. Sahne dışında eğitimde kuklayı kullanırken, çocukta bu farkındalığı yaratacak ve her objeyi kuklaya çevirecek olan disiplin yaratıcı dramadır. Yaratıcı drama ile yapılandırılacak oyunlu süreçlerde her nesne çocuğun yaşantısında önemi olan bir karakter haline dönüşebilir:

Yine bambaşka bir karmaşa üzerinde durulabilir. Her kukla cansız bir obje olmayacağı gibi her obje de bir kukla olamaz. Kukla bir obje olsa bile, özel bir tasarıma ve harekete sahiptir ve günlük kullanımından uzaklaşarak, yeni bir varlık kazanmıştır. Aynı zamanda her teatral figür de kukla değildir. Kukla bir sahne elemanı değil, başlı başına kendine has bir estetiğe sahiptir (s.13) .

Kuklanın sahne üzerinde özellikle rol kişisine dönüşürken oynatıcısıyla kurduğu ilişki, oyuncunun kendi gerçekliği ile rol kişisi arasında kurduğu ilişkiye benzerdir. Oyuncunun gerek prova süreci, gerekse gösterim sırasındaki konumu kuklanın konumuyla koşut gözükmetedir. Ama kuklanın sahip olduğu özellikler -ki en önemli özelliği kuklanın bir nesne oluşudur- onu canlı tiyatronun oyuncusundan farklı kılmaktadır.

Eğitimde nesne ve kukla ilişkisini aşağıda sözü edilen ritüel, büyü ve nesne ilişkisine benzetebiliriz. Çocuk nesneyi yaratıcı dramının oyunsu süreçlerinde karakterize eder ve hayata meydan okumasını da sağlayacak kadar güçle donatır.

Malinovski'nin araştırmaları ışığında görülmektedir ki ritüeller katılımcıyla duygu alış-verişini önemser, çok katı kuralları vardır. Toplumsaldır yani doğrudan topluma hizmet eder ve onun gereklilikleri ön plandadır. Dolayısıyla ritüellerde (dinlerde) kullanılan her nesne çoğunlukla gösteri nesnesi, bir tür aksesuar olarak, bir araç görevi üstlenmiştir ve kukla da bu anlamda bir araç olarak kullanılmıştır. Büyü ise gelenekten türer ve bireyin isterlerini karşılar. Mistiktir, gizemlidir, ritüel gibi kabul eden herkese değil, kalıtsal ardıllara ya da özenle seçilmiş kişilere bırakılır. Büyü yoluyla nesnelere “hayat” kazandırılır ve kukla gizli güçle donatılarak daha görkemli bir hal getirilir (Temuçin, 2007 s.22).

Çocukluk döneminde taklit etkili bir öğrenme biçimidir. Çocuklar deneme yanılma yoluyla yaşantı sahibi olmakla kalmaz, özendikleri kahramanların davranışlarını özümserler, korktuklarını taklit ederek rahatlama yolu geliştirirler.

“Benzer şeyler benzerlerini üretir ilkesinin belki de en bilinen uygulaması birçok çağda birçok insanın yaptığı, bir kopyasına zarar vererek ya da onu yok ederek, kopya nasıl acı çekiyorsa kişinin de acı çekeceği, kopya yok olunca onun da öleceği inancıyla, bir düşmana zarar vermek ya da onu yok etmek girişimidir. Örneğin bir Ojebway Kızılderili herhangi bir kimseye kötülük etmek istediğinde düşmanının tahtadan bir kopyasını yapar ve onun başına ya da kalbine bir iğne batırır; ya da okla deler onu. İğne kopyanın neresini delmişse ya da ok neresine vurmuşsa düşmanının hemen o anda vücudunun o kısmında keskin bir acı uyacağına inanır; fakat kişiyi hemen öldürmek istiyorsa yaptığı kuklayı, bazı sihirli sözler söyleyerek yakar ya da gömer (Temuçin, 2007).

Kuklanın hazır alınan oyuncaklardan farklı olarak en önemli özelliği, ele alınan her nesnenin herhangi bir masraf gerektirmeden de canlanabilmesi özelliğidir. Özellikle bütçesi düşük okullar, eğitim kurumları ya da ailelere bu anlamda çeşitlilik açısından fırsat tanımaktadır. Çocuğun yakın çevresi, ona oyun imkânları sağlayacak çeşitli malzeme ve eşyalarla dolu olmalıdır. Büyüklük için değersiz olan boş ambalaj kutuları, inşaat artıkları, dükkân ve tamirhane süprüntüleri çocuklar için çok ilgi çekicidir. İnşaat yerleri ve evde kırık-döküklerin doldurulduğu kutular çocuklar üzerinde sihirli bir çekim gücüne sahiptir. Çocuklar oyunlarını değiştirecek ve zenginleştirecek şeyler

peşindedirler. Masaların altları mağara olarak kullanılabildiği gibi, eski kahve değirmeni de film makinası olarak rahatça kullanılmaktadır. Çocuklar, bizim işe yaramaz diye attığımız her malzeme üzerinde birçok oyun kurgusu geliştirebilirler. Çünkü onlarda geniş bir hayal gücü ve buluş bolluğu vardır. Çocuklarda yaratıcılık gücü en çok bu şekilde gelişir (Ergun, 1980).

Günümüz çocukluğunu geçmiş dönemlerle karşılaştırıldığında çocukların hazır oyuncak ve yapılandırılmış oyun ortamlarına mecbur kaldığı gerçeği özellikle büyük kentlerde büyüyen bir sorun olarak görünmektedir. Bu durumun çocuğun el becerisini ve yaratıcılığını da olumsuz yönde etkilemesi kaçınılmazdır. Bu anlamda kukla yapımı ve oynatıcılığı hem materyal zenginliği hem teknik gelişmelerle paralel ilerleyebilme özelliği nedeniyle formal ve informal eğitim alanlarında kullanılabilir

Kuklanın teatral sahnesinde sahip olduğu kendine özgü sınırsız imkanları, çocukların elinde de aynı sınırsızlığa sahiptir. Çocuğun hayal gücündeki bu sınırsızlık eğitimde ulaşılmak istenen amacın çıkış noktası olmalıdır. Bulunduğu her mekan, eğitim alanıdır çocuk için. Kendi bilgi birikiminden yola çıkarak farklı ve yeni keşiflere ulaşma süreci olan yaratıcılık becerisi bu özellikleriyle gelişir.

Kukla çocuğun yaşamına kendiliğinden ve çok erken yaşlarda dahil olan bir nesnedir. Çocuk oyun oynarken kendi hayatını ve gerçekliğini ortaya koyup, oyun içinde bunu hayali olarak kurgulayıp yaratıcı bir biçimde kendi gerçekliğini dönüştürür. Çoğu çocuk, oyun oynarken gündelik hayatını oyununa katar. Ama sıradan günlük hayatını bile, hayal gücünün sınırlarını zorlayacak şekilde eğlenceli bir hale sokar. İmkansız görünen en olağan üstü haliyle sergiler. Çünkü varolan gerçekliği temel alarak onu oyuna dönüştürür. Bu dönüştürme sürecinde çevresindeki her tür nesne onun aracı olur. Örneğin bir karton kutu, kırmızı spor bir arabaya dönüşebileceği gibi, makarna süzgeci bir askerin başlığı olabilir. Burada gündelik bir nesneyi kendi düş gücü ile farklı bir biçimde dönüştürme söz konusudur (Temuçin, 2007 s.93).

Tüm bunlara ek olarak Temuçin (2007) *Sanatsal Bir Anlatım Aracı Olarak Kukla* adlı tezinde kuklaya has özelliklerden yola çıkarak sahne üstündeki teatral anlamları ve ilişkileriyle başlıklar oluşturmuştur. Bu başlıklar amaç ve kazanımlar açısından eğitim alanı ile ortak özelliklere sahip olduğu düşünülerek burada ele alınmıştır.

a) Kukla-Kuklacı İlişkisi

İlk olarak kukla ve kuklacı ilişkisinde Temuçin oyunlarda tek kişilik ve daha fazla kişili oyunları karşılaştırır. Her iki uygulamada da kuklacının/çoklu oyunlarda baş

kuklacının asıl sanat gösterisini gerçekleştirdiğini, diğer tüm geri kalanların sahnede yardımcı olduğunu söyler.

Kukla yaşayan bir insan değildir, kendi hareketlerinin ve kelimelerinin sorumluluğunu taşıyamaz. Aynı zamanda bu hareketler ve kelimeler doğrudan kukla sanatçısının da değildir dolayısıyla oynatıcı bunlar için sorumlu görülemez. Bu nedenle kukla tiyatrosu özellikle sosyal sorunların irdelenmesinde uygundur (s.56).

Kukla canlandığı andan itibaren kuklacıdan bağımsız bir karakter olarak her şeyi sorgulayabilir. Dolayısıyla özgürleşen kuklacı dile getirmek istediklerini kuklasına söyler. Eğitimsel açıdan ele aldığımızda çocuk, kuklasıyla gerçekleri tüm netliğiyle yaşamak zorunda değildir, onları hayal dünyasının süzgecinden geçirir ve iyi bir eğitmen kuklasıyla ya da kukla olarak seçtiği nesnenin canlandırmasıyla çocuğun ne dile getirdiğini anlayabilir.

b) Kukla-Seyirci İlişkisi:

Kukla ve seyirci ilişkisinde de hem çocuk seyirci hem de çocuğun seyircisi olarak iki rol geçişi söz konusu olabilmekte, bu da çocukların yetenek ve beceri uygulama alanlarını genişletmektedir.

Temuçin bundan farklı olarak kukla ve oyunu ilişkisini de ekler ve benzetmeci ile göstermeci oyunculuktan yola çıkarak iki farklı türü açıklar. “Sahne öğelerinin gerçeğe uygun olması ve kuklanın da gerçek insanmış gibi davrandığı tür; gerçek hayatın bir benzerinin sahneye konulduğu, fakat kuklanın gerçek hayatta görüne benzemeyen hareketler ve pozlar takındığı türdür ki bu seyirciyi eğlendirir,” demektedir.

Kukla ve seyirci ilişkisi tarihsel süreçte dinsel figür ve bebek olarak görüldüğünden dolayı iki türdür denmektedir. Eğitim uygulamalarında bu iki farklı tür ele alındığında yöntem ve teknik olarak kurgulanabilir.

Jurkowski’ye göre kuklanın dinsel olarak algılanması ile oluşan metaforik anlam, tanrıların insanlığa yaşamı bağışlaması ve onun yaşayışını kontrol altında tutmasıdır. Tanrıların yaşam verme ve kontrol etme gücü, kuklanın kontrol altına alınışında sergilenir. Jurkowski kuklanın oyuncak bir bebek olarak görülmesinde ise çocuğun oynattığı oyuncak üzerinde bir tür kontrol kurduğunu söylemektedir. Çocuk bebeğini oynatarak ona hayat verir ama oyun sırasında canlanan bebeğinin oyun sona erdiğinde cansızlaşacağını bilir. Yani dinsel bir figür gibi onun tamamen canlı oluşuna ve bundan kaynaklı sihirli yanına inanmaktan çok, kuklanın cansız bir nesne olduğu ve gösterim sırasında canlandığını bili. (s.78).

Buradan hareketle kuklanın, başa çıkamadığı sorunları yansıtmada ve çözüme ulaştırmada hem çocuğa hem de eğitmene görünürlük kıldığı söylenebilir.

Eğitimde kukla kullanımının genel amaçlarından yukarıda bahsedilmiştir. Bununla birlikte sınıfta çocuklara kukla yapımının kazandıracağı beceriler açısından, kukla yapımını içeren sanat etkinlikleri, İ. Ulutaş ve Ö. Ersoy'un belirlediği sanat eğitiminin amaçları ile örtüşmektedir.

- Sanat, çocukların dünya hakkındaki bilgilerinin ifadesi olduğu gibi, çoğunlukla farkında olmadan duygularının, düşüncelerinin ve isteklerinin de bir ifadesi olmaktadır. Dolayısıyla öğretmenin çocukların çalışmalarına müdahale etmesi çocuğun kendini ifade etmesini sınırlamaktadır
- Sanatın amacı meydana gelen ürünlerin dış görünüşünü tanımlamak değil, onların içeriğindeki anlamı ortaya çıkarmaktır. Sanatın olduğu yerde girişimcilik ve bağımsızlık duyguları bulunmaktadır.
- Sanatın hedefi basmakalıp olanı devam ettirmek değil onları bozmaktır. Sanat eğitimi, duyu ve zevk eğitimine, güzel biçimlere duyarlık kazanmaya ve her türlü anlatım biçiminde estetik yaşantılar edinmeye yöneliktir.
- Sanat, sadece meslek edinmek için özel yeteneği olanlara yönelik olmayıp, okulöncesinden başlayarak yaşam boyunca çeşitli aşama ve basamaklarda sürdürülecek eğitsel süreç olarak görülmelidir.
- Duygularını dille, müzikle ve programdaki diğer etkinliklerle ifade edemeyen çocuklar, sanat etkinlikleri ile kendilerini ifade etme imkanı bulmakta ve rahatlamakta, kendilerine özgü yeni ürünler oluşturarak doyuma ulaşmaktadırlar.
- Erken yıllarda çocukların neler düşündükleri, resimlerine bakılarak anlaşılamamaktadır. Ancak, resimler hakkında yapılan sohbetlerde bunu anlamamız mümkün olmaktadır. Çocukların sanat eğitimi sırasında makas, tutkal, boya ve fırçaları kullanması el-göz koordinasyonlarının gelişmesini, kavramlar ve problemler hakkında düşünmelerini sağlamaktadır.
- Grup olarak yapılan sanat çalışmaları çocukların birlikte bir şeyler planlamalarını ve bunu gerçekleştirmelerini, işbirliği içinde çalışmalarını sağlamaktadır.
- Çocukların yoğun olan yaratıcılık ve estetik duygularının erken yıllarda desteklenmemesi ileriki yıllarda yaratıcı, üretken ve çevrelerindeki güzellikleri algılayan bireyler olmalarını da engelleyebilmektedir. Bunlardan en önemlisi çocukların kendilerini ve dünyayı yaratıcı bir şekilde algılama yeteneklerini artırmaktır. Çocuğun sanat ürünü oluşturma süreci kendi hayatına anlam vermenin bir yoludur. Ayrıca çocuklar başkalarının yaptığı veya doğal sanat çalışmalarındaki anlamı da keşfederler. Onlar için sanat zamanla dünyayı algılama ve dünyadaki ilişkiler hakkında düşünme yolu haline gelmektedir.
- Çocukların hem insan yapımı hem de doğal nesnelerle çalışmasını sağlamak, sanat materyallerini kullanarak bireysel fikirlerini ve duygularını ifade etmelerine fırsat vermek, estetik duyusunu ve yaratıcılıklarını geliştirmek, çizgiyi, biçimi, rengi ve dokunuşu öğrenebilmeleri için ortam yaratmak, sanat çalışmaları boyunca sanatsal ürünlere bakmalarını, bunlar hakkında bir şeyler öğrenmelerini ve tartışmalarını sağlamak da sanat eğitiminin diğer amaçları arasında yer almaktadır.

BÖLÜM III

3. TÜRKİYE’DE YARATICI DRAMA VE KUKLANIN EĞİTİMDE KULLANIMI

3.1. Türkçe Yazılı Kaynaklarda Drama ve Kukla

Kimi araştırmacılar kuklanın gölge oyunu ve Karagöz’den çok daha önceleri Türkler tarafından bilindiğini, bu sebeple çok eskilere dayanan bir geçmişinin olduğunu belirtmektedir (Kurtuluş; akt: Yakıcı, 2009).

Kuklaya Türk tarihinde ilk olarak Şaman törenlerinde rastlanmaktadır. Bu törenlerde kullanılan kol korçak denen el kuklası ve çadır-ı hayal denen ipli kuklalar ile Şamanlar yeryüzü ve yeraltı güçlerini kontrol ettiklerine inanmaktaydılar. Kuklanın bu şekilde Anadolu’ya taşındığı düşünülmektedir:

Batı tesirinden ve şehir kültüründen uzak bölgelerdeki Anadolu köylerinde bilinmesi ve “bebek oyunu” adıyla yaygın bir biçimde oynanması, kuklanın, Türklerin kültürel hayatında var olan çok eski bir gelenek olduğunu göstermesi bakımından önemlidir. (Elçin; akt. Yakıcı, 2009, s.36) Anadolu’da kukla oyunlarında “bebek” karşılığı olarak Türkçe “korçak, kurçak, kuçak, kundurcuk, kudurcuk, kabarcuk, kavur, kavurcuk, kavurcak, goğurcak” vd. kelimelerin kullanılması (And; akt. Yakıcı, 2009, s.36). Bunlardan kurçak ve kavurcak gibi sözcüklerin eski Türklerin dinî törenleriyle bağlantısının olması, kuklanın ritüel kaynaklı olabileceğini belirginleştirmektedir demektir. Metin And (1969) kuklanın kökünü ayrıntılı ele almıştır. Divanü Lügatit-it Türk’te “kukla” karşılığı olarak “kundurcuk” sözcüğü yer almaktadır. Ayrıca, 13. yüzyıla ait Memlük-Kıpçakça sözlüğünde “bebek” anlamına gelen Arapça “el-luba” kelimesine karşılık olarak “kabarcuk” terimi gösterilmektedir. Ve yine 14. yüzyıla ait metinlerde Türklerin “kukla” karşılığı olarak kullanılan Farsça “lubet” sözcüğüne eş olarak “kavurcuk” kelimesini kullanmış oldukları görülmektedir. Bütün bu bilgiler Türklerin Anadolu’ya gelirken kukla geleneğini de birlikte getirmiş olduklarının önemli göstergeleri olarak kabul edilmektedir (akt. Yakıcı, 2009, s.37).

Ali Yakıcı (2009) makalesinde Anadolu insanının, özellikle çocukların eğlence kültüründe kuklanın doğrudan ya da dolaylı olarak yer aldığını söyler: Anadolu’da “karaçor, kukla, bebek” olarak adlandırılan ve daha çok çocuklara hitap eden kukla, ritüel nitelikli oyunlarda kullanılmaktadır. Örneğin Mardin’de çocukların oynadığı “kukla” adlı oyunda oyuncunun “kukla” diyerek topa vurduğu gözlenmektedir. Ayrıca, Tekirdağ’da oynanan bir çocuk oyununda “ebe”nin çocuklardan birinin vurduğu topu bulunduğu yerden alarak geri geri gelip eski yerine diktiği, sonra saklananları aramaya

başladığı ve bu arada gördüğü kişiyi “kukla” diyerek “sobelediği” belirtilmektedir (Özdemir ve Artun; akt. Yakıcı, 2009, s.37).

Okul öncesi ve ilkokul yaş döneminde kullanılan çağdaş eğitim modellerinin ortak yönü, çocuğun öğrenmesinin tüm duyularını kullanılarak gerçekleştiğini kabullenmeleri ve planlamaları buna göre geliştirmeleridir. Yaratıcı drama ve kuklanın hareket ederek, yaparak, yaşayarak, deneyerek ve risk alarak etkili ve kalıcı bir öğrenme de gerçekleştirdiği araştırmalarla bilinmektedir. Tüm bunlardan hareketle kuklanın küçük yaş grubu döneminde eğitimin bir parçası olması kaçınılmaz olmaktadır. Türkiye’de kukla eğitimi denildiğinde, öğretmen adaylarına yönelik kukla yapım etkinlikleri ve okul öncesi çocuklara yönelik sanat etkinlikleri akla gelmektedir. Bununla birlikte yaratıcı drama teknikleri içinde farklı kaynaklarda nesne kullanımına ve kuklaya değinilmektedir.

Öztürk’ün (2003) *Kukla Oyunları ve Dramatizasyonları* adlı kitabında kukla oyunları hedef davranışlar seçerek yazılmıştır ve kahramanlar da, seçilen amaç ve kazanımlara uygun olarak çocuklardan yapılması beklenen olumlu davranışlar sergilerler. Tombiş Ayı, Postacı Kirpi, Aç Serçe gibi kukla oyunları yazılmış, kuklanın yapımı okurdan beklenmiştir.

Bir diğer kaynak olan Çetin’in *Kuklalar ve Kukla Oyunları* (2002) adlı kitabında sanat etkinlikleri ile kukla yapımları anlatılmıştır. Ardından kuklalara uygun oyunlar yazılmıştır. Oyunların konuları ise genellikle uyumlu olma, özür dileme, öğrenme, sınıfta uslu durma, şekiller, kavramlar gibi davranış kazandırmaya yönelik eğitsel konulardır.

Başka bir kaynak olan *Erken Çocukluk Döneminde Dramatizasyon Araçları ve Kostüm Tasarımları* (Kök, 2007) adlı kitapta dramatizasyon araçları içinde ele alınan kukla konusu ayrı bir başlık olarak konmuştur. Kuklanın kısaca tarihine değinilmiş, okul öncesi dönemde hangi alanlarda kullanıldığı ve çeşitleri anlatılmış, oynatma ve koruma yöntemleri kısaca anlatılarak oyun örnekleri verilmiştir.

Okul Öncesinde Yaratıcı Çocuk Etkinlikleri (Dirim, 1999) adlı kitapta kuklalarla ilgili bilgi Hikaye Anlatma Tekniklerinde Kullanılacak Araç ve Gereçler bölümünde verilmektedir. “Hikaye anlatma tekniği olarak kukla kullanımı çok eski çağlardan beri kullanılmıştır. Okul öncesi kurumlarda öğretmen hikayeyi kukla aracılığı ile anlatarak daha eğlenceli hale getirir. Çocuklar kendileri kukla oynatırken kuklaların kişiliğine bürünerek duygu ve düşüncelerini rahatlıkla anlatma fırsatı bulurlar (s.45).” Kitapta kukla yapım teknikleri, çeşitleri ve oynatma süreçleri kuklalardan yola çıkılarak

anlatılmakta, resimlerle örneklendirilmektedir. Örnek verilen bu kitaplar kukla ile ilgili bilgi edinilmek istendiğinde kitapçıların okulöncesi raflarında kolaylıkla erişilebilecek olan kaynaklardır.

MEB (2007) tarafından liseler için hazırlanan MEGEP Çocuk Gelişimi ve Eğitimi bölümü Kuklalar modülünde kuklanın kısa tarihine değinilir ve kuklanın insanlık tarihindeki yeri ve öneminden bahsedilir. Daha sonra okul öncesi çocuğun hayatında kuklanın etkisinin altı çizilir ve kullanım alanları anlatılır. Ardından kukla çeşitlerine geçilir. İkinci bölümde ise kukla tiyatrosuna ağırlık verilir. Kukla çeşidini bilmenin yanında kuklanın karakterinin, materyalinin de belirlenmesi gerektiği hakkında bilgiler verilir:

Kuklalar Çocukların Yaratıcılıklarını Geliştirir

Kuklalarla oyun çocukların hayal gücünü, yeteneklerini ve yaratıcı düşünmeyi geliştirir. Çocuklara sunulan farklı kukla karakterleri onların hayal dünyalarının kapılarını aralamaya yardım eder. Okul öncesi eğitimde öğretmen uygun ortamlar hazırlayarak çocukların kendi kuklalarını yapmalarını sağlayabilir. Bu tür bir çalışma çocukların yaratıcılıklarını ortaya koymalarına ve özgün ürünler oluşturmalarına yardım eder.

Kuklalar Çocukların Dil Gelişimlerini Destekler

Çocuklar kuklaları oynatırken dili etkin bir biçimde kullanmaktadır. Öğretmen çocuklara kuklalarla öykü anlatırken çocuklar yeni kelimeler öğrenir. Düzgün cümleler kurma, espri yapma, düşüncelerini çekinmeden açığa vurma kuklalarla oyun sırasında desteklenmektedir. Kuklalar ile yapılan etkinlikler çocuğun dili akıcı, anlaşılır bir şekilde kullanma ve konuşmalarında Türkçe dil kurallarını kullanma, kendini rahat bir şekilde ifade etme gibi dil gelişim alanında hızlı bir ilerlemenin görülmesine katkı sağlayacaktır.

Kuklalar Çocukların Sosyal ve Duygusal Gelişimlerini Destekler

Kuklalar çocukları eğlendirir, neşelendirir, hoş vakit geçirmelerini sağlarken zaman zaman duygulandırır ve düşündürür. Çocuğu psikolojik ve sosyal baskılardan kurtararak duygu ve düşüncelerini ifade etme fırsatı verir. Çocuğu tanımadaki yetişkine yardımcı olması bakımından bir tanıma tekniği olarak da kullanılmaktadır. Çocuk kukla oynatırken kendisini kızdıran durumu kukla karakterinin ağzından daha kolay anlatabilir. Mutluluk, üzüntü, korku, şaşırma ve kızgınlık gibi duygular ile bu duygularda oluşan yüz ifadeleri arasında ilişki kurarlar.

Çocuk oynattığı kukla karakterinin kimliğine bürünür

Kuklalar aynı zamanda çocuğun grupla birlikte çalışma, dinleme, diğer kişilerle ilişki kurma, paylaşma, sorumluluk alma gibi sosyal ilişkilerini geliştirir. Çocuklar kukla karakterini oynatırken kendini o karakterin kimliğine sokarak onun gibi düşünüp hissetmeye çalışacaktır.

Okul öncesi eğitimde özenle hazırlanmış kuklalardan çocuklar günün her saatinde yararlanabilirler. Günlük program içinde yer alan serbest zaman etkinlikleri, ana dili çalışmaları, yemekten sonra, uykuya geçiş zamanında ve uyku sonrası gibi belirli sürelerde çocuklar özgürce kukla oynatabilmelidir. Okul öncesi eğitim kurumlarında kuklalar öğretmen tarafından temin edilip kullanılabilmesi gibi uygun eğitim ortamları düzenlenerek çocuklarla birlikte de hazırlanabilir.

MEGEP Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Lise müfredatında ise kukla, oyuncak yapımı başlığı altında incelenmektedir. Bahsi geçen kaynakta kuklalar açık lise son sınıfta başlı başına ele alınmaktadır. İlk sınıfta Dolgu Oyuncaklar modülü işlenmekte, ikinci sınıfta Eğitici Oyuncaklar, üçüncü sınıfta ise Kuklalar modülleri derslerde ele alınmaktadır.

3.2. Yaratıcı Drama Alanında Uzmanların Yaklaşımlarında Drama ve Kukla Kullanımına Örnekler

Eğitmenlere yönelik çocuklarla oyun/sanat etkinlikleri ve drama etkinlikleri kitaplarında kukla yaratıcı drama etkinliklerine dahil olarak tanımlanmakta ve örneklendirilmektedir. Bu kaynaklardan biri olan Alev Önder' e ait *Yaşayarak Öğrenme için Eğitici Drama* (2001) adlı kitapta *kukla draması* adıyla bahsedilmekte ve iki alanın kullanımına dair tespitlerde bulunmaktadır:

Kuklalar aracılığı ile drama oyunları, çocukların ilgisini en çok çeken tekniklerden biridir. Kukla draması kukla perdesinin olmaması ve kukla oynatmaya çocukların tümünün katılması yönünden, kukla tiyatrosundan ayrılır. Kukla dramasında seyirci rolünde olan çocuklar bulunmaz. Gruptaki çocukların her birinin elinde canlandırılacak karakter ya da nesnelerin kuklaları bulunur ve drama oyunu kuklalar aracılığı ile oynanır. Bazı çocuklar kendilerini grubun önünde ifade etmekte zorluk çekerken bir kuklayı ellerine aldıklarında kendilerini daha güvende hissederek konuşabilirler. Kumaş ve karton gibi malzemelerden yapılmış ve el yardımı ile oynatılabilen kuklalar çocukların doğrudan doğruya dışa vuramadıkları iç dünyalarını, yaşantılarını ifade etmelerini kolaylaştırabilir. Ayrıca çocukların kuklaların sözlerine ve hareketlerine tepki vermeye, kuklalarla diyalog kurmaya eğilimli olduklarından hareketle eğitimde kukla draması tekniğinden daha çok yararlanılmasının uygun olacağı ileri sürülebilir (s. 146).

Yine okul öncesinde drama uygulamalarına dair geniş kapsamlı bilgi ve uygulama önerileri içeren *Okul Öncesi Eğitimde Drama-Teoriden Uygulamaya* adlı kitapta kuklanın teknik özelliklerine değinilmektedir.

...Bu kukla çeşitleri çok ekonomik maliyet getirmeden okul öncesi eğitim kurumunda öğretmen ve çocuklarla birlikte artık materyallerden faydalanılarak hazırlanabilirler. Nerede kullanılacakları, karakterlerin özellikleri, kullanılacak materyaller tartışılıp planlandıktan sonra yapım aşamasına geçilir (Esra Ömeroğlu, 2005).

Okul Öncesinde Materyal Geliştirme (2010) adlı kitapta kuklalarla ilgili geniş bilgi yer almakta ve teknik bilgilerin yanında kuklanın faydalarına da değinilmektedir.

Kuklalar çocukların dil gelişimini destekler. Okul öncesi eğitimde kuklalarla hikaye anlatılırken, çocukların kelime dağarcığı gelişir ve bu kelimeleri farklı yerlerde kullanabilme becerileri gelişir. Farklı karakterlerde kuklalara uygun sesleri ve sözcükleri seçerek, akıcı ve anlaşılır olarak konuşabilirler. Dili kullanarak bir olayı veya kendilerini ifade edebilmelerine yardımcı olur.

Okul öncesi eğitimde öğretmen, uygun eğitim durumlarını düzenleyerek kuklalar yoluyla çocukların yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini geliştirmelerini destekleyebilir. Kuklalarla çocukların özgün hikâyeler oluşturmalarına fırsat verilerek yaratıcılıkları desteklenebilir. Ayrıca uygun malzemeler sunularak kendi kuklalarını yapmaları ve özgün ürünler oluşturmaları, yaratıcılıklarına sanatsal gelişimlerine de katkıda bulunur. Çocuklar kuklalar

aracılığıyla fark edemedikleri veya ifade edemedikleri duygularını fark edebilirler ve bu duygularını uygun yollarla ifade edebilirler.

Çocuklar kendilerini kuklalarla anlatılan öykünün temasına uygun karakterlerin yerine koyarak empati becerisi geliştirebilirler. Böylece kuklalarla anlatılan öykünün konusuyla ulaşılmak istenen sosyal hedeflerin gerçekleşmesi sağlanır. Kuklalarla anlatılan hikayeler, ilgi çekici olduğu için çocukların hoşça vakit geçirmelerini sağlar. Öğretmen çocuklar kuklalarla oynarken gözlemleyerek onlar hakkında bilgiler edinip, olası problem durumlarında sorunun çözülmesinde yol gösterici olarak yararlanabilir (s. 92).

Anadolu Üniversitesi tarafından yayınlanan eğitmenlere yönelik *Çocukta Yaratıcılık ve Drama (2003)* adlı kitapta kuklaların faydaları ve ne şekilde uygulanması gerektiği belirtilmiştir:

Sınıf karşısında duygularını rahat ifade edemeyen pek çok çocuk, bir kukla sahnesinin arkasında kukla oynatırken kendinden geçebilir. Çocuklar kukla yoluyla seslerini uygun bir biçimde kullanmayı ve ses tonlarını ayarlamayı öğrenirler. Örneğin sessiz çekingene bir çocuk kukla ile dev canlandırırken çok yüksek ses kullanabilir.

Çocuklar kukla yoluyla bir öyküyü anlatırken, yazın türlerinden de zevk almayı öğrenirler. Okul öncesi dönemde çocuklar kese kağıtlarından, sopalardan, çoraplardan vs kuklalar yapmaya başlarlar. Kullanılan araç gereçler ve kuklaların karmaşıklığı çocukların yaşı ve gelişim düzeylerine göre değişir. Okul öncesi dönem çocukları bir gölge oyunu gösterisini izleyip zevk alabilir; ancak çocukların bu kuklaları oynatmaları ve bu kuklaları yapmaları zor olacaktır.

Kuklalar yoluyla öyküler yorumlanabilir ya da doğaçlamalar yapılabilir. Bazı çocuklar kukla oynatmayı, sınıf karşısında canlandırma (dramatizasyon) yapmaya tercih edebilirler. El ya da çubuk kuklalar ipli kuklalardan daha kullanışlıdır. Kuklaları eğitmenler de çocuklara hazırlayabilirler. Her drama etkinliğinde olduğu gibi çocuklar bir metni ezberlemek zorunda kalmadan kendi konuşmalarını kendileri oluştururlar. Genellikle en basit araç ve ortamı kullanarak, yalnızca kendileri için rol yaparlar. Zengin ve gösterişli sahneler, perdeler, giysilere ve ışıklara gerek yoktur. Seçilen yazın türünün ve etkinliğin kendisi, çocukların anlatımıyla yeterince ilgi çekici ve eğlendiricidir.

Bazı öykü ve masallar canlandırmaya çok uygundur. Eğitimci öykünün kukla ile canlandırmasına uygun olup olmadığına karar verdikten sonra bu öykünün hangi türdeki kuklalar ile canlandırmasının uygun olacağına da karar vermelidir.

Küçük çocuklar için kukla yaparken unutulmaması gereken bir konu çocukların kuklaları rahatça hareket ettirmelerini sağlamaktır. Kuklayı rahat ettirebilen çocuklar, kuklanın hareket ve konuşmalarına ve diğer kuklalar ile etkileşimlerine daha rahat yoğunlaşabilirler. Kukla ve kukla sahnesi yapımını gösteren çok sayıda kaynak vardır. Kağıt tabak ya da kalın kartonların üzerine yapıştırılan, dergilerden kesilmiş resimler, kartonların üzerine çizilmiş figürler, kağıt bardaklar sıklıkla kuklanın başı için kullanılan gereçlerdir. Küçük çocuklar karton kağıtlara figürler yaparak bunları sopalara yapıştırabilirler ya da kese kağıtlarının içi, çorap ya da gazete ile doldurup ucunu bağlayabilir ve bir insan ya da hayvan figürü yapmak için göz, kulak burun, ağız vs ekleyebilir. Bir çorap ya da kağıt torbanın içine el sokularak bir kukla yapılabilir ve hareket ettirilebilir. Bu kuklalar küçük yaş çocuklarının öykü anlatması için uygun tipte kuklalardır. Kuklalar ne kadar basit olursa oyuncunun ve izleyicilerin hayal güçleri de o kadar kuvvetlenir. Hazırlanacak olan kuklalar yapılacak etkinliğe, anlatılacak öyküye ve karakterlere göre değişiklik gösterecektir (Adıgüzel, 2007 s.240).

Asiye Karadağ (2007) tarafından yazılmış dramatik etkinlikler kitabında kuklalarla ilgili geniş bir bölüm ayrılmış ve dramatizasyon tekniği olarak tespit edilmiştir. Bununla birlikte kuklaların yapımı, oynatımı ve çeşitlerine de değinilmiştir:

Özenle hazırlanmış bir kukla – dramatizasyon köşesinden çocuklar hemen hemen günün her saatinde yararlanabilirler. Her anaokulunda mutlaka bir kukla sahnesi ve bir kukla köşesi bulunmalıdır. Kolaylıkla hazırlanabilecek pek çok dramatizasyon aksesuarları da bu köşeyi zenginleştirecektir. Günlük program içinde yer alan serbest zaman etkinlikleri, ana

dili çalışmaları, yemekten sonra uykuya geçiş zamanında ve uyku sonrası gibi belirli sürelerde çocuklar bu köşede özgürce kukla oynatabilmeli veya çeşitli giysiler giyerek, takılar takarak, boyanıp süslenerek dramatik oyunlar oynayabilmelidir. Bir oyunun tüm kukla çeşitleriyle veya kişilerin karakterlere bürünerek oynanması anlamında kullanılan dramatizasyon sözcüğünü zaman zaman “kukla oyunu” veya “dramatize etmek” gibi farklı sözcüklerle de ifade etmekteyiz. Dramatizasyon okul öncesinde kullanım amaçları oldukça kapsamlıdır:

Bilinen bir öyküyü anlama veya yeni bir öyküyü yaratma amacı olarak kullanma

Herhangi bir konuda bilgi vermek için (insan ilişkileri, fen ve doğa bilimleri, okuma, temizlik alışkanlıkları kazandırma vb) öğretim aracı olarak kullanma

Hayal ve yaratıcı gücü geliştirme, yetenekleri açığa vurma ve beceri kazandırmada eğitim aracı olarak kullanma

Çocuğu psikolojik ve sosyal baskılardan kurtararak duygu ve düşüncelerini ifade etme fırsatı vermesi ve çocuğu tanımda yetişkine yardımcı olması açısından bir tanıma tekniği ve sağaltım aracı olarak kullanılmaktadır

Kuklalar çocukları eğlendirir, neşelendirir, hoş vakit geçirmelerini sağlarken zaman zaman duygulandırır, zaman zaman düşündürür

Öğrendikleri kelime sayısında artış görülür, düzgün cümleler kurma, espri yapma, düşüncelerini çekinmeden açığa vurma, kendini ifade etme gibi dil gelişim alanında hızlı bir ilerleme kaydeder.

Zihinsel bir uyarıcıdır, Hayal gücünü, yeteneklerini ve yaratıcı düşünmeyi geliştirir.

Grupla birlikte çalışma, dinleme, diğer insanlarla iletişim kurma, paylaşma vb gibi sosyal ilişkilerini geliştirir. El kol bacak kaslarının gelişiminde ve bunlarla birlikte duygu organları ile koordinasyon kurmada, sanatsal beceri kazanmada önemli etkindir.

Böylece düşünen, düşüncelerini iyi bir anlatımla ifade eden, zengin düş gücüne sahip, yaratıcı, becerikli ve topluma uyum sağlayabilen bir kişilik kazanmasında dramatizasyonun katkısı önemli bir yer tutmaktadır.

Yapılış ve oynatılış çeşitlerine pek çok kukla çeşitleri vardır. Hareket verebildiğiniz herşeyden kukla yapabilirsiniz. Okullarda en çok kullanılan kukla çeşitleri şunlardır: El-parmak-yüzük-çomak-gölge ipli-artık materyal (s.25-26).

Bunların yanında yaratıcı drama alanında yazılmış en kapsamlı kaynakların başında gelen *Eğitimde Yaratıcı Drama* kitabında Adıgüzel (2010) objelerin kullanımını doğaçlama bölümünde ayrıntılı ele alır. Objelerin kullanımından kaynaklanan doğaçlamalarda imgesel olarak pek çok öykü oluşturulabilir.

- 1- Obje ile ilgili katılımcılardan doğaçlama öyküler oluşturmaları istenir ve anlatırlar.
- 2- Örnek olarak tahta kaşık objesinden yola çıkılır.
 - a) Yüzyıllarca yıl önce bir evde kullanılan kaşık işlevi;
 - b) Müzede sergilenen değerli bir nesne işlevi;
 - c) Toprağı kazmaya yarayan bir kürek işlevi;
 - d) İş eğitiminde oyulan bir kaşık olma işlevi;
 - e) İşlevini yitiren ve çöpe atılan bir nesne olma işlevi

Görüldüğü üzere bir obje farklı amaçlarla katılımcıda farkındalık oluşturarak canlandırma süreçlerinde kullanılmıştır. Bir objeyle ilgili sorular sorularak ısınma etkinliği ile başlayan bölümde, nesnenin hem kendi işlevi, hem çağırışımı, hem öncesi

ve sonrasına dair öyküler yaratılması, hem de hayal gücü ve imgelemine dair çalışmalar yapılması önerilmektedir.

Yaratıcı drama öncüleri de nesneleri ve kuklayı etkinliklerinde yer yer kullanmışlardır. Örneğin bu tekniklerden *Yarım Kalmış Materyal* tekniği de nesne kullanımına dayanan bir tekniktir. Adıgüzel (2010), özel mülkiyet tekniğini, yaratıcı drama çalışmalarında bir karaktere ait ve onun belli bir özelliğine göre seçilmiş, herhangi bir giysi parçası (eldiven, şapka, gömlek vb.), oyuncak, çanta, kalem, kitap, onun özelliğini çağrıştıracak çeşitli belgeler gibi çeşitli nesnelerden veya onun tarafından yazılmış mektup, haber, öykü, mesaj, telgraf, dilekçe, raporlar aracılığı ile karakterin oluşturulması ya da özellikleri belli olan karakterin çatışma anına yönelik olarak gerilimi çözme amacıyla irdelenmesi olarak tanımlar (s. 484). Kullanılan bu nesneler lideri ve katılımcıları bir yaratıcı drama süreci için gereken gerilim, odak, çatışma, kişiler, kimlikler, roller, zaman, mekân gibi pek çok bileşeni oluşturmaya götürür.

Objelerin seçimi, objelerin sahibi hakkında ipuçları vermelidir. Objeler bir karakterin kendisinin veya özelliklerinin tanıtımı olarak görülebilirler. Role, kişilerin eşyaları gruba verildikten önce veya sonra herhangi bir anda girilebilir ve davranışları grubun belirli görüşünden farklı olabilir, hatta çelişebilir. Bu yolla karakterin özel mülkiyeti, konuşması ve davranışları için bir alt metin oluşturur. Eşyalar çok çeşitli olabilir ancak gruba sorular sordurma potansiyelleri olmalıdır (anahtarlar, biletler, kartpostallar, fotoğraflar, mektuplar, kıyafetler vb.). Grup dramının sınırları içerisinde kişisel ve özel eşyaları tanımlamak için çaba gösterir ve bu eşyaları kişisel özellikleri yorumlamak için kullanabilir (Neelands ve Goode, akt: Peker, 2015, s.25).

İngiliz drama uzmanı John Sommers'ın kullandığı teknikler arasında yer alan bu teknikte nesnenin farklı amaçlarla kullanımına ilişkin uygulamalar yer almaktadır.

Tamamlanmamış Materyaller olarak da bilinen teknik kullanımına dair Akar (2011) şu bilgileri vermektedir:

Katılımcılara tamamlanmamış yazı, resim ya da şema sunulur. Onların görevi duruma ya da kişiye yönelik bilgileri kurgusal olarak tamamlayarak canlandırmadır. Örneğin, II. Dünya savaşı sırasında, bir çocuğun günlüğüne yazmış olduğu ancak tamamlayamadığı yazı kullanılabilir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, materyalin döneme uygun bir yazı karakteri ve döneme uygun bir malzeme ile oluşturulmuş olmasıdır (Akar; akt. Demir, 2013)

Somers kukla ve maskeyi drama teknikleri arasında göstermektedir:

Kuklanın geçmişi, savaş sonrası, ilkökul sanat derslerine dayanır ve dramının Sindirella'sı gibidir. Hem ilkokullarda hem de daha sonraki aşamalarda dramaya önemli bir katkısı vardır Somers'a göre çubuk kuklalar ve eldiven kuklalar yapılması en kolay kuklalardır. Bu tür kuklaları öğrencilerde kolaylıkla yapılabilir. Kuklalar çok çeşitli malzemelerle yapılabilir. Örneğin; portakal, güneş gözlüğü, şapkalar, içecek şişeleri, deterjan kutuları kukla yapımında kullanılabilir. Kukla malzemeleri ve kuklalar kolaylıkla çeşitlendirilebilir. Farklı meyvelere çeşitli malzemeler eklenerek karakteristik kuklalar yapılabilir. Örneğin bir portakala gözlük ve çılgın saçlar eklenebilir ya da bir muza sarı saçlar ve kırmızı dudaklar

eklenebilir. Parmak kuklalarda eğlenceli olabilir fakat parmak kuklaları uzaktan seçmek kolay değildir. Eldiven şeklindeki kuklaları yapmak kolaydır. Bu kuklalar farklı yaş gruplarının ellerine uyacak şekilde yapılmalıdır. Çorap kuklalar genç öğrenciler tarafından kolaylıkla yapılabilir. Çoraba saç, yüz gibi detaylar yapıştırıcı kullanılarak eklenilebilir. Yılan formundaki kuklalar bir çoraba göz, dudak gibi detaylar eklenerek kolaylıkla yapılabilir. Çubuk kuklalara el, ayak gibi organlar eklenebilir. Çeşitli kıyafetler dikilerek daha detaylı kuklalar elde edilebilir. Anlatıcı, hikâyesini sunarken kuklalar buna eşlik edebilir. Kuklalara kendi sesleriyle hayat verilebilir. Kukla oyunları küçük yaşlardaki öğrencilerin hayal gücünü geliştirebilir onların harika hikâyeler oluşturmasını sağlayabilir. Somers tekniklerine ayrıca gölge oyununu da eklemektedir: Sessiz film yaklaşımıyla yakından ilgilidir. Geniş bir sahne ve arka ışıklar gereklidir. Senaryolar basit olmalıdır. Fon ışıklarında kullanılacak renkli filtreler dramatik etkiler verir. Üstelik sahne aksesuarları, kostümler de iki boyutlu olarak kullanılabilir. Bir malzemenin birçoğu karton kutulardan yapılabilir. Hikâyeler sahnede canlandırılırken okunabilir. Farklı ışık kaynakları kullanılabilir. Örneğin; bir projeksiyon aleti oyuna hem ışık sağlayabilir hem de karakterlerin boyutlarını değiştirebilir böylelikle oyun zenginleştirilebilir. Gölge oyunlarını rüya ya da kâbus sahnelerinde kullanabilirsiniz (Somers; akt: Demir, 2013,s.55).

Gavin Bolton (tarihsiz), *Acting in Classrom Drama* adlı kitabında Brian Way'ın uygulamalarından müziğin etkisine dair örnekleme yaparken, kukla kavramına dönüşmekten bahsetmektedir: Kuş, kendini bir havuzun kenarında bulur ve sarı bir taş görür - alır ve üzerindeki çamuru ovalar- ve kendini dönerken bulur- ve uzun, ince ve sert bir şeye dönüşerek bir kukla olur (dönmeler ve bir kuklaya dönüşürken ses alçaktır. Tekrarlanan ritimler sınıfı sonra neler olacağına hazırlar; kuşun bu taşı aldığı andan itibaren başlar). Kukla havuzun kenarında dans ederek eğlenmeye başlar. Trampet veya davulun çıkardığı neşeli ritimler hem dans etmesine hem de kuklanın sertliğine yardımcı olur- bir süre sonra ses alçalır ve ritim neşesini kaybeder (Bolton, s.100).

Brian Way, *Dramayla Gelişim* (1967) adlı kitabında, çocuklara bedensel formlarla yaptığı çalışmalarda kukla vb. nesnelerden faydalanılmasını önermektedir. Aşağıdaki liste, öğrencilerin oluşturmalarını istediğimiz formlar için yardımcı olabilir:

- (a) Türde ya da boyutta çeşitlilik- büyük, küçük, güçlü, güçsüz, şişman ya da zayıf insanlar, hayvanlar, kuşlar, deniz canlıları veya uzaylılar; ağaçlar, bitkiler gibi... a'dakinden ayrı ya da onun üzerine şunlar eklenebilir:
- (b) Temel duygular- kızgın kuşlar, korkmuş canavarlar, mutlu insanlar gibi
- (c) Sert/ katı hareketler için kukla gibi formlar, daha rahat hareketler içinse bez bebek gibi formlar (Way, 1967)

Yine yaratıcı dramının günümüzdeki kullanımına büyük katkısı olan Dorothy Heathcote'un uygulamalarına ilişkin *Drama as a Learning Medium* (Wagner, 1999) adlı kitapta kukla ve nesne uygulamalarına değinilmiştir.

Bazen Heathcote grubun dikkatini ve inancını sağlamak için, dramaya somut nesnelerle başlar -bir düğün yüzüğü, eski bir tüfek, nadir bulunan bir para, bir madalya, bir çift cam terlik, sararmış eski bir mektup, bir iskelet (Wagner, 1999).

Heathcote'un uygulamalarında kuklanın kullanımına dair şöyle bir bilgi de yer almaktadır.

Daha küçük çocuklarla çalışırken, Heathcote, kutuya bağladığı bir oyuncak bebek kullanmıştı. Çocuklar, her tarafından kurdellalarla bağlı kutunun etrafında toplanınca, kutunun içinden gelen zayıf, yumuşak bir ses tonuyla çıkan, “Beni çıkarın, beni çıkarın!” sesini duymuşlardı. Oyuncak bir bebeğin en işe yarar tarafı, yetişkin bir insan büyüklüğünde olup yetersizlikler taşımasıydı. Heathcote, gruba, grubun ona ihtiyaç duyacağı derecede ihtiyaç duyabilecek rol kişileri arıyordu.

Heathcote, çocuğa sağladığı yaratma ve dönüştürme cesaretini kukla ile de pekiştirmektedir.

3.3. Yaratıcı Dramanın Belirgin Özellikleri ve Amaçları ile Kukla İlişkisi

Bu çalışma farklı bir eğitim aracı olarak kuklayı ön plana çıkarmak, ders içi etkinliklerde yaratıcı drama ile yapılandırıldığında, birbirini destekleyen ve birbirleriyle bağlantılı uygulama araçları olarak kullanım önerileri geliştirmek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Yaratıcı drama her yaştan ve meslekten insana öğretimin her basamağında ve yaygın eğitimde uygulanabilecek bir alandır. Yaratıcı drama, dramatik sanatlar içinde yer alabilir; görsel ve plastik öğeleri barındırması, ses, söz ve devinime dayalı olmasıyla aynı zamanda tüm sanatları içinde barındıran total ve çağcıl bir sanattır (Okvuran, akt: Peker, 2015). Kukla sanatı ile ortak yönleri bu anlamda çok fazladır; temel olarak oyunsu özellikleri kullandıkları için birbirlerinden ayrı olmakla birlikte birbirlerinden beslenebilirler.

Şimdiye kadar yapılan tanımlardan yola çıkılarak drama ve kukla sanatlarının eğitimde birlikte kullanımlarının ortak noktaları ve öngörülen faydalarını belirlemek mümkündür; bu belirlemenin çerçevesini yaratıcı dramanın belirgin özellikleri ve amaçları oluşturacaktır. İki alan uygulamaları karşılaştırılarak incelenecektir.

Yaratıcı Dramanın Belirgin Özellikleri ve Amaçları ile Kukla

- **Yaratıcı drama bir grup etkinliğidir.**

Gönüllü katılımcıların oluşturduğu grup içerisinde birey hem tek başına hem de grubu oluşturan bir üye olarak var olmaktadır; konu ya da konuları grup içi etkileşim yoluyla yaşar, dener ve öğrenir. (Adıgüzel, 2010 s. 66)

Yaratıcı dramada olduğu gibi kukla uygulamalarının da sınıf içinde grupça gerçekleştirildiğinde öğrencilere bireysel gelişimlerinde olduğu kadar sosyal gelişimlerinde de olumlu etki ettiği düşünülmektedir. Sınıf içindeki sosyalleşme sorunu yaşayan çocukların, hem ders içi katılımlarına, hem baskın arkadaş etkisiyle, hem yetişkinlere karşı olumsuz duygularıyla baş etmede yardımcı olduğu bilinmektedir: Kuklalar insan duygularının rahatça ortaya konulmasına olanak tanıyarak bireylerin kişisel, sosyal ve duygusal gelişimlerinin teşvik edilmesinde önemli bir etkiye sahiptir.

Kuklalar öğretmen statüsü ve otoritesine sahip olmadıklarından, özellikle öğrencilerin fikirlerini savunma ya da ileri sürmelerinde güven eksikliği yaşadıkları durumlarda yararlı olabilir. Aynı şekilde kavram karikatürleri normalde tartışmalara katılmaya ve fikirlerini ifade etmeye gönülsüz olan çocukları cesaretlendirir. Konuları kukla kullanarak sunmak çocuğun konuşmaya katılmasına ve korkusuz bir ortamda fen ile ilgili fikirleri üzerinde alternatif bakış açılarını değerlendirmesine yardımcı olabilir (Anagün, 2010, s.1986).

Bununla ilgili yapılan bir diğer araştırma da bu öngörüğü destekler niteliktedir: Keogh ve diğerleri (2008) tarafından yapılan “Kuklalar ve Bilimde Kullanımı” isimli çalışmalarında, deney ve kontrol grubu olmak üzere 6-9 yaş arasındaki toplam 178 öğrenciyle derste kuklalı eğitim uygulanmıştır. Kukla kullanılarak eğitim yapılan sınıflarda, bu tekniğin öğrencilerin konuşkanlığını, içe kapanık öğrencilerin özgüvenini ve öğrenciler arasında iletişimi arttırdığı gözlemlenmiştir. Ayrıca kukla kullanılarak yapılan eğitim öğrencilerin sosyal yaşamlarına olumlu yansımış, bilimsel düşünceleri ve iletişime geçmelerinde başarı elde edilmiştir (akt: Çetin&Şimşek, 2015).

- **Yaratıcı drama katılımcıların tecrübelerine dayalıdır ve katılımcıları merkeze alır.**

Adıgüzel (2010) yaratıcı drama için “Katılımcı gerçek yaşamda devam eden rolün kimliğine kendisinin ve grubun yaşantılarından yola çıkarak bir anlamda ayna tutar, çeşitli canlandırmalarla aldığı roller çerçevesinde, yaşamda olası yeni yollara, ana ve ara sokaklara gider,” demektedir. Özellikle rol oynama ve doğaçlamalar sırasında katılımcı, günlük yaşamda karşılaşıacağı toplumsal sorunları deneyimleme ve gerçek yaşamda içinde olacağı sonuçları yaşamadan öğrenme şansını elde edebilir (s. 67).

Kuklaların hayata geçmesi, bir karaktere bürünmesi ile kuklacının ilişkisine daha önceki bölümlerde değinilmiştir. Kuklanın kendisini bu kadar önemli yapan, gücün, katılımcının yaşantılarından almasıdır. Bunlara ek olarak Smith makalesinde kuklanın, çocuğu içindekileri dışarı çıkarmaya teşvik ettiği söylemektedir:

Herhangi bir kukla, çocukların sessizini bile konuşmaya başlamak için teşvik edebilir. Kuklalar engelleri yıkmak ve iletişimi başlatmak için etkili bir araç olabilir. Çocuk kuklaya güvenir ve kendini tehdit altında hissetmez; kukla aracılığıyla hassas konular paylaşılabılır ve tartışılabilir, sayesinde mükemmel nötr bir ortam sağlanır. Bir çocuk bir yetişkin yanında konuşmakta zorlanırken bir kukla aracılığıyla düşünceleri, korkuları ve duyguları ifade edebilir (Smith, tarihsiz).

- **Yaratıcı drama çalışmaları “canlandırma” odaklıdır.**

Adıgüzel (2010) kitabında “...bu odaklanma ise –mış gibi yapmaya, kurguya, spontaniteye (kendiliğindenliğe), daha çok doğaçlamaya ve rol almaya dayalıdır,” demektedir. Yaratıcı dramanın bir yöntem olarak diğer aktif yöntemlerden farkı, süreç içerisinde canlandırmaların mutlaka olması durumudur. Canlandırma hem yaratıcı dramanın önemli bir özelliğidir hem de süreç içerisinde yer alan bir aşamadır... Sözelimi bir tahta parçasını kılıç olarak kullanan çocuk için o anda o nesne hem tahta hem de kılıçtır. “...oynayan kişi tarafından drama, gerçekmiş gibi duyumsanır. (s. 69-70).”

Kukla uygulamalarının da mutlaka olması gerek canlandırma aşaması, kukla ile oluşabilecek tüm eğitimsel süreçlerin temelini oluşturmaktadır. Canlandırma ile kukla kişisi, çocuğun zihni veya geçmişi ya da bir problemi olabileceği gibi öğretmenin yardımcısı ya da yardıma ihtiyacı olan ve sınıftaki herkesin bir araya gelerek yardım edebileceği bir çocuk da olabilmektedir.

Kukla Tiyatrosu Yönetmeni Monica Leo, kuklanın çekici gücü onu diğer oyunlardan ayırır, çünkü kukla oyunları ve gösterileri çocuğun aklını ve duygularını meşgul eder ve nerede olduğunu unutmasına yardımcı olur, demektedir. Ona göre kuklacılık orijinal bir çoklu ortamdır. Bizi bizden alan çok fazla duygu ve düşünce içerir, öyle ki bilinç arkasına gitmenize izin verir. Bu ilgi uyandırır çünkü hayal dünyanızı yarattığınız kadar diğerlerini de bu dünyaya davet edersiniz (Hulburd, tarihsiz).

- **Yaratıcı drama çalışmaları “şimdi ve burada” olgusu ile gerçekleştirilir.**

Drama çalışmalarında ortaya çıkan bir çatışma durumu, canlandırma süreçlerinde o anda yaşandığı yerde ele alınmalı ve çözümlidir. Gruptaki bireyler kendilerince saptanmış olan bir genel çerçeve içinde kalırlar, ama bu çerçeve içinde birey, kendi yaratıcılığı, içselliği, önceki yaşantıları bilgileri ışığında, deneyim ve izlenimlerin etkisi ve rehberliğinde alabildiğine özgündür, dolayısıyla da özgürdür ve her şey şimdi ve bu atölye ortamında oluşur, gelişir (Adıgüzel, 2010 s.69-71).

Çocukların oyun anlarındaki ciddiyetlerine önceki bölümlerde değinilmiştir. Onların oyun anlarındaki ciddiyetlerinin bir yetişkinin sorun çözerkenki ciddiyetinden daha az olmadığı bilinmektedir. Spontan oyun olanakları, çocukların ilk yıllarında bol

miktarda bulunur ve kendi öğrenimlerini ve gelişimlerini en üst düzeye çıkarmak için çocuk bu deneyimleri kullanır.

- **Yaratıcı drama sonuç değil, süreç odaklı bir çalışmadır.**

Katılıma dayalı öğrenme ortamlarının en somutu, oyun ve yaratıcı drama çalışmalarıdır. Bu çalışmaların özünde birlikte üretme ve paylaşma isteği vardır. Bu istek katılımcıların ve izleyicilerin bir arada olacağı bir ortamda ve belli bir süreçte gerçekleştirilir. Bu tür çalışmalarda o ürünün oluşturulma sürecinde yaşananlar ürünün kendisi kadar önemlidir. Tiyatro yapısı gereği pek çok sanat türü gibi sonuca odaklanır.

Yaratıcı dramada ise süreç önemlidir. Bu çalışmalarında gruplar, grubun dışındaki diğer insanlara dönük olarak bir oyun oluşturma amacı taşımak zorunda değildirler (Adıgüzel, 2010 s 69-72).

Eğitim hayat boyu devam eden bir süreçtir. Oyun da çocukluktan itibaren en önemli öğrenme yoludur. 20 yy.'da Arnold Gesell ve arkadaşlarının "olgunlaşma teorisi", erken çocukluk eğitimi oldukça etkilemiştir. Bu teoriye göre çocuk doğal olarak bazı yeteneklerle dünyaya gelmektedir. Her çocuğun yeteneği ve gelişimi genetik olarak belirlenmiştir. Normal gelişim süresince çocuk olgunlaştıkça bu yetenekler ortaya çıkmaktadır. Burada eğitimin rolü gelişimin sağlıklı olabilmesi için uygun ortamı oluşturmaktır (Ersoy, 2004). Kukla ile eğitim süreçleri planlamada amacın kukla yapımından ibaret kalmaması uzun vadede ulaşılabilecek eğitimsel hedefler açısından önemlidir. Greensmith (tarihsiz) makalesinde kuklanın süreç olması gerekliliğinden şu şekilde bahsetmektedir: Oyun yoluyla öğrenme çocuklarımızın eğitimi için temel yaşam için gerekli becerileri geliştirmelerine yardımcı olur. Kuklalar çocukların hayal gücünü harekete geçirerek, en isteksiz okuyucu için bile harika etkileşimli bir yoldur. Hayat masal saati getiren güçlü bir yol olabilir; kukla rolü oynamak için bir odak sağlamak, faaliyetler çocuğun hayal gücünü ve katılımını teşvik edebilir ve hikayelerin okunuşu temel bir rol oynayabilir. Buna ek olarak, kolay kullanılabilir ağız ve dil ile el kuklaları, okuryazarlık ve ses öğretimi için de mükemmel bir motivasyon kaynağıdır.

Nitekim kukla oynamak, çocukların fikirlerini ve duygularını ifade etme yollarını keşfetmelerine yardımcı olur. Bir kukla sadece bir seslendirici olarak kullanıldığında, çok utangaç çocuklar bile bağımsız öğrenme deneyimleri yapmaya teşvik edilebilir. Kuklalar, yeni sözcükleri canlandırabilir, sık sarılmalarını veya öpücüklerini vererek (insan kütüphanecisinin yapamadığı) öykü çocuklarıyla bağ oluşturabilir ve kolayca dağılabilen çocukların dikkatini çekebilir.

- **Yaratıcı drama çalışmaları, alanı bilen; çalışmaları planlayabilen, uygulayan ve değerlendiren bir eğitmen/lider eşliğinde dramayı bilen ve yöntem olarak kullanabilen bir öğretmen yönlendirmesinde gerçekleştirilir.**

Yaratıcı dramanın bileşenleri arasında bir etkileşim vardır ve bu etkileşimin oluşumu ve geliştirilmesinde yaratıcı drama liderinin rolü önemlidir (Adıgüzel, 2010 s. 69-72).

Kuklanın eğitimde kullanılması için profesyonel kuklacı olmak tabii ki sürece olumlu etki eder, bununla birlikte zorunlu değildir. Çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişim özelliklerini bilen her eğitmen çocuklarla kukla etkinlikleri planlayabilir ve geliştirebilir. Piaget (1952), oyunun işlevinin gösterimden önce psiko-motor etkinlik arasındaki boşluğu doldurmak" ve operasyonel düşünce biçimlerini köprü kurmak olduğunu belirtir. Oyunun sembolik işlevinin "çocuğa öznel duygularının ifadesi için vazgeçilmez olan canlı, dinamik ve bireysel dilini sağladığını, bunun tek başına kolektif dilden yoksun olduğunu belirterek bu iddiayı ileri sürer. Kuklalar, somut tecrübeyi soyut düşünceye bağlayan çocukların sembolik oyunlara katılmaları için araçlar olarak kullanılabilir. (Hartwig, 2014) Bu sebeplerden hareketle kukla, okullarda öğretmenlere yardımcı ve oldukça etkili bir eğitim materyali olabilir.

- **Yaratıcı drama çalışmaları, bu çalışmalara katılmak isteyen ve alanının gerektirdiği kuralları yerine getiren herkesle yürütülür.**

Yaratıcı drama; birlikte yapmaya, yaşamaya, dokunmaya, birlikte oluşturmaya dayalıdır. İki alanın da ortak sahip olduğu grup etkinliği özelliğine ek olarak kukla etkinliklerinin tüm yaş ve gelişim özelliklerine uygun olarak oluşturulabileceği öngörülmektedir. Smith kuklaların çeşitliliğine dair şu belirlemede bulunmaktadır: Tüm kuklalar hayata çeşitli özellikleri ve kültürler arası farklı kişilikleri canlandıracak şekilde gelirler. Kuklalar, gençleri ve yetişkinleri genellikle hassas sosyal konular hakkında bilinçlendirilebilir. Kuklalar mutluluk ya da üzüntü paylaşabilir; çocuk farkında bile olmadan dersleri öğrenebilir bir kukla ile meşgul olduğunda, yaramaz ya da güzel, küstah ya da utangaç olabilir. (Smith, tarihsiz)

Bununla birlikte özellikle terapi alanında kullanılan bir materyal olarak kukla etkisi, bilinçli ve istekli bir eğitimcinin elinde çocuğun dünyasına kapı arayabilir, kendisini dışarıya vurmasına olanak sağlayabilir. Örneğin Endonezya'da gerçekleşen bir tsunami sonrası çocukların ve gençlerin rehabilitasyonunda kullanılan kukla ile ilgili

olarak uygulayıcı, kukla uygulamaları ilgili şunlardan bahseder: Asya tsunamisinin ardından, birçok genç kurbanın, kendilerine ait olanı bilmediğini keşfetti ve tsunamiyi açıklamak için kuklaları kullanarak bilgi atölyeleri başlattı. Kullanılan kuklaların tümü hayvanlardı, hepsi kültürel olarak tarafsızdı ve farklı roller üstlenebildiler. “... Kuklalar insan olmaktan bir adım uzaktadır, fakat aynı zamanda onlarla birlikte tespit edebiliyoruz.(Shuko tarihsiz)”

- **Yaratıcı drama disiplinler arası bir alandır, eğitim ve tiyatro doğrudan yararlandığı iki önemli temel alanı oluşturur.**

Yaratıcı drama sosyal bilimler alanlarından, sanat eğitimi ve bilimi alanlarına kadar pek çok alanla ilişki içerisinde bulunur.

Kukla sanatı da tiyatro sanatı gibi tüm sanat disiplinleri ile ilişkilidir ve birbirlerinden beslenmektedir. Leslee Asch’in belirttiği gibi tam kalbinde, sanat biçimlerinin birleşimi vardır: Resim, gösteri, metin, müzik, hareket ve teknoloji gibi görsel ve gösteri sanatlarının tüm unsurları kullanılmaktadır (Asch, tarihsiz).

- **Yaratıcı drama tiyatrodan farklı bir alana sahiptir. Tiyatro yapmak değildir, ancak tiyatrodan sürekli beslenir.**

Eğitimde yaratıcı drama tiyatro tekniklerinden sürekli yararlanır ama tiyatro yapmak değildir. Tiyatro, yaratıcı drama alanının sürekli yararlandığı bir sanat dalı, bir araçtır. Yaratıcı drama ise tiyatroya giden yolda kullanılabilir bir araç, farklı anlatma biçimleri için bir olanak ve oyuncuların oyuna katkılarını sağlayabilecek bir tiyatro eğitimi yöntemi olarak değerlendirilebilir... Yaratıcı drama çalışmalarında bir metnin bulunması veya bir metne bağımlı olarak sürecin oluşturulma zorunluluğu yoktur (Adıgüzel, 2010 s.74).

Tarihsel süreçlere bakıldığında kuklanın ortaya çıkış nedenleri ile tiyatro sanatının ortaya çıkış nedenleri arasında çok fazla ortak nokta olduğu görülmektedir. Her ikisinin de insanın hayatta kalma ve doğayı kontrol etme ihtiyacından doğduğu bilinmektedir. Asch, bu ortak noktalara dair kukla, fikirleri harekete geçiren tiyatronun mükemmel birleşimidir ve onları şekillendiren görsel sanatlardır, demektedir. Kukla aktörler, belirli bir role uyarak bir karakterin özünü aydınlatmak için tasarlanan aktörler yaratılır. Kukla tiyatrosu da doğal olarak interaktiftir. "İnançsızlık isteğinde bulunma isteği" kelimeleri, kitlenin karakterleri gerçek olarak kabul ettiği, insan müdahalesi ile hayatın

görünümünü verdikleri cansız nesnelerin olduğunu tam olarak bilerek ifade etmek için sıklıkla kullanılır (Asch, tarihsiz).

Asch tiyatro ve kuklanın ortaya çıkışı ile ilgili eklemektedir: Avrupalı kuklalar ilk ortaya çıkmalarını Yunanistan vasıtasıyla Avrupa'da yapmıştır. Akropolis'teki Dionysos Tiyatrosu'nda kukla oyunları gösterildi. Bu, icracıların yarım maskelerde ya da kuklalar halinde bir yerden diğerine geçtiği Comedia dell'arte geleneğini doğurmuştur (Asch, tarihsiz).

- **Yaratıcı drama çalışmaları, alanın gerektirdiği özelliklere sahip belli bir mekanda ya da drama çalışmalarına uygun hale getirilmiş mekanlarda yapılır.**

Öğrenim sürecinin gerçekleştiği mekan, hem öğrenci hem de eğitimci için muhakkak ki çok önemlidir. Fiziksel açıdan rahat, zihinsel açıdan da yormayacak sadelikte ama öğrencinin keyif alabileceği ortamlarda yapılan etkinliklerle çocuklar kendilerini geliştirme fırsatlarını değerlendirirler.

Düzenlenmiş, biçimlendirilmiş mekân elbette drama çalışmaları için tüm yaşantıları daha da kolaylaştırır. ...Çalışma şartları ve güvenlik koşulları sağlandıktan sonra sıralı bir sınıfta, parklarda, fabrikalarda, kütüphanelerde vb her yerde yaratıcı drama çalışmaları gerçekleştirilebilir (Adıgüzel, 2010, s.74).

Hem yapımı hem de oynatımı açısından uygun ortamlar hazırlandığında kukladan diğer tüm eğitim ortamlarından alınan yüksek verim alınabilmektedir. Çocukların uygun fiziksel şartlarda kukla yapımı ve oynatımının sağlanması, hem çocukların yaratıcılıklarının gelişimi hem de öğretmenin gözlemlerinden ve etkinliğe ulaşma hedefleri açısından önemlidir.

- **Yaratıcı drama oyunların tüm genel özelliklerinden yararlanır.**

Yaşamın ve oyunlardaki temel yapıların benzeşmesi, oyundaki etkileşim ile toplumsal gerçeklikteki etkileşimin temel yapılarının benzer olması; oyunun, kurgusal gerçeklikte oluşturulan canlandırmaların eğitimde kullanılmasında başlıca etmen olmuştur. Çocuklar, katılımcı olarak bizzat içinde yaşadıkları oyunlar yoluyla aynı zamanda gelecekteki yaşamlarına da hazırlanmaktadır.

Greensmith kuklaların gerçek yaşamda karşılaşılan sorunlarla başa çıkılması ile ilgili terapide kullanılan yöntemlerden bahsetmektedir: Kuklaların çok etkili bir oyun ve terapi malzemesi olma sebeplerinden birisi şudur ki kuklalar uzak durmak istenen gerçekleri bile daha kabul edilebilir hale getirirler. Halburd'a göre kuklacık iki yönlü

taklit oyunu yaratır; çocuklar gerçekliği taklit ederken, kukla çocuğun kabul ettiğini umduğu davranışları kabul edebilir.

Halburd bu pratiği sahip olduğu Kaplumbağa kukla ile uygulamaya koyulmuştur. Kukla Kaplumbağa'nın sayısız hasta çocuğun ihtiyacına uyum sağladığını söyleyen Halburd çocukların kendilerini kukla ile tanıtmalarına ve ardından kendilerini açmalarına yaradığını; kendi kızını Güzel Ayı adlı kukla ile akşam yemeğinde sebzelerini bitirmeye ikna ederek yetiştirdiğini söyler (Hulburd, tarihsiz).

- **Yaratıcı drama sadece ısınma ve iletişim-etkileşim oyunlarından oluşmaz, içinde mutlaka canlandırma süreçleri bulunmalı ve bu süreçler de dramatik kurguya sahip olmalıdır.**

İçinde herhangi bir canlandırma etkinliğinin olmadığı bir yaratıcı drama süreci olamaz.

...Gerçek ve kurgu arasında olma durumu, gerçek yaşantılardan yola çıkarak kurgusal, hayali dünyalar oluşturulma süreci yaratıcı drama çalışmalarında canlandırmalarla söz konusudur.” (Dramatik olan içinde çatışma olan bir eylemde bulunmak için bir tür gerekçeyi oluşturur. Bu eylem içsel ya da dışsal olabilir. Dramatik olan, insanın yaşamda kalabilmek için sürekli mücadele etmek durumunda olduğu eylemlerdir. Dramatik durum ise içinde birden fazla dramatik ana sahip çatışması bilinen, eyleme geçilip geçilmeyeceği daha belirginleşmemiş durumu içerir (Adıgüzel, 2010, s.76, 132).

Kısaca dramatik olan problem çözümünü gerektirir. Yaratıcı dramada olduğu gibi kukla canlandırma etkinliklerinde de amaç dramatik kurguya hizmet etmektir. Amerikan yapımı Muppet kuklacısı Jim Henson'ın dünyaca sağladığı ünün nedeni karakterlerinin dramatik özellikleridir denilebilir. Jim Henson'un ilk kurbağa kuklası Kermit'i yaptığı ve yüzyıllık sanat formuna yeni bir bölüm eklemesini takip eden 60 yıldan beridir çocuklara yardım eden nesiller her şeyi zeka alfabesinden öğrendiler. Görüldüğü gibi kuklalar sadece eğlence aracı değildirler (Hulburd).

Eğitim süreçlerinde konu aktarma ve öğretme amaçlı etkinliklerde de öğrenciyi aktif kılan etkinlik olarak kukla oldukça önemli olabilmektedir: ...Bu süreçte kukla zaman zaman bir uzman olarak öğrencileri bir problem durumunun içine sokarken, zaman zaman da tersi bir durum yaratarak öğrencilerin uzmanlığına gereksinimi olduğunu ortaya koyan durumlar yaratmıştır. ...çalışmalarında oyuna dayalı bir etkileşim ile öğrencilerde sosyo-bilişsel karmaşa yaratılarak bilginin yapılandırılmasının, onların baskıdan uzak ve daha uzlaşmacı bir ortamda, başkalarının fikirlerine daha fazla önem vererek öğrendiklerini ortaya koymuştur (Anagün, 2010, s. 1989).

Örneğin bir problem durumu olarak sağlıklı ağız bakımı ve diş çürükleri ile mücadele konusunda yapılan bir araştırmada, kukla kullanımının öğrencilerin öğrenme düzeylerinde olumlu etki ettiği görülmektedir:

...Öğrencilere etkinlik sonunda dağıtılan çalışma yapraklarında öğrencilerden ağız içinde dişler ile dişlerin arasında bulunan yemek atığı ve mikrobu konuşturmaları istenmiştir. Öğrenciler çalışmalarında mikrop ve bakterilerin diş sağlığı üzerindeki olumsuz etkilerini öğrendiklerini ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin çalışma yaprağına yazdıkları ifadelerinden bazıları aşağıdaki gibidir. Öğrenciler, dişlerin arasına yerleşen yemek atıklarının mikroplar

yardımıyla dişlerin çürümesine neden olduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca, dişleri fırçalamanın diş sağlığı açısından gerekli olduğunun bilincinde olduklarını da belirtmişlerdir (Anagün, 2010, s.1989).

- **Yaratıcı dramanın iyi bir yöntem (araç), bir ders (amaç) gibi farklı kullanım biçimleri veya boyutları söz konusudur.**

Yaratıcı drama aynı zamanda kendi amaç ve içeriği olan; yine kendine özgü ölçme ve değerlendirme yaklaşımlarına sahip bir ders (disiplin, araştırma alanı) olma özelliğine sahiptir. Ders olan yaratıcı drama bir yandan diğer disiplinlerin amaçlarına da eş zamanlı olarak yanıt ararken aynı zamanda kendi içeriğine uygun olarak çeşitli çatışma durumlarını çözmeye odaklıdır. "...çocuğa öğretilmek istenen şeyin ne olduğunu planladıktan sonra yaratıcı drama aracılığı ile bir dünya yaratıp çocuğu aktif olarak konunun merkezine alma durumu çocuğun kendi yöntemleri ile olaya girip dünyayı araştırarak, keşfederek gözlem yaparak olaya katılımını gerektirir (Adıgüzel, 2010, s.77)."

Bu araştırmanın çıkış noktasını kuklanın tiyatro dalı ya da okul öncesi eğlencesi olarak görülmesinden çok ileride bir eğitim materyali, eğitim ve sanat yöntemi olması oluşturmaktadır. Normal örgün öğretim içinde çok çeşitli yaş grupları da dahil olmak üzere, özel eğitim gibi farklı gelişen ve farklı ihtiyaçları olan bireylere yönelik etkinliklerde kukla kullanılabilir. Örneğin kuklalar özel eğitim ihtiyaçları olan çocuklara yardımcı olabilir; motivasyon, iletişim ve etkileşim gücünü çeken çocuklara destek verebilirler. Çocukların sosyal ve motor becerilerini geliştirmek için yardımcı olabilir; çocuğun bireysel görsel, dokunsal ve duygusal ihtiyaçlarını karşılayabilir. Eldiven elleri ve parmakları ile büyük insan kuklalar simgelerle birlikte kullanıldığında, her iki işitme engelli ve öğrenme güçlüğü olan çocukların eğitimine başka bir boyut ekliyor. Kuklalar ideal bir eğitimci olarak, ister evde ister sınıfta isterse daha geniş bir topluluk içinde öğrenme ve oyun arasında önemli bir bağlantı sağlar ve bu onları harika öğretim araçları yapar. (Smith)

Kukla ile konuşma ya da sunum vb uygulamalar öğrencinin derse adaptasyonunu artırma özelliğine sahiptir: Kukla aracılığıyla öğretmen bir problem durumu yaratmış ve öğrencilerin bu problem üzerinde konuşmalarını ve bilgiyi yapılandırmalarını sağlamıştır. Konuşmaların daha çok fikir tartışmalarına yönelik olduğu, bilginin hatırlanmasına yönelik konuşmaların daha az olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kuklalı derste öğrencilerin düşünmeye yönlendirildiği ve sorgulama becerilerinin gelişmesi için

fırsatlar sunulduğu görülmektedir. Bunun nedeni öğretmen/kuklanın daha çok açık uçlu sorular sorması ve öğrencilerde karmaşa yaratmasıdır (Anagün, 2010, s.8).

Simon ve diğerleri (2009) tarafından yapılan “Kukla İlerlemesi Bilimde Konuşması/Bilimle İlişkisi” çalışmalarında, 7-11 yaşındaki çocuklara 16 öğretmen tarafından derste kuklalı eğitim uygulanmıştır. Bu uygulamada kukla kullanımının öğretmen-öğrenci iletişimini ve öğrenci-öğrenci iletişimini artırdığı; öğrencilerin problem oluşturmada, sorular üretmesinde başarıya ulaştığı sonucuna varılmıştır. Derste kukla kullanımının öğretmenin sınıf yönetiminde etkili olduğu sonucuna da varılmıştır. Servizzi (2008) tarafından yapılan “Okul Öncesi Çocuklarla Sınıfta Kukla Yapımı” isimli nitel çalışmada, 3 ile 5 yaş arasındaki 6 kız 13 erkek okul öncesi öğrencileri ile günde 3 saat ve 5 gün boyunca farklı kuklalar ile uygulamalı bir dil öğrenme etkinliği düzenlenmiştir. İlk olarak el kuklaları öğrencilerle tanıştırılmıştır. Öğrencilerle konuşturulmuş, kuklalar tarafından öğrencilere hikâye anlatılmıştır. İlerleyen günlerde parmak kukla, kese kâğıdından kukla, çubuk kukla ve perdede oynatılabilen gölge kuklaları gibi materyaller öğretmen danışmanlığında öğrencilere yaptırılmıştır. Bu uygulama sonucunda öğrencilerde hem dil öğrenimi boyutunda hem de el becerilerini geliştirmede kukla kullanımının öğrenciler üzerinde olumlu etki sağladığı gözlenmiştir. Amerikan Sağlık Örgütü, Fiziksel Eğitim Ve Rekreasyon (1978) tarafından yapılan “Kukla Yapımı Ve Kullanımı” isimli nitel çalışmada, kuklalar yardımıyla etkili öğrenme ortamı oluşturularak, engelli ve engelli olmayan ilköğretim çocuklarında daha etkili bir öğrenme gerçekleştirmek ve derse aktif katılım sağlamaya yönelik bir uygulama düzenlenmiştir. Bu uygulama sonucunda öğrencilerde istendik yönde olumlu davranış değişikliği ayrıca kendi yaratıcılıklarını kullanarak yeni bir şeyler ekleyerek aktif sürece olumlu katkıda bulundukları gözlenmiştir (akt: Çetin, 2015, s. 4-5).

- **Yaratıcı drama bir yapılandırmaya göre birbirine sistematik bir biçimde bağlı olan belirli aşamalara göre yürütülür.**

Aşamalar, öğrenme, öğretme süreçlerinde yer alan ilkelere göre yapılandırılır ve gerçekleştirilir. Yaratıcı drama katılımcıları, hangi yaş grubundan olurlarsa olsunlar, yaratıcı oyunlar ve etkinlikler ile önemli değerleri kazanabilirler. Ancak burada unutulmaması gereken, grubun özelliklerine göre plan yapmak ve katılanların gereksinim ve ilgilerini göz ardı etmemektir (Adıgüzel, 2010, s.78). Örneği ele alınan bir öyküyle ilgili hemen canlandırmaya geçilmez, önce günlük yaşantıdan bağlar kurulur ve örnekler ele alınır ve ısınma oyunları ile hem fizyolojik hem de zihinsel olarak öğrenilecek konuya geçiş hazırlığı gerçekleştirilir.

Kukla etkinliği önceden çocukların yaş grubu, ihtiyaçları ve gelişim özellikleri gibi değişkenler göz önüne alınarak planlanırsa, herhangi bir sanat etkinliğinden alınan haz canlandırma süreçleri ile artış gösterebilir. Bununla birlikte dersin kazanımları ister fiziksel beceriler, ister duyuşsal ve olsun yaratıcı drama etkinliği gibi amaç ve kazanımlara hizmet edecek şekilde ve yaş grubu gözetilerek hazırlanmalıdır.

- **Yaratıcı drama, psikodrama gibi bir iyileştirme, tedavi amaçlı katılımcının öznel yaşantısına odaklanan çalışmalar yapmak değildir. Bu tür çalışmaları doğrudan taşımaz.**

Psikodrama ile ortak teknikler kullansa da amaç ve işlev yönünden ayrılmaktadır. Yaratıcı drama katılımcıların doğrudan özel yaşamlarına, onlarda sorun oluşturmuş problemlere odaklanmaz, bir iyileştirme, tedavi etme gibi bir amaca sahip olmaz (Adıgüzel, 2010, s.79). Ama süreç içinde eğitimciye çocuklar hakkında bilgi verebilecek en etkili alanlardandır. Kukla etkinlikleri ile ilgili okul öncesi ve oyun etkinliklerinin yanında terapi amaçlı yazılan kaynakçalara ulaşılmaktadır. Yaratıcı dramada olduğu gibi kukla etkinliklerinde amaç, çocuklara büyüme dönemlerinde hayata karşı hazırlıklı olmaları için gerekli bilgi beceri ve donanımı ve bu donanımı kullanabilme becerisi kazandırmaktır. Bununla birlikte terapide kullanılan yöntemlerin eğitimde kullanılanlarla ortak olması, hem eğitimci hem de çocuk paylaşımını sağlaması açısından önemlidir. Adnan Çetin'in (2015) alanda yaptığı kuklalı eğitimlerle ilgili örnekler aşağıda yer almaktadır:

Schrandt (2009) tarafından yapılan "Otizmli çocuklara empati geliştirme eğitimi" isimli çalışmasında, 4 ile 8 yaş arasında 4 otizmli çocuk üzerinde haftada 5 gün, günde 5,5 saat kukla kullanılarak yapılan öğretimde çocukların sosyal becerilerini, empatilerini ve iletişim becerilerini geliştirmeyi hedeflenmiştir. Bu uygulama sonucunda öğrencilerin istedik yönde olumlu bir sonuç elde edilmiştir (Adnan Çetin, 2015). Oregon Üniversitesi İngilizce Başlangıç Projesi'nde (1972) yapılan "Oyunlar Ve Aktiviteler: Drama Seviyesi A-B" isimli nitel çalışmada, ilköğretim 1. ve 2. sınıf düzeyindeki öğrencilere sınıf içi aktivite ortamında kuklalı öğrenme tekniği kullanılarak, öğrenciler arasında iletişim artırılmıştır. Ayrıca öğrencilerin geri dönüşüm malzemelerini kullanarak el becerileri ve üretkenliklerinde istedik yönde olumlu değişiklikler gözlenmiştir.

Szarkowicz (1997) tarafından yapılan "Küçük çocukların gelişiminde kavramsal perspektif algısını anlama" isimli İngilizce alanında yaptığı çalışmada, 3 ile 5 yaş arasında 22 erkek 18 kız çocuğun oluşturduğu nitel yöntem kullanarak okul öncesi düzeyinde İngilizce dil öğretimi ve sembolik kavramları öğretmede sorgulayıcı bir öğretim tekniği kullanılmıştır. Bu kukla kullanılarak yapılan öğretim sonucunda öğrencilerin başarısı ve motivasyonunda bir artış olduğu gözlenmiştir. Sevilmeyen Hayvan Algısını Değiştirme" adlı çalışmalarında, karma yöntem kullanarak 16 kız 10 erkek toplam 26 çocuk bulunan bir deney grubu ve 11 kız 5 erkek toplam 16 çocuktan oluşan kontrol grubu üzerinde çalışma yapılmıştır. Bu çalışmada 6 hafta boyunca kuklalı bir eğitim uygulayarak çocukların doğaya karşı ön yargılarının giderilmesi ve hayvanlara karşı korkularını yenmeleri üzerinde uygulama yapılmıştır. Bu uygulama sonucunda deney grubu ve kontrol grubu üzerinde anlamlı bir fark elde edilmiştir (Adnan Çetin, 2015). Dunst (2014) tarafından yapılan "Kukla Gösterilerinin Engellilere Karşı Bilgi ve Tutumlara Etkisinin Meta Analizi" isimli içerik analizi çalışmasında, ilköğretim öğrencilerine 5302 kişilik deney grubu, 2642 kişilik kontrol grubu içeren toplam 16 adet çalışma incelenerek kukla kullanılarak yapılan öğretimin engelli bireyler ile empati kurma, engellikle ilgili bilgi edinme ve engellilere karşı olumlu tutum geliştirme üzerine uygulamalı bir çalışma yapılmıştır. Bu çalışma sonucunda kukla kullanılarak yapılan gösterilerin gerçek hayatı göstermede bir fırsat olsa da çocukların engellilere karşı tutumlarını orta şiddetten aza doğru değiştirmede etkili olduğu belirtilmiştir. Bu incelenen çalışmaların sonunda iki grup arasında belirgin bir fark oluşmadığı gözlenmiştir (Çetin&Şimşek, 2015, s. 5).

BÖLÜM IV

4. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma modeli, araştırmanın evreni ve örnekleme, verilerin toplanması, veri toplama araçları ve veri çözümleme teknikleri ele alınmıştır.

4.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada betimsel araştırma modeli kullanılmıştır. Betimsel araştırmada, araştırmayı yapan kişi bireylerin, grupların veya sistemlerin içinde bulundukları mevcut durumu özetler. Olgu ve olayları nesnelleştirerek gözlemlenebilir, ölçülebilir ve sayısal olarak ifade edilebilir bir şekilde ortaya koyan bir araştırma türü olan nicel araştırma yöntemine uygun olarak, araştırmacı tarafından bir anket hazırlanmış ve araştırılan konuya ilişkin, evreni temsil edecek örneklemden sayısal sonuçlar elde edilmiştir.

Bu amaca uygun olarak öğretmen görüşlerinin kapsamlı bir biçimde elde edilebilmesi için araştırmacı tarafından literatür taraması yapılmış, benzer araştırmalarda kullanılan anket formları incelenmiştir. Yapılan araştırmalardan yola çıkılarak, yaratıcı drama ve kukla alanlarının ders içi uygulama aşamalarına dair ayrıntılı sorular araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. (Ek-1, sayfa 99)

Bu çalışma sonucunda geliştirilen anket formunda ilk halinden farklı olarak soruların sayısında azalma ve içerikte odaklanma düzenlemesi yapılmış ve form son haline getirilmiştir. İki “Yaratıcı Drama ve Sınıf Öğretmenliği Eğitimi” alanı, bir “Yaratıcı Drama ve Okul Öncesi Eğitimi” alanı ve bir “Yaratıcı Drama ve Güzel Sanatlar Eğitimi” alanlarında uzman öğretim elemanları tarafından uygun olarak değerlendirilen; on üç tanıtıcı bilgi ve bahsi geçen alanlarla ilgili elli sorudan oluşan anketin, Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu’na başvurularak onayı alınmış ve son haline getirilmiştir.

Araştırmacı tarafından gerekli onaylar alınarak hazırlanan anket formu 09 Eylül 2015- 9 Eylül 2016 tarihleri arasında İstanbul ili Beşiktaş, Şişli ve Beyoğlu ilçelerinde yer alan anaokulu ve ilkokul eğitim kurumlarında görev yapan toplam 277

öğretmene ulaştırılmıştır. Form, 144 öğretmene online yollardan, 133 öğretmene ise elden adreslerine ulaşma yoluyla doldurtulmuştur.

4.2. Evren ve Örneklem

Büyüköztürk vd. (2014)'ne göre bir araştırma için evren (population, universe) soruları cevaplamak için ihtiyaç duyulan verilerin (ölçümlerin) elde edildiği canlı ya da cansız varlıklardan oluşan büyük gruptur. Bu tanıma göre araştırmanın evrenini, 09 Eylül 2015-9 Eylül 2016 eğitim ve öğretim yılında Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı İstanbul ili Beşiktaş, Şişli ve Beyoğlu ilçelerinde bulunan okul öncesi kurumlarında görev yapmakta olan 277 öğretmen oluşturmaktadır.

Araştırma örnekleminin belirlenmesinde tipik durum örnekleme yöntemi kullanılmıştır. “Tipik durum örnekleme yönteminde, araştırma problemi ile ilgili olarak evrende yer alan çok sayıdaki durumdan tipik olan bir durumun belirlenerek bu örnek üzerinden bilgi toplanmasını gerektirir. Burada esas olan sıra dışı olmayan ortalama tipik bir durumun seçilmesidir.” (Büyüköztürk vd. 2014, s 91) Bu yöntemle belirlenen 277 öğretmenden 138'i özel sektör, 139'u devlet okulları olmak üzere 277 çalışan araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

4.3. Verilerin Toplanması

Bu araştırmada, çalışmanın kuramsal çerçevesinin oluşturulmasında veri tabanlarından, internetten ve yazılı kaynaklardan tarama yapılarak gerekli kitap, tez ve makaleler temin edilmiştir. Yabancı kaynaklardan gerekli görülen bölümler araştırmacı tarafından çevrilmiştir. Ayrıca öğretmenlerin kukla ve yaratıcı drama uygulamalarını görmek için bir anket uygulanmıştır. Thomas (1998), anketi insanların yaşam koşullarını, davranışlarını, inançlarını veya tutumlarını betimlemeye yönelik bir dizi sorudan oluşan bir araştırma materyali olarak tanımlamaktadır. (akt. Büyüköztürk vd., 2014, s. 124) Öğretmenlerin demografik bilgilerine göre uygulamalarının değişip değişmediğinin belirlenebilmesi amacıyla da, anketin öncesinde 13 adet tanıtıcı bilginin yer aldığı bir tanıma formu eklenmiştir.

4.3.1. Tanıma Formu

Araştırmaya katılan öğretmenler hakkında bilgi toplama amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen ankette; okul öncesi ve ilkokullarda çalışan öğretmenlerinin yaşı,

cinsiyeti, öğrenim durumu, mesleki kıdemi ve kurumdaki statüleri, mesleği seçme nedenleri; gazete, dergi, kitap vs okuma sıklıkları; kültürel etkinliklere katılımları, öğrencilerinin yaş grupları ve oyuncak seçimlerini belirlemeye dair toplam 13 soru bulunmaktadır.

4.3.2. Yaratıcı Drama ve Kukla Uygulamaları Anketi

Bu araştırma için gerekli verilerin toplanması amacıyla araştırmacı, konu ile ilgili kitaplar ve makaleleri tarayarak konu ile ilgili yapılan araştırmaları incelemiştir. Bu inceleme sonucunda veri toplama aracı olarak, çeşitli kaynaklardan yararlanılarak bir anket geliştirilmiştir (Ek-1, sayfa 99). Anket formu hazırlanırken daha önce uygulanmış anket sorularından yararlanılmıştır. Anket soruları alan uzmanlarının görüş ve önerileri doğrultusunda gözden geçirilmiş, üniversitenin ilgili biriminden onay da alınarak anketin geçerliliği sağlanmıştır.

Araştırmacı tarafından geliştirilen, uzmanların önerileri doğrultusunda düzeltilen ve alanla ilgili sorular içeren anket iki başlık altında ayrıntılı bir biçimde hazırlanmıştır: Ankette öğretmenlerin yaratıcı drama ve kukla alanları ile ilgili etkinlik öncesi, etkinlik sırasında ve sonrasında yaptıkları uygulamalar; bu iki alanla ilgili düşünceleri, uygulama aşamalarının etkileri, yapılan etkinliklerde karşılaşılan zorluklar sorulmaktadır. Sorularda “Diğer” seçeneği dışında başka bir doldurma sorusu kullanılmamıştır. Öğretmenlerden kendilerine uygun seçenekleri işaretlemeleri istenerek çoktan seçmeli sorulardan yararlanılmıştır. Ayrıca ankette birden fazla seçeneğin işaretlenmesine uygun olarak hazırlanmış sorular da yer almaktadır.

Birinci başlık kukla ile ilgilidir ve kendi içerisinde dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde *Kukla Oynatım Etkinlikleri* ile ilgili genel 9 yargı; ikinci bölümde *Kukla Yapım Etkinlikleri* ile ilgili 8 yargı, üçüncü bölümde *Günlük Planda Yer Alan Kukla Etkinlikleri* ile ilgili 7 yargı, dördüncü bölümde *Kukla Köşesi* ile ilgili 4 yargı yer almaktadır.

İkinci başlık öğretmenlerin yaratıcı drama uygulamaları ile ilgilidir ve üç bölümden oluşmaktadır: Birinci bölüm *Yaratıcı Drama Etkinlikleri Hazırlıkları* ile ilgili olarak 5 yargı içermektedir. İkinci bölümde ise *Yaratıcı Drama Etkinliği* uygulamaları ile ilgilidir ve 10 yargıdan oluşmaktadır. Üçüncü bölüm ise *Drama Köşesi* ile ilgili 4 yargıdan oluşmaktadır.

4.4. Verilerin Analizi

Çalışmanın verilerinin elde edildiği ankete katılan öğretmenlerin, ankete verdikleri cevapların uygulamaları ile ilgili olduğu ve verilerin analizi sonucu elde edilecek bulguların İstanbul için genellenebilir olduğu varsayılmaktadır.

İstatistiksel analizler için NCSS (Number Cruncher Statistical System) 2007 (Kaysville, Utah, USA) programı kullanılmıştır. Çalışma verileri değerlendirilirken tanımlayıcı istatistiksel metodların (ortalama, standart sapma, medyan, frekans, oran, minimum, maksimum) yanı sıra nicel verilerin karşılaştırılmasında normal dağılım gösteren üç ve üzeri grupların karşılaştırmalarında One-way ANOVA test kullanılmıştır; normal dağılım göstermeyen üç ve üzeri grupların karşılaştırmalarında Kruskal Wallis test ve farklılığa neden olan grubun tespitinde Mann Whitney U test kullanılmıştır. Nitel verilerin karşılaştırılmasında Pearson ki-kare test ve Fisher Freeman Halton test, kullanıldı. Değişkenler arası ilişkilerin değerlendirilmesinde Spearman korelasyon analizi kullanılmıştır. Anlamlılık $p<0,01$ ve $p<0,05$ düzeylerinde değerlendirilmiştir.

BÖLÜM V

5. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, açıklanan yöntemlerle toplanan verilerin her bir alt problemle ilgili olarak istatistiksel tekniklerle yapılan çözümlemeleri sonucu elde edilen bulguları ve bu bulgular ışığında yapılan yorumları içermektedir. Bulgular dört ana başlık altında verilmiştir:

- Öğretmenlerin derslerinde kukla kullanımlarına yönelik sonuçlar
- Öğretmenlerin derslerinde yaratıcı drama yöntemi kullanımlarına yönelik sonuçlar
- Öğretmenlerin tanımlayıcı özelliklerine göre kukla ve drama uygulamalarına dair sonuçlar
- Öğrencilerin oyuncak seçimindeki etkenlerle ilgili bulgular ve yorumlar

5.1 Öğretmenlerin Kukla Etkinlikleri ile ilgili Bulgu ve Yorumlar

Bu bölümde öğretmenlerin sınıf içindeki kukla uygulamaları ile ilgili bulgu ve yorumlar yer almaktadır.

5.1.1. Sınıf İçi Kukla Etkinlikleri ile ilgili Bulgular ve Yorumlar

Sınıf İçi Kukla Etkinlikleri bölümünde yer alan 9 sorudan total puan elde edilmiştir. Bunu yaparken 9 sorunun elde edilen en düşük puan 9 ile en yüksek puan 45 olmaktadır. Elde edilen bu puanı yüzlük skalaya çevirip değerlendirmeler 100 puan üzerinden yapmayı daha anlaşılır bulunduğu; her öğretmenin aldığı toplam puanı yüzlük skalaya çevirerek değerlendirilmiştir. Buna göre elde edilen puan; 0 ile 100 arasında değişmektedir. Puan hesabı için uygulanan formül aşağıdaki şekildedir;

Puan= [(Madde 1+M2+M3+M4+M5+M6+M7+M8+M9)*100(5*9)]*1,25–25
şeklindedir.

Tablo 1*Sınıf İçi Kukla Etkinliklerine Verilen Cevaplara İlişkin Dağılımlar*

	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her Zaman
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)
Kukla köşesindeki kuklaları çocuklara oynatırım	35 (12,6)	41 (14,8)	47 (17,0)	113 (40,8)	41 (14,8)
Çocuklar kukla köşesindeki kuklaları oynatırlar	40 (14,4)	37 (13,4)	47 (17,0)	103 (37,2)	50 (18,1)
Kukladan yola çıkarak birlikte doğaçlama kukla oyunu oluşturur oynatılır	32 (11,6)	43 (15,5)	71 (25,6)	100 (36,1)	31 (11,2)
Kuklalar başka bir etkinliğin içinde kullanılır	28 (10,1)	44 (15,9)	68 (24,5)	102 (36,8)	35 (12,6)
Çocuklara kukla sahnesinde kukla oynatırım	49 (17,7)	64 (23,1)	57 (20,6)	79 (28,5)	28 (10,1)
Sınıfımla hazırladığım bir kukla oyunu başka çocuklara sergilerim	92 (33,2)	86 (31,0)	50 (18,1)	37 (13,4)	12 (4,3)
Kukla oyunu metni bulurum ve onu oynatırım	71 (25,6)	81 (29,2)	63 (22,7)	49 (17,7)	13 (4,7)
Doğaçlama bir kukla karakter oluştururum	37 (13,4)	53 (19,1)	57 (20,6)	93 (33,6)	37 (13,4)
Okula profesyonel kukla tiyatrosu davet ederim	116 (41,9)	80 (28,9)	38 (13,7)	27 (9,7)	16 (5,8)
	Minimum	Maksimum	Ortalama	S. Sapma	Medyan
Toplam Bölüm Puanı	0	100	46,99	24,40	50

Tablo 1'e göre öğretmenlerin % 40,8'i genellikle kukla köşesindeki kuklalarla çocuklara oyunlar oynatmaktadırlar; %37,2'si genellikle çocukların kukla ile oynadıklarını belirtmişler; %36,1'i genellikle kuklalardan yola çıkarak birlikte doğaçlama oyunlar oluşturduklarını, %36,8'i genellikle kuklaların başka etkinlikler içinde kullanıldığını; %28,5'i genellikle kukla sahnesini kullandıklarını belirtmişlerdir. % 33,2'si hiçbir zaman başka gruplara oyun sergilememektedirler; %29,2'si nadiren kukla metinleri bulmaktadır; %33,6'sı genellikle doğaçlama karakter oluştururlar; %41,9'u okula hiçbir zaman profesyonel kukla grubu davet etmemektedirler.

Tablo 1'de elde edilen bulgulara göre öğretmenlerin kukla etkinliklerinde her zaman planlı ve programlı olmadığı, genellikle kukla etkinlikleri yaptıkları sonucu

çıkılmaktadır. Bu sonuca göre, kuklanın etkinlikler arasında kullanıldığı, öğretmenin kukla oynattığı ve çocukların kuklalarla oynadıkları görülmektedir. Bunun yanında performans olarak kukla oyunu ürününe ulaşılmadığı sonucu çıkmaktadır; ayrıca kukla metni araştırması yapılmamaktadır ve profesyonel kukla grupları ile çalışılmamaktadır.

5.1.2. Sınıf İçi Kukla Uygulamaları ile ilgili Bulgular ve Yorumlar

Sınıf İçi Kukla Uygulamaları bölümünde yer alan 9 sorudan total puan elde edilmiştir. Bunu yapılırken 9 sorunun elde edilen en düşük puan 9 ile en yüksek puan 45 olmaktadır. Elde edilen bu puanı yüzlük skalaya çevirip değerlendirmeler 100 puan üzerinden yapmayı daha anlaşılır bulduğundan; her öğretmenin aldığı toplam puanı yüzlük skalaya çevirerek değerlendirilmiştir. Buna göre elde edilen puan; 0 ile 100 arasında değişmektedir. Puan hesabı için uygulanan formül aşağıdaki şekildedir;

Puan=[(Madde 1+M2+M3+M4+M5+M6+M7+M8+M9)*100(5*9)]*1,25–25 şeklindedir.

Tablo 2

Sınıf İçi Kukla Yapım Uygulamalarına Verilen Cevaplara İlişkin Dağılımlar

	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her Zaman
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)
Çocuklar için ben sık sık kukla yaparım	60 (21,7)	52 (18,8)	110 (39,7)	41 (14,8)	14 (5,1)
Çocuklara sık sık sınıf içinde kukla yaptırırım	48 (17,3)	60 (21,7)	99 (35,7)	54 (19,5)	16 (5,8)
Çocuklar, öyküye uygun kukla yaparlar ve sergilenir	56 (20,2)	52 (18,8)	103 (37,2)	55 (19,9)	11 (4,0)
Çocuklar, öyküye uygun kukla yaparlar ve oynatırlar	52 (18,8)	57 (20,6)	97 (35,0)	56 (20,2)	15 (5,4)
Kukla yaparken doğaçlama bir kukla karakteri oluştururum	46 (16,6)	53 (19,1)	91 (32,9)	70 (25,3)	17 (6,1)
Kukla yaparken öyküden yola çıkarak kukla karakter oluştururum	46 (16,6)	58 (20,9)	94 (33,9)	64 (23,1)	15 (5,4)
Çocuklarla birlikte bir karakterin kuklasını oluştururum	47 (17,0)	58 (20,9)	91 (32,9)	71 (25,6)	10 (3,6)
Eğitim programına uygun kukla öyküleri yaptırırım	52 (18,8)	59 (21,3)	82 (29,6)	67 (24,2)	17 (6,1)
Çocuklara kuklayı yaptırır, etkinliği sona erdiririm	74 (26,7)	61 (22,0)	84 (30,3)	42 (15,2)	16 (5,8)
	Minimum	Maksimum	Ortalama	S. Sapma	Medyan
Toplam Bölüm Puanı	0	100	43,08	24,03	47,22

Tablo 2'ye göre öğretmenlerin %39,7'si çocuklar için bazen kukla yapmaktadırlar; %35,7'si çocuklara bazen yaptırmaktadırlar; %37,2'si bazen çocuklara öyküye uygun kukla yaptırtıp sergilemektedirler; %35,2'si bazen çocuklara öyküye uygun kukla yaptırtıp oynatmaktadırlar; %32,9'u bazen kukla yaparken doğaçlama karakter

oluştururlar; %33,9'u bazen öyküden yola çıkarak karakter oluştururlar; %32,9' bazen çocuklarla birlikte karakter oluştururlar; %29,6'sı bazen programına göre kukla öyküsü araştırırlar; %30,3'ü kuklayı yaptırarak etkinliği sona erdirirler.

Tablo 2'de yer alan bulgulara göre öğretmenlerin sık sık kukla yapmadıkları bazen çocuklara yaptırdıkları, yapılan kuklaların bazen sergilendiği bazense oynatıldığı sonuçlarına ulaşılmaktadır. Karakter oluşturma zaman aralığının bazen seçimi ile birlikte, öykülerden ve bazen de doğaçlama oluşturulduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte öğretmenlerin kukla etkinliğine uygun öykü vb malzeme araştırmasına meyilli olduğu gözlemlenmiştir.

5.1.3. Günlük Eğitim Programı Planında Kukla Etkinlikleri ile ilgili Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümünde yer alan 7 sorudan total puan elde edilmiştir. Bunu yaparken 7 sorunun elde edilen en düşük puan 7 ile en yüksek puan 35 olmaktadır. Elde edilen bu puanı yüzölçek skalaya çevirip değerlendirmeler 100 puan üzerinden yapılması daha anlaşılır bulunduğundan; her öğretmenin aldığı toplam puanı yüzölçek skalaya çevirerek değerlendirilmiştir. Buna göre elde edilen puan; 0 ile 100 arasında değişmektedir. Puan hesabı için uygulanan formül aşağıdaki şekildedir;

Puan= [(Madde 1 + M2 + M3 + M4 + M5 + M6 + M7) * 100 (5*7)]*1,25–25 şeklindedir.

Tablo 3

Günlük Eğitim Programı Planında Kukla Etkinlikleri ile İlgili Dağılımlar

	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her Zaman
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)
Günlük programda kukla etkinliklerine yeterli zaman ayırabiliyorum	46 (16,6)	76 (27,4)	77 (27,8)	59 (21,3)	19 (6,9)
Gruba uygun kukla etkinlikleri rahatlıkla bulabiliyorum	43 (15,5)	68 (24,5)	70 (25,3)	68 (24,5)	28 (10,1)
Kukla konusunda hizmet içi eğitime gereksinim duyuyorum	32 (11,6)	35 (12,6)	68 (24,5)	56 (20,2)	86 (31,0)
Kukla etkinlikleri gerçekleştirirken bütün aşamaları sorunsuz gerçekleştiriyorum	40 (14,4)	63 (22,7)	83 (30,0)	65 (23,5)	26 (9,4)
	Minimum	Maksimum	Ortalama	S. Sapma	Medyan
Toplam Bölüm Puanı	0	100	51,71	23,91	57,14

Tablo 3'e göre öğretmenlerin %27,8'i günlük programda kukla etkinliklerine bazen yer ayırabildiklerini belirtmişlerdir, onu %27,4 ile nadiren ayırabilenlerin oranı

takip etmektedir; %25,3'ü gruba uygun etkinlikleri bazen ulaşabilmektedirler; %31'i kukla konusunda hizmet içi her zaman eğitime gereksinim duymaktadırlar; %30'u kukla etkinliklerinde bazen sorun yaşamaktadırlar, bunu %23,5 ile genellikle sorun yaşayanlar takip etmektedir.

Tablo 3'de yer alan bulgulara göre günlük programlarda kukla etkinliklerine çok da yeterli zaman bazen ayırmadıklarını gözlemlenmektedir. Kukla etkinliklerine de çok sık ulaşmadıkları bazen yanıtının cevabından çıkarılmaktadır. Kukla alanına dair hizmet içi eğitim ihtiyacı katılımcılardan en çok onay alan yargı olmuştur. Bu bölümden çıkarılan sonuçlara göre eğitimciler kukla etkinliklerine zaman ayırma, ulaşma alanlarında sık uygulama gerçekleştirmemektedirler. Kukla etkinlikleri planlama ve uygulama aşamaları konusunda eğitime ihtiyaç duymaktadırlar.

5.1.4. Sınıf İçindeki Kukla Köşesi ile ilgili Bulgular ve Yorumlar

Sınıf İçindeki Kukla Köşesi bölümünde yer alan 4 sorudan total puan elde edilmiştir. Bunu yaparken 4 sorunun elde edilen en düşük puan 4 ile en yüksek puan 20 olmaktaydı. Elde edilen bu puanı yüzlük skalaya çevirip değerlendirmelerin 100 puan üzerinden yapmayı daha anlaşılır bulunduğundan; her öğretmenin aldığı toplam puanı yüzlük skalaya çevirerek değerlendirilmiştir. Buna göre elde edilen puan; 0 ile 100 arasında değişmektedir. Puan hesabı için uygulanan formül aşağıdaki şekildedir;

Puan= [(Madde 1 + M2 + M3 + M4) * 100 (5*4)] * 1,25 – 25 şeklindedir.

Tablo 4

Sınıf İçindeki Kukla Köşesi ile İlgili Dağılımlar

	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her Zaman
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)
Kukla köşesi için evlerden kukla isterim	81 (29,2)	66 (23,8)	91 (32,9)	26 (9,4)	13 (4,7)
Kukla köşesinde her zaman insan kuklaları bulunur	48 (17,3)	48 (17,3)	50 (18,1)	72 (26,0)	59 (21,3)
Kukla köşesinde her zaman hayvan kuklaları bulunur	42 (15,2)	29 (10,5)	47 (17,0)	92 (33,2)	67 (24,2)
Kukla köşesinde her zaman meslek kuklaları bulunur	56 (20,2)	34 (12,3)	58 (20,9)	77 (27,8)	52 (18,8)
	Minimum	Maksimum	Ortalama	S. Sapma	Medyan
Toplam Bölüm Puanı	0	100	50,41	28,91	57,14

Tablo 4'te öğretmenlerin %23,8'i evlerden kukla istememektedirler, bunu %29,2 ile hiçbir zaman istemeyenler takip etmektedir; %26'sı köşelerde insan kuklaları olduğunu, %33,2'si hayvan kuklaları olduğunu, %27,8'i meslek kuklalarının olduğunu belirtmişlerdir.

Tablo 4'te yer alan bulgulara göre çıkarılan yorumlardan ilki evlerden kukla istenmediğidir. Kolaylıkla bir kukla köşesi oluşturmak için önerilen yöntemlerden biri olan bu uygulama eğitimcilerin büyük çoğunluğu tarafından uygulanmamaktadır.

Kukla köşesi için insan hayvan ve meslek kuklaların olması katılımcıların büyük kısmı tarafından onaylandığı görülmektedir. Sınıflarında kukla sorularına hiçbir zaman cevabı verenlerin de yüzdesi dikkat çekici şekilde yüksektir.

5.2. Öğretmenlerin Yaratıcı Drama etkinlikleri ile ilgili Bulgu ve Yorumlar

5.2.1. Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları ile ilgili Bulgular ve Yorumlar

Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları bölümünde yer alan 5 sorudan total puan elde ettik. Bunu yaparken 5 sorunun elde edilen en düşük puan 5 ile en yüksek puan 25 olmaktaydı. Elde ettiğimiz bu puanı yüzlük skalaya çevirip değerlendirmelerimizi 100 puan üzerinden yapmayı daha anlaşılır bulduğumuzdan; her öğretmenin aldığı toplam puanı yüzlük skalaya çevirerek değerlendirdik. Buna göre elde ettiğimiz puan; 0 ile 100 arasında değişmektedir. Puan hesabı için uyguladığımız formül aşağıdaki şekildedir;

**Puan= [(Madde 1 + M2 + M3 + M4 + M5) * 100 (5*5)] * 1,25 – 25
şeklindedir.**

Tablo 5

Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları İlişkin Sorulara Verilen Cevapların Dağılımları

	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her Zaman
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)
Kazanımlardan yola çıkarak yaratıcı drama etkinlikleri yaptırım	8 (2,9)	24 (8,7)	79 (28,5)	100 (36,1)	66 (23,8)
Konu/öyküden yola çıkarak yaratıcı drama etkinlikleri yaptırım	9 (3,2)	23 (8,3)	73 (26,4)	107 (38,6)	65 (23,5)
Eğitim programına uygun öykü araştırma ve canlandırma yaptırım	9 (3,2)	41 (14,8)	67 (24,2)	100 (36,1)	60 (21,7)
Kendim doğaçlama bir öykü anlatırım ve çocuklar canlandırırlar	10 (3,6)	31 (11,2)	76 (27,4)	90 (32,5)	70 (25,3)
Belirli gün ve haftalara yönelik gösteri amaçlı dramatizasyon rolleri öğretirim	32 (11,6)	43 (15,5)	71 (25,6)	85 (30,7)	46 (16,6)
	Minimum	Maksimum	Ortalama	S. Sapma	Medyan
Toplam Bölüm Puanı	0	100	64,40	23,60	65,0

Tablo 5'e göre öğretmenlerin 36,1'i genellikle yaratıcı drama etkinlikleri yaptırmaktadırlar; %38,6'sı genellikle öykülerden yola çıkmaktadırlar; %36,1'i genellikle eğitim programlarına uygun öykü araştırmaktadırlar; % 32,5'i genellikle doğaçlama anlatılan öyküye göre canlandırma gerçekleştirmektedirler; %30,7'si genellikle belirli gün ve haftalara yönelik gösteri amaçlı roller öğretmektedirler.

Tablo 5'e göre katılımcıların yaratıcı drama uygulamaları konusunda çoğunlukla etkinlik yaptıkları sonucuna ulaşılmaktadır. Ders kazanımlarına ulaşmadan alandan yararlanmaktadırlar. Ayrıca planlarına göre araştırma yapmakta ve çocuklara canlandırma etkinlikleri gerçekleştirmektedirler. Bununla birlikte belirli gün ve haftalara yönelik etkinliklerde de genellikle başvurulan bir teknik olduğu görülmektedir.

5.2.2. Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Uygulamaları ile ilgili Bulgular ve Yorumlar

Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Uygulamaları bölümünde yer alan 15 sorudan total puan elde edilmiştir. Bunu yapılırken 15 sorunun elde edilen en düşük puan 15 ile en yüksek puan 75 olmaktadır. Elde edilen bu puanı yüzölçek skalaya çevirip değerlendirmeler 100 puan üzerinden yapılması daha anlaşılır bulunduğundan; her öğretmenin aldığı toplam puanı yüzölçek skalaya çevirerek değerlendirilmiştir. Buna göre

elde edilen puan; 0 ile 100 arasında değişmektedir. Puan hesabı için uygulanan formül aşağıdaki şekildedir;

Puan= [(Madde 1 + M2 + M3 + M4 + M5 + M6 + M7 + M8 + M9 + M10 + M11 + M12 + M13 + M14 + M15) * 100 (5*15)] * 1,25 – 25 şeklindedir.

Tablo 6

Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Uygulamalarına İlişkin Sorulara Verilen Cevapların Dağılımları

	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her Zaman
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)
Konuyla ilgili bir ısınma etkinliğinden sonra canlandırmaya geçilir	10 (3,6)	21 (7,6)	68 (24,5)	106 (38,3)	72 (26,0)
Okunan öykünün dramatizasyonu yapılır	8 (2,9)	22 (7,9)	84 (30,3)	119 (43,0)	44 (15,9)
Öykü öğretmen tarafından roller verilerek canlandırılır	19 (6,9)	19 (6,9)	102 (36,8)	108 (39,0)	29 (10,5)
Öyküdeki roller çocuklar tarafından belirlenir ve canlandırılır	13 (4,7)	35 (12,6)	98 (35,4)	98 (35,4)	33 (11,9)
Doğaçlama bir konu seçilerek çocuklarla yapılandırılır ve canlandırılır	12 (4,3)	29 (10,5)	84 (30,3)	115 (41,5)	37 (13,4)
İzlenen bir filmin canlandırması yapılır	50 (18,1)	41 (14,8)	112 (40,4)	57 (20,6)	17 (6,1)
Bir şarkı müziği eşliğinde sözleri hareketlerle canlandırılır	13 (4,7)	29 (10,5)	62 (22,4)	109 (39,4)	64 (23,1)
Ritim ve beden çalışmalarında yaratıcı dans çalışmaları yapılır	17 (6,1)	33 (11,9)	64 (23,1)	107 (38,6)	56 (20,2)
Belirli gün ve haftalarda eğitsel amaçlı dramatizasyon gerçekleştirilir	35 (12,6)	32 (11,6)	81 (29,2)	88 (31,8)	41 (14,8)
Yılsonu gösterileri amaçlı dramatizasyon gerçekleştirilir	41 (14,8)	40 (14,4)	71 (25,6)	87 (31,5)	38 (13,7)
Drama için gelen branş öğretmeni dersleri yapıyor	87 (31,4)	51 (18,4)	44 (15,9)	30 (10,8)	65 (23,5)
Drama köşesi için sık sık maske, şapka, pelerin vb. yaparım	47 (17,0)	51 (18,4)	97 (35,0)	62 (22,4)	20 (7,2)
Drama köşesi için evlerden giysi, kostüm vb. isterim	45 (16,2)	46 (16,6)	89 (32,1)	75 (27,1)	22 (7,9)
Gerekli zamanlarında kostüm vb. satın alınır/kiralanır	54 (19,5)	43 (15,5)	78 (28,2)	70 (25,3)	32 (11,6)
Sınıfımın fiziksel yapısı yaratıcı drama etkinliklerine uygun değil	65 (23,5)	49 (17,7)	75 (27,1)	60 (21,7)	28 (10,1)
	Minimum	Maksimum	Ortalama	S. Sapma	Medyan
Toplam Bölüm Puanı	0	100	55,50	17,86	56,67

Tablo 6'ya göre öğretmenlerin %38,3'ü genellikle canlandırmadan önce ısınma etkinliği yaptırmaktadırlar; %43'ü genellikle okunan öykünün dramatizasyonunu yaptırmaktadırlar; %39'u genellikle çocuklara rolleri kendileri verirler; %35,4'ü genellikle öyküdeki rolleri çocuklar tarafında belirlenmesini sağlarlar; %41,5'i

genellikle çocuklarla bir doğaçlama konu seçerler ve yapılandırır; %40,4'ü bazen izlenen bir filmin canlandırmasını gerçekleştirir; %39,4'ü genellikle bir şarkıyı hareketler eşliğinde canlandırır; %38,6'sı genellikle yaratıcı dans çalışmaları gerçekleştirir; %31,8'i genellikle belirli gün ve haftalara yönelik dramatizasyonlar gerçekleştirir; %31,5'i genellikle yılsonu gösteri amaçlı dramatizasyon gerçekleştirir; %31,4'ü hiçbir zaman branş öğretmeniyle çalışmamaktadırlar; %35'i bazen maske, şapka vb yapmaktadırlar; %32,1'i bazen evlerden kostüm vb istemektedirler; %28,2' si bazen kostüm aksesuar vb.lerini kiralamaktadırlar; %27,1'i ise sınıflarının drama etkinlikleri için uygun olmadığını düşünmektedirler.

Tablo 6'da elde edilen verilere göre katılımcıların yaratıcı drama etkinliklerini derslerinde genellikle uyguladıkları sonucuna erişilmektedir; ayrıca Yaratıcı Drama ile ilgili şu sonuçlara ulaşılmaktadır. Okunan öykünün dramatizasyonu en sık başvurulan yöntemdir. Ayrıca doğaçlama konular da yapılandırılarak uygulanmaktadır. Şarkılar canlandırmalarda aktif olarak kullanılmakta, bu uygulamayı öğretmenin verdiği rollerle yapılan etkinlikler takip etmektedir. Ritim ve beden çalışmalarının eşlik ettiği yaratıcı dans çalışmaları da yine sıklıkla kullanılmaktadır. Yaratıcı Drama aşamalarından olan ısınma etkinliklerine yine sıklıkla başvurulmaktadır. Rollerin çocuklar tarafından belirlenmesi de genellikle sağlanmakta olup, belirli gün ve haftalarda başvurulmaktadır. Yılsonu gösterilerinde de genellikle bu çalışmalar kullanılmaktadır.

Öğretmenlerin drama uygulamalarında, çocukların kullanabileceği düşünülen drama köşesi ile ilgili sonuçlara göre öğretmenler bazen kostüm, aksesuar vb yapmaktadırlar; ayrıca evlerden bazen istemektedirler. Kostümlerin gerektiği zamanlarda yine bazen kiralandığı ya da satın alındığı sonucuna ulaşılmaktadır. Yaratıcı drama etkinlikleri için bazen sınıflarını uygun olmadığını düşünen öğretmenler bulunmaktadır. Branş uzmanı olarak Yaratıcı Drama öğretmenin yer almasına verilen cevaplarda hiçbir zaman seçeneği yüksek olduğu görülmektedir.

5.3. Öğretmenlerin Tanımlayıcı ve Demografik Özellikleri İlgili Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümde öğretmenlerin tanımlayıcı ve demografik özelliklerinin eğitimde kukla ve yaratıcı drama uygulamalarında etken olup olmadığı araştırmacının gerekli olduğunu düşündüğü anket soruları üzerinden incelenecektir.

5.3.1. Öğretmenlerin Tanımlayıcı Özelliklerin Dağılımı ile ilgili Bulgu ve Yorumlar

Çalışma Eylül 2015 – Ocak 2017 Eğitim ve Öğretim yılında Milli Eğitim Bakanlığına bağlı İstanbul ili Beşiktaş, Şişli ve Beyoğlu ilçelerinde bulunan okul öncesi ve ilkokul kurumlarında görev yapmakta olan. %87'si (n=241) kadın, %13'ü (n=36) erkek toplam 277 öğretmen ile yapılmıştır. Çalışmaya katılan öğretmenleri yaşları 20 ile 65 yıl arasında değişmekte olup, ortalama $32,98 \pm 8,33$ yıl olarak saptanmıştır.

Tablo 7

Tanımlayıcı Özelliklerin Dağılımı

		Min – Maks	Ort±Ss
Yaş (yıl)		20 – 65	32,98±8,33
		n	%
Cinsiyet	Kadın	241	87,0
	Erkek	36	13,0
Medeni Durum	Bekar	141	50,9
	Evli	136	49,1
Eğitim Durumu	Lise	10	3,6
	Önlisans	45	16,2
	Lisans	190	68,6
	Yüksek Lisans	30	10,8
	Doktora	2	0,7
Çalışılan Sektör	Özel Sektör	138	49,8
	Kamu	139	50,2
Mesleki Tecrübe	< 1 Yıl	23	8,3
	1 – 5 Yıl	83	30,0
	6 – 15 Yıl	113	40,8
	≥ 16 Yıl	58	20,9
Kurumdaki Çalışma Süresi	< 1 Yıl	64	23,1
	1 – 2 Yıl	57	20,6
	3 – 6 Yıl	89	32,1
	7 – 14 Yıl	55	19,8
	≥ 15 Yıl	12	4,3
Mesleği Seçme Sebebi	İsteyerek	213	76,9
	Zorunlu	12	4,3
	Rastlantı	25	9,0
	ÖSYM – Atama	15	5,4
	Aileden	11	4,0
	Çocuk Sevgisi	1	0,4
Kitap Okuma Sıklığı	Her Gün	99	35,7
	Haftada Bir Kez	20	7,2
	Haftada Birkaç Kez	85	30,7
	Ayda Birkaç Kez	45	16,2
	Yılda Birkaç Kez	25	9,0
	Hiç	3	1,1
Kültürel Etkinlik Sıklığı	Haftada Bir Kez	58	20,9
	Haftada Birkaç Kez	29	10,5
	Ayda Bir Kez	136	49,1
	Yılda Birkaç Kez	49	17,7
	Hiç	5	1,8

Tablo 7'ye göre Çalışmaya katılan öğretmenlerin tanımlayıcı özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Öğretmenlerin %50,9'unun (n=141) bekar olduğu gözlenirken, %49,1'inin (n=136) evli olduğu gözlenmiştir.
- Öğretmenlerin %3,6'sının (n=10) eğitim durumu lise, %16,2'sinin (n=45) önlisans, %68,6'sının (n=189) lisans, %10,8'inin (n=30) yüksek lisans ve %0,7'sinin (n=2) doktora olduğu gözlenmiştir.
- Öğretmenlerin %49,8'inin (n=138) özel sektörde çalıştığı gözlenirken, %50,2'sinin (n=139) kamuda çalıştığı gözlenmiştir.
- Öğretmenlerin %8,3'ünün (n=23) mesleki tecrübesinin 1 yıldan az olduğu gözlenirken, %30'unun (n=83) 1-5 yıl arasında, %40,8'inin (n=113) 6-15 yıl arasında ve %20,9'unun (n=58) 16 yıl ve üzeri olduğu gözlenmiştir.
- Öğretmenlerin %23,1'inin (n=64) kurumdaki çalışma sürelerinin 1 yıldan az olduğu gözlenirken, %20,6'sının (n=57) 1-2 yıl arasında, %32,1'inin (n=89) 3-6 yıl arası, %19,9'unun (n=55) 7-14 yıl arası ve %4,3'ünün (n=12) 15 yıl ve üzeri olduğu gözlenmiştir.
- Öğretmenlerin Mesleğinizi seçme nedeniniz nedir sorusuna verdikleri cevapların %76,9'unun (n=213) mesleği seçme nedeni isteyerek, %4,3'ünün (n=12) zorunlu, %9'unun (n=25) rastlantı, %5,4'ünün (n=15) ösym-atama, %4'ünün (n=11) ve %0,4'ünün (n=1) çocuk sevgisi olduğu gözlenmiştir.
- Öğretmenlerin Gazete/dergi vb. okuma sıklığınız nedir sorusuna verdikleri cevapların %41,9'u (n=116) gazete dergi okuma sıklığını her gün olarak belirtirken, %40,4'ü (n=112) haftada birkaç kez, %8,3'ü (n=23) haftada bir kez, %7,9'u (n=22) ayda bir kez ve %1,4'ü (n=4) hiç olarak belirtmiştir.
- Öğretmenlerin Kitap okuma sıklığınız nedir sorusuna verdikleri cevapların %35,7'si (n=99) kitap okuma sıklığını her gün olarak belirtirken, %7,2'si (n=20) haftada bir kez, %30,7'si (n=85) haftada birkaç kez, %16,2'si (n=45) ayda birkaç kez, %9'u (n=25) yılda birkaç kez ve %1,1'i (n=3) hiç olarak belirtmiştir.
- Öğretmenlerin Kültürel etkinliklere katılma sıklığınız nedir (Sinema, tiyatro, konser vb.) sorusuna verdikleri cevapların %20,9'u (n=58) kültürel etkinlik sıklığını haftada bir kez olarak belirtirken, %10,5'i (n=29) haftada birkaç kez, %49,1'i (n=136) ayda bir kez, %17,7'si (n=49) yılda birkaç kez ve %1,8'i (n=5) hiç olarak belirtmiştir.

- Yukarıdaki istatistiklere göre ankete katılan öğretmenlerin medeni durumları oranlarının oldukça yakın olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.
- Öğretmenlerin büyük çoğunluğu lisans mezunudur.
- Katılımcıların özel sektör ve devlet okullarında çalışma oranları yine oldukça yakın olduğu görülmektedir.
- Çalışma deneyimi açısından bakıldığında büyük çoğunluğu 3-6yıldır öğretmenlik yapmaktadırlar.
- Öğretmenliği isteyerek seçenlerin sayısı diğer seçeneklere göre daha yüksektir.
- Öğretmenlerin büyük çoğunluğu her gün dergi gazete vb okumaktadırlar.
- Her gün kitap okuyanlar yine çoğunluğu oluşturmaktadır, bu istatistiği en azında haftada birkaç kez okuyanlar takip etmektedir.
- Kültürel etkinliğe gitme sıklıkları ise büyük çoğunluk ayda bir kez olarak işaretlemiştir.

5.3.2. Öğretmenlerin Demografik Özelliklerine Göre Sınıf İçi Kukla Etkinlikleri ile ilgili Bulgu ve Yorumlar

Kadın öğretmenlerin sınıf içi kukla etkinlikleri boyutundan aldıkları puanlar, erkek öğretmenlere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek saptanmıştır ($p=0,001$; $p<0,01$).

Evli öğretmenlerin sınıf içi kukla etkinlikleri boyutundan aldıkları puanlar, bekar öğretmenlere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek saptanmıştır ($p=0,018$; $p<0,05$).

Tablo 8

Demografik Özelliklere Göre Sınıf İçi Kukla Etkinlikleri Boyutundan Alınan Puanların Değerlendirilmesi

		Sınıf İçi Kukla Etkinlikleri		p
		Ort±Ss	Min-Maks (Medyan)	
Cinsiyet	Kadın (n=241)	50,16±22,69	0-100 (52,78)	^a0,001**
	Erkek (n=36)	25,77±25,15	0-86,11 (25)	
Medeni Durum	Bekar (n=141)	43,95±24,10	0-100 (47,22)	^a0,018*
	Evli (n=136)	50,14±24,40	0-100 (55,56)	

^aMann Whitney U Test

^bKruskal Wallis Test

* $p<0,05$

** $p<0,01$

Yukarıda yer alan istatistiklere göre sınıf içinde kukla uygulama oranları cinsiyete ve medeni duruma göre değişkenlik göstermektedir. Buna göre erkek öğretmenlerin kukla yapımı kadın öğretmenlere göre daha düşüktür. Ayrıca bekar öğretmenler evli öğretmenlere göre kuklaya daha az zaman ayırmaktadırlar.

5.3.3. Öğretmenlerin Demografik Özelliklere Göre Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları ile ilgili Bulgu ve Yorumlar

Kadın öğretmenlerin sınıf içi yaratıcı drama etkinlik hazırlıkları boyutundan aldıkları puanlar, erkek öğretmenlere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek saptanmıştır ($p=0,004$; $p<0,01$).

Özel sektörde çalışan öğretmenlerin sınıf içi yaratıcı drama etkinlik hazırlıkları boyutundan aldıkları puanlar, kamuda çalışan öğretmenlere göre istatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte dikkat çekici düzeyde yüksek saptanmıştır ($p=0,076$; $p>0,05$).

Öğretmenlerin eğitim durumlarına göre sınıf içi yaratıcı drama etkinlik hazırlıkları boyutundan aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır ($p=0,009$; $p<0,01$). Farklılığı belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U Test sonuçlarına göre; eğitim durumu lisans olan öğretmenlerin sınıf içi yaratıcı drama etkinlik hazırlıkları boyutundan aldıkları puanlar, eğitim durumu önlisans ve yüksek lisans olan öğretmenlere göre anlamlı düzeyde düşük düzeyde saptanmıştır ($p=0,025$; $p=0,006$; $p<0,05$).

Tablo 9

Demografik Özelliklere Göre Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları Boyutundan Alınan Puanların Değerlendirilmesi

		Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları		p
		Ort±Ss	Min-Maks (Medyan)	
Cinsiyet	Kadın (n=241)	66,08±22,52	0-100 (70)	^a 0,004**
	Erkek (n=36)	53,19±27,68	0-100 (50)	
Sektör	Özel Sektör (n=138)	66,52±23,65	0-100 (70)	^a 0,076
	Kamu (n=139)	62,30±23,44	0-100 (65)	
Eğitim Durumu	Meslek Lisesi (n=10)	60,00±15,99	30-80 (62,5)	^b 0,009**
	Önlisans (n=45)	70,67±22,75	5-100 (70)	
	Lisans (n=190)	61,45±23,68	0-100 (65)	
	≥Yüksek Lisans (n=32)	74,53±22,52	30-100 (77,5)	

^aMann Whitney U Test

^bKruskal Wallis Test

* $p<0,05$

** $p<0,01$

Tablo 9’da yer alan istatistiklere göre kadın öğretmenler Yaratıcı Drama etkinlik hazırlıklarını daha fazla gerçekleştirmektedirler.

Sektör açısından ele alındığında özel sektör öğretmenleri yaratıcı drama etkinliklerine daha fazla yer vermektedir.

Eğitim durumları açısından yaratıcı drama uygulamalarına bakıldığında öğrenim durumu yüksek lisans ve ön lisans mezunu öğretmenlerin daha aktif olduğunu, lisans mezunu öğretmenlerin uygulama oranının ise düşük olduğu görülmektedir.

5.4. Öğrencilerin Oyuncak Seçimindeki Etkenlerle ilgili Bulgular ve Yorumlar

Öğretmenlerin öğrencilerin Oyuncak Seçimindeki Etkenlerle ilgili Bulgular ve Tablo 10’de yer almaktadır:

Tablo 10

Öğrencilerin Oyuncak Seçimindeki Etkenlerin Dağılımı

		n	%
•Öğrencilerinizin Oyuncak Seçiminde Etken Nedir?	Rengi	111	40,1
	Ses – Işık vb. Özellikte Olması	140	50,5
	Teknolojik Özellikleri	114	41,2
	Gündelik Hayattan Karakterler Olması	94	33,9
	Tv, Bilgisayar, Sinema vb. Karakterlerden Olması	175	63,2
	Aile Tercihleri	30	10,8
	Arkadaş Tercihi	72	26,0

•Birden fazla seçenek işaretlenmiştir.

Katılımcıların %40,1’i (n=111) öğrencilerinin oyuncak seçiminde renginin etken olduğunu belirtirken, %50,5’i (n=140) ses – ışık vb. özellikte olmasının, %41,2’si (n=114) teknolojik özellikleri olmasının, %33,9’u (n=94) gündelik hayattan karakterlerden olmasının, %63,2’si (n=175) Tv, bilgisayar, sinema vb. karakterlerden olmasının, %10,8’i (n=30) aile tercihlerinin ve %26’sı (n=72) arkadaş tercihlerinin etken olduğunu belirtmiştir.

Çoktan seçmeli bir soru olan öğrencilerinizin oyuncak seçiminde sizce baskın etken nedir sorusuna verdikleri cevaplarda öğrenciler TV, bilgisayar, sinema vb karakterlerden seçtikleri görülmektedir. Bu seçimlerini oyuncakların ses ve ışık özellikleri ile teknolojik özellikleri takip etmektedir. Arkadaş seçimleri ve aile tercihleri ise en son sırada yer almaktadır. Buradan öğrencilerin gündelik hayatta gördükleri, izledikleri kahramanların oyuncak seçimlerinde etkili olduklarına ulaşılabilmektedir.

BÖLÜM VI

6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu bölümde, yapılan literatür incelemesi, araştırma hipotezleri doğrultusunda elde edilen sonuçlar üzerinde durulmuş, ayrıca araştırma bulgularına dayanarak tartışma ve önerilere yer verilmiştir. Birinci kısımda öncelikle kaynaklardan yola çıkılarak elde edilen çıkarımların paylaşılması gerekli görülmektedir, ikinci kısımda, anket bulgularına göre ulaşılan sonuçlar ve öneriler yer almaktadır.

Bu çalışma Kukla ve Dramanın tarihini araştırmanın yanında, anaokulu ve ilkokul yıllarını kapsayan dönemde kukla ve yaratıcı drama alanlarının aktif öğrenme yöntemleri arasında yer alması halinde eğitime getireceği faydaları anlaşılır kılmak için düzenlenmiştir. Bu maksatla yapılan literatür taramasında sanat ve eğitim tarihi yanında, oyun oyuncak kültür ve tiyatro tarihleri alanları da incelenmiş ve bu iki alanın günümüze kadar kat ettiği yol ile eğitimde kullanımına değinilmiştir. Bunun yanında İstanbul ili üç büyük ilçesinde 277 öğretmenle gerçekleştirilen anket çalışması ile Türkiye'deki öğretmenlerin yaratıcı drama ve kukla kullanımlarına ışık tutulmaya çalışılmıştır.

Bu bulgular sınıflandırılarak, ulaşıldığı düşünülen sonuçlar ve öneriler haline getirilmiş, **Sınıf İçi Kukla Uygulama Etkinlikleri** (Kukla Oynatma Etkinlikleri, Kukla Yapma Etkinlikleri, Günlük Planda Yer Alan Kukla Etkinlikleri, Kukla Köşesi) **Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlikleri** (Yaratıcı Drama Hazırlıkları, Yaratıcı Drama Uygulamaları, Yaratıcı Drama Köşesi) şeklinde bu başlıklara göre maddelenmiştir.

6.1. Öğretmenlerin Kukla Uygulamaları ile İlgili elde Edilen Sonuçlar ve Öneriler

6.1.1. Sonuçlar

Kukla etkinlikleri düzenli olarak planlanan öğretmen etkinliklerinde yer almamaktadır. Sınıf içinde bazen kullanılmaktadırlar. Ayrıca eğitimciler kuklanın kullanım alanlarında dair araştırma yapmamaktadırlar. Bu sonuca kukla yapımından sonra gerçekleşen etkinliklere verdiği cevaplara dayanılarak ulaşılmaktadır. Öğretmenler kukla etkinliğinde sonra görsel sergi ya da diğer gruplara bir oyun performans hazırlamamaktadırlar. Kukla sahnesi ile etkinlikler gerçekleştirmemektedirler. Ve yine ulaşılan bir başka sonuç profesyonel kukla grupları ile iletişime geçilmemektedir.

Kukla yapım etkinlikleri ile ilgili sorulara bakıldığında kukla yapımına çok sık başvurulmadığına ulaşılmaktadır. Kendileri yapmadıkları gibi çocuklara da yaptırmamaktadırlar. Yapanların oluşturduğu oran olduğu düşünülürse, yapılan etkinlikler öyküye uygun olarak gerçekleştirilmektedir. Doğaçlama karakter oluşturabileceklerini düşünmektedirler, çocuklara tasarlayabilirler, kuklaya uygun öykü araştırabilirler, ama performans ya da ürün oluşturma sürecini uzatmamakta ve sona erdirmektedirler. Yukarıda varılan sonuçlara çoğunluğun verdiği bazen cevaplarından ve araştırmacının okullarda gerçekleştirdiği gözlemlerinden ulaşılmaktadır.

Öğretmenler kukla etkinliklerine ulaşmak istediklerinde ulaşamadıkları cevaplarını vermişlerdir. Ayrıca hizmet içi eğitime oldukça fazla ihtiyaç duymaktadırlar.

Kukla köşesi oluşturmak için başvuru en kısa ve zahmetsiz yöntemlerden birisi evlerden malzeme istemek olduğu araştırmacı tarafından düşünülmüş ve yargı olarak eklenmiştir. Bu soruya verilen cevapların çoğu evlerden kuklaya dair hiçbir malzeme istenmediğidir.

Kukla köşesi karakterlerine dair verilen cevaplar oldukça ortak ve yüksek oranda çıkmıştır. Bu da kukla köşelerinin benzer oldukları sonucuna ulaştırmaktadır.

6.1.2. Öneriler

Okul öncesi ve ilköğretimde eğitimde görevli eğitimcilerin kukla ve drama uygulamaları hakkındaki bilgi düzeyleri artırılmasına yönelik eğitim faaliyetleri düzenlenmelidir, böylelikle çocuk eğitiminde daha bilinçli olarak iki alan yer verilebilir.

Yaratıcı drama eğitimi alan lider adaylarının programlarına kukla ve nesne kullanımına dair modüller eklenerek alana karşı farkındalık sağlanabilir.

Öğretmenlere yaratıcı drama ve kukla eğitimleri lisans eğitimlerinden itibaren verilmeli, kukla yapımının yanında karakter oluşturma, farklı kukla teknikleri bilgisi ve kolay malzemelerle eğitim materyali olarak kukla oluşturma eğitimleri verilebilir.

Anaokulu öğretmen adaylarına ağırlıklı olarak verilen kukla yapım etkinliklerine yaratıcı dramada zorunlu olarak eklenmeli ve iki alan birlikte verilmelidir. Böylelikle kukla yapımı kadar performans oluşturma kalıcı öğrenmede etkili olacağı farkındalığı oluşturulmuş olur.

Özel okullarda sağlanan materyal zenginliği devlet okullarında da sağlanmalıdır.

Öğretmenler materyal kullanımı konusunda bilgilendirmeli, özellikle geri dönüşüm materyallerini sanat etkinliklerine aktarma becerileri eğitimleri alabilmelidirler

Alan uzmanları yetişmesi için üniversitelerde ilgili bölümler açılabilir.

Öğretmenlerin kendilerini geliştirmeleri için yine okullarda ve üniversitelerde katılabilecekleri dersler açılabilir.

Öğretmenlere yönelik hizmet içi kurslarda drama ve kukla kullanımına yönelik eğitimler verilebilir.

Kukla ve dramanın yöntem olarak derslerde kullanılmasına dair çeşitli alanlardaki görsel ve yazılı kaynaklara, materyallere önem verilebilir.

Öğretmenlerin yetersiz buldukları ders saatleri ve sınıf içi ortamları iyileştirilebilir. Bu şekilde eğitim ortamlarında iyileştirme sağlanabilmelidir.

6.2.Öğretmenlerin Yaratıcı Drama Uygulamaları ile Elde Edilen Sonuçlar ve Öneriler

Yaratıcı drama ile ilgili ise şu sonuçlara ulaşılmıştır: Kukla etkinlikleri ile karşılaştırıldığında yaratıcı drama etkinliklerinde daha hakim olan öğretmen sayısı daha fazladır. Bazen ders kazanımlarına ulaşmada bazen de branşlarda kullanılmaktadırlar. Ayrıca belirli gün ve haftalar dair farkındalık oluşturma amaçlı tören ve etkinliklerde de kullanılmaktadır.

6.2.1. Sonuçlar

Katılımcıların, anket soruları içinde yer alan ve yaratıcı drama tekniklerinden olan dramatizasyonla ilgili yargılara katılım oranı oldukça yüksektir. Doğaçlama çalışmaları da yine en kullanılan yöntemlerdendir. Müzik, dans gibi farklı disiplinleri de kullanan öğretmenler aşamalardan ısınma etkinliklerini önemsemektedirler. Roller yapılandırılmış olduğu kadar, çocuklarında belirlediği çalışmalar içerebilmektedir. Öğretmenler drama köşesi için kostüm aksesuar vb yapmaktadırlar, evlerden de istemektedirler; ayrıca profesyonel anlamda kiralama ve satın alma oranları da yüksektir.

Öğretmenlerin bir kısmı sınıflarının drama etkinlikleri için yeterli olmadığını düşünmektedirler. Araştırmacı gözlemlerine göre de sınıflarda sıraların olduğu alanlarda serbest hareket etme, çember olma gibi eylemler için sorun oluşturmaktadır.

Eğitimcilerin büyük kısmı drama dersleri için drama branş öğretmeni olmadığını söylemektedir.

Kadın öğretmenlerin erkek öğretmenlere oranla drama ve kukla etkinliklerine verdikleri olumlu cevap sayısı daha fazladır. Buradan kadın öğretmenlerin daha fazla drama ve kukla alanlarını derslerde kullandıkları sonucuna ulaşılmaktadır. Ayrıca evli öğretmenler bekar öğretmenlere göre daha ilgilidirler.

Özel sektörde çalışan öğretmenler devlet öğretmenlerine göre kukla ve yaratıcı drama etkinliklerine daha fazla yer ve zaman ayırmaktadırlar.

Eğitim açısında bakıldığında ön lisans mezunu öğretmenlerin drama ve kukla etkinliklerini gerçekleştirme oranları lisans mezunlarına göre daha fazla olduğu sonucu çıkarılmaktadır.

Öğrencilerin oyuncak seçimleri ile ilgili olarak ulaşılan sonuçlara göre teknolojik özellikler, ses ışık vb açısından etkili oyuncaklar eğitim amaçlı olsun ya da olması daha fazla rağbet görmektedirler. Çocukların arkadaş ve aileleri oyuncak seçimlerinde pek da fazla etkili olmamaktadır.

6.2.2 Öneriler

Anaokulu ve ilkokullarda drama ile kuklanın eğitimde öneminin belirlenmesi için kazandırılması beklenen hedef davranışlar iki program halinde düzenlenebilir. Deney ve kontrol grupları üzerinde yapılan uygulamaların sonuçları karşılaştırılarak yukarıda kukla faydalarının önemi ortaya konabilir.

Farklı okullar ile uygulamalar gerçekleştirilerek kuklanın kullanımında farklılıklar olup olmadığı belirlenebilir.

Kukla ve dramanın çeşitli branşlarda etkililiğini görmek için öğretmenlerle program geliştirme çalışmaları gerçekleştirilebilir, sonuçlar karşılaştırılarak önemi ortaya konabilir.

Farklı sosyo-ekonomik çocukların kukla ve drama etkinliklerinde gelişim düzeyleri incelenebilir ve farklılık oluşup oluşmadığına dair tespitlere ulaşılabilir.

Kukla ve drama etkinlikleri sadece branşçılarla ya da küçük yaş grupları ile sınırlı kalmamalı her yaş ve düzeyde eğitim gruplarında bilinçlendirilme yapılmalı tarihsel açıdan oldukça köklü bu iki sanat ve eğitim alanına sahip çıkılmalı ve geliştirilmelidir.

Kukla tiyatrosunun tüm aşamalarına dair bilgi almak isteyenlerin de katılabileceği kukla sanatı dersleri eklenebilir.

Devlet, okullarda gezici kukla tiyatroları için ödenek ayırabilir ve alan uzmanları ile kukla eğitim programları geliştirebilir.

Eğitimde drama ve kukla etkinliklerine dair laboratuvarlar açılarak alanda daha fazla uzman yetiştirilebilir. Ayrıca uygulamaların bilimselliği kaynak sayısını artıracaktır.

Kukla tiyatroları artması için projeler geliştirilebilir, devlet ve özel sektör bu alanda öncülük edebilir.

Okul İçi Uygulamalara Yönelik Öneriler

Anaokulu ve ilkokulu öğretmenlerinin görüşlerini belirlemeye yönelik ayrı ayrı araştırmalar yapılarak iki kademede kukla ve drama kullanımları belirlenebilir, ihtiyaçlara yönelik programlar eklenebilir.

Okullarda drama ve kukla köşelerine dair alanlar oluşturulmalı ve çocuklara bu alanda daha fazla zaman tanınmalıdır.

Okul aile işbirlikleri sağlanarak drama ve kukla materyali konusunda evlerden geri dönüşüm malzemeleri tedariki sağlanabilir, köşelerde kullanılabilir.

Okullarda ve sınıflarda birer kukla ve drama köşesi oluşturulması için çalışmalar başlatılabilir.

Yaratıcı drama ders saatleri artırılarak kukla etkinlikleri için de yeterli süre ayrılabilir.

6.3. Sonuç

Eğitimde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama ve Kukla adlı tez oyunun ve kuklanın eğitimde kullanımını incelemek, tarihsel bulgulardan yola çıkarak gündelik eğitim hayatındaki yeri ve önemini belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Araştırmalar oyunun pek çok anlamı içinde barındırdığına ve kültürden, insanın var oluşundan çok daha eskiye dayandığını göstermektedir. Kültür ve eğitim kavramları birbirlerine bağlı kavramlardır ve oyun ile yakından ilişkilidirler.

Oyunun hem çocuk hem de toplumların tarihinde farklı çeşit ve niteliklerde yer alması, o toplumun kültürünü oluşturma işleviyle yakından ilişkilidir. Kuklanın da benzer bir işleve sahip olduğu söylenebilir. Tüm toplumlarda var olan oyun kavramının, insanın ilk eylemlerinden olduğu ve bu eylemin insan içinde bulunduğu ileri sürülmektedir. Birçok araştırmacının dediği gibi insan doğuştan *homo ludens*'dir, yani oynayan insandır (Huizinga 2006, Nutku 1998). İlkel insanın, çevresini tanıması, öğrenmesi, bilgi edinmesi ve sanatı oyunla başlamıştır; bu bilgidен yola çıkarak insanın yaşamını var eden kültür, oyundur denilebilmektedir. Oyunun bir çok tanımı olmasına rağmen bu araştırmada ele alınan kültürü ve dolayısıyla eğitimi oluşturma işlevidir.

Oyun bireyin doğumundan ve taklip eden yıllardan itibaren içinde yaşadığı toplumun değerlerini öğrenmesi, onlara uyum sağlaması, kendisini ifade etmek için yeni yollar üretmesi, bireysel ihtiyaçlarını karşılarken bulduğu çözümleri bir sonraki kuşaklara da aktarımını sağlayan belli bir zamanda mekanda gerçekleştirdiği tüm eylemlerdir. Çocukların büyümek ve gelişmek için oyuna duydukları ihtiyaç toplum kültürü oluşturmada yetişkinlerin de hayatlarının bir parçasını oluşturmaktadır. Çocuğun oyun içindeki özgürlüğü, farklı mekanda ya da zamanda yaşaması gibi özellikleri yetişkinlerin ibadet alanları gibi gerçek hayattan farklı tuttıkları alanlarla ve süreçlerle benzeşmektedir.

Tarihsel araştırmalar oyunların köklerini birçoğunun eski ritüellere ve törenlere dayandığını göstermektedir. Masallardan tutun tekerlemelere ve şarkı sözlerinin çoğunda eski dönemlere ait tekrarlara, büyü sözlerine rastlanmaktadır. Dini ritüellerde işlevini yitirerek eğlence amaçlı çocuk oyunlarına dönüşmüşlerdir.

Çocukların öğrenme yollarından taklit davranışı ile oyun içerisinde gerçek hayata hazırlanmaları beklenmektedir. Günümüzde uygun ortamlarda ve işlevsel uyarıcılarla desteklenen oyunlar, eğitmenin donanımı dahilinde, eğitim programında

kullanıldığında, gerekli yöntem ve tekniklerle desteklendiğinde kültürün oluşmasına ve sürekli kılınmasına katkıda bulunan Yaratıcı Dramaya dönüşmektedir.

Yaratıcı drama da tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi birey sorunlarla karşılaşarak içinde bulunduğu çevreye, kültüre fiziki şartlara vb ilişkin sorunlara çözümler arar ve yaparak yaşayarak öğrenme deneyimleme süreci gerçekleşir. Duyularını etkin kullanırlar, sorgularlar, bedenleri ile ifade ederler, düşünürler, iletişime geçerler, hayal ederler gerçeğe aktarırlar. Bu şekilde deneyimleyerek yaşantı sahibi olurlar.

Oyun bu kadar insan hayatının yerinde olmasıyla beraber oyuncak da en az onun kadar bebeklikte yetişkinliğe ve daha sonrasına kadar yanındadır. Eski Mezarlardan çıkarılan oyuncaklar buna örnek olarak verilebilir. Bu durum oyuncağın ya da kuklanın o toplumun değerlerini de simgelediği ve bu nedenle değerli olduğunu açıklamaktadır.

Araştırmalar göstermektedir ki oyuncak çocuk için öğrenme aracı olmakla birlikte, kültür tarihinde bir tapınma nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuklara verilen yetişkinlerin hayatlarında yer alan nesnelerin minyatürleri olması da ikinci bir özelliğidir. Yetişkin kullandıkları bu hayvan ya da doğa figürleri insanın doğa ile baş etme ihtiyacından olan tapınma eylemlerini gerçekleştirmelerine araçtırlar. Tiyatronun tarihine baktığımızda Yunan toplumunda dinsel törenlerden çıkarak bir sanat ve toplumun kendisi ifade etme yöntemi olarak geliştirildiğini görmekteyiz. Dionysos'u kutlama şenliklerinde Koronun söylediği Dithrambos şarkılarına karşı diyalog kurulmasına ihtiyaç duyan Thespis farklı kişilikleri masklarla temsil eden oyuncu koymuştur. Söz ve tavır değişikliğini sağlayan uygulamanın süreç içerisinde kukla sanatını da bu amaçla geliştirdiği düşünülmektedir. Zaman içinde sahnede yapılan ve herkesin görebileceği büyüklükte yapılan kuklaların seslendirmesinin yapıldığı ve mekanizmalarının da geliştirildiği bilinmektedir. Ortaçağda tiyatronun ve dolayısıyla kukla gösterilerinin daha çok dini eğitim amaçlı kullanıldığı bilinmektedir. 17. yüzyılda düşünürler ve felsefecilerin çocuğa ve oyuncağa yaklaşımlarının değişmesiyle çocuk ve oyuncak, yetişkin hayatından çıkarılarak kendilerine özgü bir dönem olarak görülmüş ve eğitim programları buna göre geliştirilmiştir. O zamana kadar hızlı ve sağlıklı bir şekilde geçirilmesi gerek çocukluk dönemi, bu fikirlerden sonra dikkat edilmesi, çocuğun gelişiminin en iyi olacak şekilde müdahale edilmesi gereken bir süreç haline dönüşmüştür. Ailelerin olamadığı yerde çocukların bakıcıların eğitildiği ve çocukluğuna uygun oyuncaklarla oynadığı yeni bir dönem başlamıştır. Bu değişimle birlikte sağlanan yeni teknik olanakların da doğrultusunda, kukla

uygulamaları çeşitlilik kazanmıştır. Teknik, biçim ve konu üzerine ciddi çalışmalar yapılmaya başlanırken, kukla tiyatrosu üzerine kitaplar da yayınlanmaya başlanmıştır. Yirminci yüzyıla gelindiğinde, tüm sanatlarda olduğu gibi, kuklada da bir göstergeler sisteminin varlığı fark edilmiştir. Kukla tiyatrosunun kendine özgü bir sanat dalı olarak, canlı oyuncuların tiyatrosundan kendi özgün sınırlarını çizmiş ve günümüze kadar gelişmelerini sürdürmüştür.

Kuklanın ortaya çıkışı kültürün doğuşu ve insanla çok yakından ilişkilidir. İnsanın ihtiyaçlarında ortaya çıkması nedeniyle günümüze kadar ulaştığı ve eğitimde kullanıldığı bir gerçektir. Eski inançlarda görülen mevsimsel dönüşler, ölme ve yeniden dirilme, kışın bahara dönmesi ve sonra doğanın tekrar hayat bulması, yer yüzü ve yer altı arasındaki sürekli devam eden savaş gibi temaların tiyatro ile hayat bulması kuklanın da çıkış noktası olarak gösterilebilir.

Bu araştırmada yukarıda bahsedilen oyun, kukla, kültür ve eğitim başlıklarının ilişkisi ele alınmış ve günümüz eğitim programlarında yer alma durumu incelenmiştir. Kukla ve drama en iyi ve etkili eğitim yöntemlerinden olmasına rağmen ülkemizde çok rağmet görmediği literatür taraması ve anket sonuçları ile belirlenmiştir. Bunun üzerine varılan bulgular ışığında öneriler geliştirilerek araştırmanın sonuna maddelenerek eklenmiştir. Bu maddelerde yaratıcı drama ve kukla ilgili tarihsel ve günümüz uygulamalarına dair şu genellemelere ulaşılmıştır:

- Kukla ve oyun, kültürü oluşturma ve sürekliliğini sağlama noktasında çağlar boyu bir birliktelik oluşturmuşlar ve günümüze kadar gelmişlerdir. Yaratıcı Drama ve Kuklanın eğitimde bir yöntem olarak kullanılmaları bu nedenle önemsenmektedir.
- Kültüre, topluma, çağa fiziki şartlara göre değişse de sebebi değişmeyen, ve insanın hayatta kalma ihtiyacına yönelik çözümünden biri olarak kukla, her çağda ortaya çıkmıştır, hem yetişkin hem de çocuk hayatında yerini almıştır
- Oyun ve kukla içinde bulundukları kültürün yaşayış biçimleri ve değerlerini gösteren simgeler de olmuşlardır. Bu anlamda çocuğun eğitim öğretim hayatına kullanılacak bu yöntemin o bireye ait değerler taşıyacağı ve iç dünyasını dışa vurma yöntemi olarak kullanılabileceği önemsenmelidir. Oyun ve kuklalar çocuklara doğayı ve çevrelerini kontrol etme şansı tanır, eğitim süreçlerinin de temelinde bireyi hayata hazırlamak yatmaktadır.

- Çocukla bir nesneyi konuşturmak, ona hareket ve söz imkanı vermek yetişkine başka bir etkinlikte olmayacak şekilde gözlem fırsatı tanımaktadır. Çocuğun temel ihtiyaçlarının karşılanamamasından doğan sıkıntıları, kuklayla dile getirilmesinde büyük önem taşır.
- Sahne dışında eğitimde kuklayı kullanırken, çocukta bu farkındalığı yaratacak ve her objeyi kuklaya çevirecek alan disiplin yaratıcı dramadır. Yaratıcı drama ile yapılandırılacak oyunsu süreçlerde her nesne çocuğun yaşantısında önemi olan bir karakter haline dönüşebilir:
- Eğitimde nesne ve kukla ilişkisini ritüel büyü ve nesne ilişkisine benzetilebilir. Çocuk nesneyi yaratıcı dramanın oyunsu süreçlerinde karakterize eder ve hayata meydan okumasını da sağlayacak kadar güçle donatır.
- Çocukluk döneminde taklit, etkili bir öğrenme biçimidir. Deneme yanılma yoluyla yaşantı sahibi olmakla kalmaz, özendikleri kahramanların davranışlarını özümserler, korktuklarını taklit ederek rahatlama yolu geliştirirler. Kukla ve drama taklit ortamlarının yaratılmasına en müsait eğitim yöntemleridir.
- Kuklanın teatral sahnesinde, sahip olduğu kendine özgü sınırsız imkanları, çocukların elinde de aynı sınırsızlığa sahiptir. Çocuğun hayal gücündeki bu sınırsızlık, eğitimde ulaşılmak istenen amacın çıkış noktası olmalıdır. Her alan ve mekan eğitim alanıdır çocuk için. Kendi bilgi birikiminden yola çıkarak farklı ve yeni kesiflere ulaşma süreci olan yaratıcılık becerisi, bu özellikleriyle gelişir.
- Ülkemizde kukla uygulamaları ve yaratıcı drama uygulamaları karşılaştırıldığında anket sonuçlarından da yola çıkılarak, yaratıcı dramanın daha fazla kullanıldığı anlaşılmaktadır.
- Kukla uygulamalarının küçük yaş gruplarında uygulandığı ama bun arağmen yaratıcı süreçlerle geliştirilemediği sonucuna araştırmacının gözlemleri ile de ulaşılmaktadır.
- Malzeme, sınıf ortamı, eğitim eksikliği, zaman yetersizliği ve ülkemizde geçerli eğitim sisteminin eğitimciden beklediği üst kazanımlar gibi sebeplerin, kukla ve dramaya ayrılan zamanı olumsuz etkilediği sonucuna varılmıştır.
- Araştırmanın okul öncesi ve ilkokul öğretmenleri ile yapılan anket uygulamasında elde edilen sonuçlar ülkemiz uygulamalarına dair genel sonuçlardır. Bu alanda yapılacak araştırmaların eğitim kademelerine göre daha da ayrıntılı yapılması

gerekmektedir. Böylelikle ilgili yaş grubuna göre uygulamaların geliştirilmesinin alana daha faydalı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca araştırmada yer almayan sınıflarda kukla ve drama uygulamalarının da eklenmesi, öğretmen görüşlerinin yanında öğrenci değerlendirmeleri ve gözlemlerinin eklenmesinin alana katkı getireceği düşünülmektedir.

- Kukla sanatçılarının eğitim sektöründeki uygulamalarına değinme gerekliliği de bu alanda yapılacak çalışmalara eklenmesi gereken bir öneridir. Bu şekilde eğitimci ve sanatçıların işbirliklerinin kukla sanatının sürekliliğine fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu gibi nedenlerden ötürü gerçekleştirilen bu araştırma araştırmacıların, sanatçıların ve eğitimcilerin ilgisine sunulmuştur.



KAYNAKLAR

- Adıgüzel, H. Ö. (1993, Ocak). Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Adıgüzel, Ö. (2000, Ekim). Eğitim Bilimlerinde (Güzel Sanatlar Eğitiminde) Bir Uzmanlık Alanı Olarak Kültür Pedagojisi. *Yayınlanmamış Doktora TEzi*. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Adıgüzel, H. Ö. (Ed.). (2002). Yaratıcı drama 1985-1995 yazılar. Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Adıgüzel, Ö. (2006). Yaratıcı Drama Kavramı, Bileşenleri ve Aşamaları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 17-25.
- Adıgüzel, Ö. (2007). Dramada Teknikler. A. Ü. Öztürk içinde, *İlköğretimde Drama*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Adıgüzel, Ö. (2008). Türkiye’de Eğitimde Yaratıcı Dramanın Yakın Tarihi. *Yaratıcı Drama Dergisi*(5), 7-49.
- Adıgüzel, Ö. (2010). *Eğitimde Yaratıcı Drama*. Ankara: Naturel Yayınları.
- Adnan Çetin, N. Ş. (2015). Kukla Kullanımının Öğrenme Üzerindeki Etkileri: Alan Yazın Çalışmalarının İncelenmesi. *Muş Alparslan Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 3(2).
- Ak, D. (2006). Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış. *Yüksek Lisans Tezi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı.
- And, M. (1974). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Asch, L. (tarih yok). *The Art of Contemporary Puppet Theater*. 01 02, 2015 tarihinde http://www.katonahmuseum.org/gedownload!/KMA%20PUPPETS%20pre-visit.pdf?item_id=1534007. adresinden alındı
- Aygün, D. (2012). Kukla Sanatının Gelişimi ve Türkiye'deki Durumu. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Bölümü, Geleneksel Türk El Sanatları Ana bilim Dalı.
- Bolton, G. M. (tarih yok). *Acting in Classroom Drama: A Critical Analysis*. Calendar Islans Publishers.

- Büyüköztürk Ş, E. K. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çakmakçı, N. (2011). Çocuk KitaplarındaOyun Ögesi ve Okul Öncesi Eğitim Amaçlı Etkileşimli Çocuk Kitabı Tasarımı Çalışması. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim ve Tasarım Anasanat Dalı.
- Çetin, F. (2002). *Kuklalar ve Kukla Oyunları*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Çetin,A., N. Ş. (2015). Kukla Kullanımının Öğrenme Üzerindeki Etkileri: Alan Yazın Çalışmalarının İncelenmesi. *Muş Alparslan Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 3(2).
- Çoruh, S. (1943). *Okullarda Dramatizasyon*. Bursa: Ankara Kitabevi.
- Demir, G. (2013). Bir Eğitim Yöntemi Olarak Yaratıcı Drama ve John SOMers Yaklaşımı. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı.
- Dirim, A. (1999). *Okul Öncesinde Yaratıcı Çocuk Etkinlikleri*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Dönmez N. B. (1999).Oyun Kitabı, Esin Yayınevi, İstanbul, 18-24.
- Erdem, M. (2011). *Eğitim Bilimlerine Giriş*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Ergun, M. (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine -1. *Milli Eğitim*, 1(1), 102-119.
- Ersoy, İ. U. (2004, Mart). Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitimi. *Gazi Üniversitesi, Kastamonu Eğitim Dergisi*, 12(1), 1-13.
- Goldberg, M. (1974). *Tiyatro ve Çocuk*. (F. Özşener, Çev.) İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Gönen, M. v. (2003). *Nursel Çocuk Eğitiminde Drama Yöntem ve Uygulamalar* . İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Gürses A., M. R. (2004, Mart). Fen Eğitimi: Kültürel Bir Bakış. *Gazi Üniverstesi, Kastamonu Eğitim Dergisi*, s. 35.
- Hartwig, E. K. (2014, Eylül 2). Puppets in the Playroom: Utilizing Puppets and Child-Centered Facilitative Skills as a Metaphor for Healing. 23. Texas, Amerika Birleşik Devletleri: Texas State University.
- <http://www.tdk.gov.tr>. (tarih yok).
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.

- Hulburd, C. (tarih yok). *Why puppetry is so much more than entertainment*. <http://national.deseretnews.com/article/3918/Why-puppetry-is-so-much-more-than-entertainment.html#kChdRe9qmqO7AJxV.99>. adresinden alınmıştır
- İnan, Z. İ. (2011, Ocak). Okul Öncesi Eğitim Kurumları Yönetici ve Öğretmenlerinin Oyun Seçimi Hakkında Görüşleri. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul, Türkiye: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı.
- Kara, T. Ö. (2010). Dramayla Öykü Oluşturma Yönteminin İlköğretim İkinci Kademedeki Türkçe Öğretimine Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı.
- Karadağ, A. (2007). *Okul Öncesinde Dramatik Etkinlikler*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- MEB. (2007). *MEGEP- Mesleki ve Teknik Eğitim Yayıncılığı Projesi*. Ocak 29, 2017 tarihinde [www.meb.gov.tr: http://hbogm.meb.gov.tr/moduler-programlar/kursprogramlari/cocukgelisim/moduller/kuklalar.pdf](http://hbogm.meb.gov.tr/moduler-programlar/kursprogramlari/cocukgelisim/moduller/kuklalar.pdf) adresinden alındı
- Niemann, H. (tarih yok). On the Historical Development of Playthings. *Playthings for Play* (B. Onur, Çev., s. 143-151). Demokratik Alman Cumhuriyeti ve Finlandiya: K. Otto, K. Schmidt.
- Nutku, Ö. (1983). *Dram Sanatı*. İzmir: Dokuz Eylül Üniv. GSF Yayınları.
- Nutku, Ö. (1998). *Çocuk Oyun Tiyatro*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Onur, B. (1993). *Oyuncaklı Dünya Toplumsal Tarih Üzerine Eğlenceli Bir Deneme*. Ankara: Verso Yayıncılık.
- Oral, Ü. (2003). *Kukla ve Kuklacılık*. İstanbul: Kitabevi.
- Ö. Adıgüzel, T. Ü. (2007). *İlköğretimde Drama*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Öğütçü, A. (2007). Tarihsel Süreç İçerisinde El Kuklası ve Gelişimi. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Ana Bilim Dalı.
- Önder, A. (2001). *Önder, Alev (2001). Yaşayarak Öğrenmek İçin Eğitici Drama Kuramsal Temellerle Uygulama Teknikleri ve Örnekleri*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Özcan, Ş. (2013). Yaratıcı Dramanın Anlayarak Anlatma Becerilerinin Gelişmesine Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı.

- Özkan, H. H. (2006, Mart). Popüler Kültür ve Eğitim. *Kastamonu Eğitim Dergisi*.
- Özşenler, S. D. (2013). Grup İçi İletişim Etkinliğinde Yaratıcı Drama Kullanımı ve Kendini Açma Becerisi. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler Anabilim Dalı, Kişilerarası Bilim Dalı.
- Öztürk, N. (2003). *Kukla Oyunları ve Dramatizasyonları*. İstanbul: Morpa.
- Peker, Ş. (2015, Şubat). Yazılı Anlatım Becerilerinin Geliştirilmesinde Yaratıcı Drama Tekniklerinden Özel Mülkiyet Tekniğinin Yaratıcı Yazma Yaklaşımı ile Karşılaştırılması. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Yaratıcı Drama Yüksek Lisans Programı.
- S. Demiriz, A. K. (2007). *Erken Çocukluk Eğitiminde Dramatizasyon Araçları ve Kostüm Tasarımları*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Sağlam, T. (1997). Eğitimde Drama ve Türk Çocuklarının Ritüel Nitelikli Oyunlarının Eğitimde Dramada Kullanımı. *Doktora tezi*. Ankara.
- San, İ. (2006). Eğitimde Yaratıcı Drama. A. H. (Ed.) içinde, *Yaratıcı Drama 1985-1995 Yazılar* (s. 46-57.). Ankara: Naturel Yayıncılık.
- San, İ. (2008). *Sanat ve Eğitim*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Shukor, S. (tarih yok). *Tsunami children get puppet help*. Ocak 15, 2017 tarihinde <http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/4416267.stm>. adresinden alınmıştır
- Smith, A. G. (tarih yok). *Puppet as Educators*. Şubat 10, 2014 tarihinde Unima: https://www.unima.org/uploads/media/The_Power_of_the_Puppet_Eng_edited_02.pdf#page=8 adresinden alındı
- Sormaz, F. (2010). Çocukluk İmgesi, Oyun ve Oyuncak: Sosy-Kültürel Bir Analiz. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.
- Sözkesen, A. (2015). 60-72 Aylık Çocukların Değer Eğitiminde Öykü Temelli Yaratıcı Drama Etkinliklerinin Etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şen, S. (2007). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Temel Özellikleri ve Gereksinimleri. G. H. (Ed) içinde, *Okul Öncesi Eğitime Giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şengül S. Anagün, E. B. (2010). Kuklaların Fen ve Teknoloji Dersine Öğrenci Katılımına ve Öğrenmeye Etkisi. Eskişehir, Eskişehir, Türkiye.
- Tayar, P. J. (2014). Tarihsel Süreçte Seramik Oyuncakları ve Günümüzdeki Anlam ve İşlevi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Seramik ve Cam Tasarımı Ana Sanat Dalı.

- Tekerek, N. (2006). Oyun Kavramından Dramaya Dramadan Dramatik Eğitime. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*.
- Temuçin, E. (2007). Çocuk Tiyatrosunda Sanatsal Bir Anlatım Aracı Olarak Kukla. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çocuk Tiyatrosu Oyun Tiyatro Drama Ana Bilim Dalı.
- Topçu Kösa, A. (2008). Görsel Sanatlar Eğitiminde Öğretim Yöntemi Olarak Yaratıcı Drama. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Anabilim Dalı.
- Topuz, B. (2015). Yaratıcılık ve Kimlik Oluşumunda Oyuncak: Çocukta Yaratıcı Performans ve İnşacı-Eklemeci Oyun Yöntemi. *Yüksek Lisans Tezi*. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Anabilim Dalı.
- Torun, F. (2011). Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yönteminin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. Adıyaman, Türkiye: Adıyaman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İlköğretim Anabilimdalı.
- Uzmen, S. (2003). Okulöncesinde Çocuk Yazını ve Drama. A. Ö. (Ed) içinde, *Çocukta Yaratıcılık ve Drama* (s. 240-241). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- B. D.-C. (tarih yok). *We Play Here!Bringing the Power of Play into Children Libraries*. Temmuz 15, 2016 tarihinde http://burgeongroup.com/burgeon_publication1.pdf adresinden alındı
- Wagner, B. J. (1999). *Dorothy Heatcote, Drama as Learning Medium*. Heinemann, Portsmouth: NH.
- Way, B. (1967). *Development Through Drama*. (P. İlaslaner, Çev.) London: Longman Publishing.
- Yakıcı, A. (2009). Evrensel Bir Tiyatro Sanatı Olan Kuklanın Anadolu İnsanın Sosyal ve Kültürel Hayatına Etkisi. *Milli Folklor Dergisi*(21), 35.
- Yalçınkaya, T. (1996). *Eğitici Oyuncak ve Oyuncak Yapımı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Yalçınkaya, T. (1997). Modüler Oyuncakların Çocuğun Gelişimindeki Yeri. *M. Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*(9), 379-384.
- Yaşar, M. C. (2009). Anasınıfına Devam Eden Altı Yaş Çocuklarının Yaratıcı Düşünme Becerilerine Drama Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ev Ekonomisi ve Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı.



EK A. Anket Formu

Okul Öncesi ve İlkokul Öğretmenlerinin Yaratıcı Drama ve Kukla Uygulamaları

Sayın Katılımcı,

Bu anket Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı'nda gerçekleştirilmekte olan bir tez araştırmasına veri tabanı sağlamak üzere hazırlanmış olup, okul öncesi eğitimi ve ilkokullarda çalışan öğretmenlerin Yaratıcı Drama ve Kukla uygulamalarına ilişkin görüşlerini almayı amaçlamaktadır. Önüç tanıtıcı bilgi ve bahsi geçen alanlarla ilgili elli soru içeren anket Tanıtıcı Bilgiler- Kukla Yapımı- Kukla Uygulamaları-Yaratıcı Drama Hazırlıkları- Yaratıcı Drama Uygulamaları olmak üzere toplam beş bölümden oluşmaktadır. Verdiğiniz cevaplardan edinilen her türlü bilgi yalnızca bilimsel amaçlar için kullanılacaktır. Bilgileriniz hiçbir kimse ile ya da ticari bir amaç için paylaşılmayacaktır.

- Lütfen anketin üzerine hiçbir şekilde kimliğinizi belirtecek bir yazı yazmayınız.
- Anket sonuçları araştırmacıda saklı kalacaktır.
- Lütfen hiçbir ifadeyi atlamadan ve boş bırakmadan değerlendirmenizi yapınız.

Yıldız Yaman

yildizyaman@gmail.com

* Gerekli

1. BÖLÜM 1. TANITICI BİLGİLER *

Okulun Bulunduğu İlçe:

2. Sektör: *

Özel Sektör Çalışanı - Kamu Çalışanı

3. Cinsiyetiniz: *

4. Medeni Durumunuz? *

5. Yaşınız? *

6. Eğitim Durumunuz Nedir? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Ortaokul
- ☐ Lise
- ☐ Önlisans
- ☐ Lisans
- ☐ Yüksek Lisans
- ☐ Doktora
- ☐ Diğer: _____

7. Meslek yaşamınızdaki tecrübeniz? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ 1 Yıldan Az
- ☐ 1-5 Yıl
- ☐ 6- 15 Yıl
- ☐ 16 Yıl ve Üzeri

8. Şu anki kurumunuzda kaç yıldır çalışmaktasınız? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ 1 Yıldan Az
- ☐ 1-2 Yıl
- ☐ 3-6 Yıl
- ☐ 7- 14 Yıl
- ☐ 15 Yıl ve Üzeri

9. Mesleğinizi seçme nedeniniz nedir? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ İsteyerek
- ☐ Zorunlu
- ☐ Rastlantı
- ☐ Ösym-Atama
- ☐ Aileden
- ☐ Diğer: _____

10. Gazete/dergi vb. okuma sıklığınız nedir? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Her gün
- ☐ Haftada birkaç kez
- ☐ Haftada bir kez
- ☐ Ayda bir kez
- ☐ Hiç

11. Kitap okuma sıklığınız nedir? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Her gün
- ☐ Haftada bir kez
- ☐ Haftada birkaç kez
- ☐ Ayda birkaç kez
- ☐ Yılda Birkaç kez
- ☐ Hiç

12. Kültürel etkinliklere katılma sıklığınız nedir? *

(Sinema, tiyatro, konser vb.)

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Haftada bir kez
- ☐ Haftada birkaç kez
- ☐ Ayda bir kez
- ☐ Yılda Birkaç kez
- ☐ Hiç

13. Öğrencilerinizin oyuncak seçiminde etken nedir? *

Size göre baskın olan nedenlerden birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- ☐ Rengi
- ☐ Ses-ışık vb özellikte olması
- ☐ Teknolojik özellikleri
- ☐ Gündelik hayattan karakterler olması
- ☐ Tv, Bilgisayar, sinema vb. karakterlerden olması
- ☐ Aile tercihleri
- ☐ Arkadaş tercihi

14. SINIF İÇİ KUKLA ETKİNLİKLERİ *

Bu Bölüm Sınıf İçi Kukla Oynatma Etkinlikleri ile ilgilidir.
Her satırda yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	Her Zaman	Genellikle	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
Kukla köşesindeki kuklaları çocuklara oynatırım.	☐	☐	☐	☐	☐
Çocuklar Kukla köşesindeki kuklaları oynatırlar.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukladan yola çıkarak birlikte doğaçlama kukla oyunu oluşturulur oynatılır.	☐	☐	☐	☐	☐
Kuklalar başka bir etkinliğin içinde kullanılır.	☐	☐	☐	☐	☐
Çocuklara kukla sahnesinde kukla oynatırım.	☐	☐	☐	☐	☐
Sınıfımla hazırladığım bir kukla oyunu başka çocuklara sergilerim.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukla oyunu metni bulurum ve onu oynatırım.	☐	☐	☐	☐	☐
Doğaçlama bir kukla karakter oluştururum.	☐	☐	☐	☐	☐
Okula profesyonel kukla tiyatrosu davet ederim.	☐	☐	☐	☐	☐

15. *

Bu Bölüm Sınıf İçi Kukla Yapım Uygulamaları ile ilgilidir.
Her satırda yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	Her zaman	Genellikle	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
Çocuklar için ben kukla yaparım.	☐	☐	☐	☐	☐
Çocuklara sınıf içinde kukla yaptırırım.	☐	☐	☐	☐	☐
Çocuklar, öyküye uygun kukla yaparlar ve sergilenir.	☐	☐	☐	☐	☐
Çocuklar, öyküye uygun kukla yaparlar ve oynatırlar.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukla yaparken doğaçlama bir kukla karakteri oluştururum.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukla yaparken öyküden yola çıkarak kukla karakter oluştururum.	☐	☐	☐	☐	☐
Çocuklarla birlikte bir karakterin kuklasını oluştururum.	☐	☐	☐	☐	☐
Eğitim programına uygun kukla öyküleri araştırırım.	☐	☐	☐	☐	☐
Çocuklara kuklayı yaptırır, etkinliği sona erdiririm	☐	☐	☐	☐	☐

16. GÜNLÜK EĞİTİM PROGRAMINDA KUKLA *

Bu Bölüm Günlük Eğitim Programı Planında Kukla Etkinlikleri ile ilgilidir.
Her satırda yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	Her zaman	Genellikle	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
Günlük programda kukla etkinliklerine yeterli zaman ayırabiliyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
Gruba uygun kukla etkinlikleri rahatlıkla bulabiliyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukla konusunda hizmet içi eğitime gereksinim duyuyorum.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukla etkinlikleri gerçekleştirirken bütün aşamaları sorunsuz gerçekleştiriyorum.	☐	☐	☐	☐	☐

17. *

Bu Bölüm Sınıf İçindeki Kukla köşesi ile ilgilidir.
Her satırda yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	Her zaman	Genellikle	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
Kukla köşesi için evlerden kukla isterim.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukla köşesinde her zaman insan kuklaları bulunur.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukla köşesinde her zaman hayvan kuklaları bulunur.	☐	☐	☐	☐	☐
Kukla köşesinde her zaman meslek kuklaları bulunur.	☐	☐	☐	☐	☐

18. YARATICI DRAMA ETKİNLİĞİ *

Bu Bölüm Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Hazırlıkları ile ilgilidir.
Her satırda yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	Her zaman	Genellikle	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
Kazanımlardan yola çıkarak yaratıcı drama etkinlikleri yaptırım.	☐	☐	☐	☐	☐
Konu/öyküden yola çıkarak yaratıcı drama etkinlikleri yaptırım.	☐	☐	☐	☐	☐
Eğitim programına uygun öykü araştırırım ve canlandırma yaptırım.	☐	☐	☐	☐	☐
Kendim doğaçlama bir öykü anlatırım ve çocuklar canlandırırlar.	☐	☐	☐	☐	☐
Belirli gün ve haftalara yönelik gösteri amaçlı dramatizasyon rolleri öğretirim.	☐	☐	☐	☐	☐

19. *

Bu Bölüm Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Uygulamaları ile ilgilidir.
Her satırda yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	Her zaman	Genellikle	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
Konuyla ilgili bir ısınma etkinliğinden sonra canlandırmaya geçilir.	☐	☐	☐	☐	☐
Okunan öykünün dramatizasyonu yapılır.	☐	☐	☐	☐	☐
Öykü öğretmen tarafından roller verilerek canlandırılır.	☐	☐	☐	☐	☐
Öyküdeki roller çocuklar tarafından belirlenir ve canlandırılır.	☐	☐	☐	☐	☐
Doğaçlama bir konu seçilerek çocuklarla yapılandırılır ve canlandırılır.	☐	☐	☐	☐	☐
İzlenen bir filmin canlandırması yapılır.	☐	☐	☐	☐	☐
Bir şarkının müziği eşliğinde sözleri hareketlerle canlandırılır.	☐	☐	☐	☐	☐
Ritim ve beden çalışmalarında yaratıcı dans çalışmaları yapılır.	☐	☐	☐	☐	☐
Belirli gün ve haftalarda eğitsel amaçlı dramatizasyon gerçekleştirilir.	☐	☐	☐	☐	☐
Yılsonu gösterileri amaçlı dramatizasyon gerçekleştirilir..	☐	☐	☐	☐	☐
Drama için gelen branş öğretmeni dersleri yapıyor.	☐	☐	☐	☐	☐

20. *

Bu Bölüm Sınıf İçi Yaratıcı Drama Etkinlik Köşesi ile ilgilidir.
Her satırda yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	Her zaman	Genellikle	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
Drama köşesi için sık sık maske, şapka, pelerin vb yaparım.	☐	☐	☐	☐	☐
Drama köşesi için evlerden giysi, kostüm vb. isterim.	☐	☐	☐	☐	☐
Gerekli zamanlarında kostüm vb. satın alınır/kiralanır.	☐	☐	☐	☐	☐
Sınıfımın fiziksel yapısı Yaratıcı Drama etkinliklerine uygun değil.	☐	☐	☐	☐	☐

EK B. Anket Onay Dilekçesi

Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu'na

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yaratıcı Drama Tezli Yüksek Lisans Programı 12610826 numaralı öğrencisiyim. Danışmanlığından Prof. Dr Güzin YAMANER'in sorumlu olduğu 'Türkiye'de Okul Öncesi ve İlköğretim Alanında Yaratıcı Drama ve Kukla Uygulamaları (İstanbul ili Beşiktaş ve Şişli ve Beyoğlu İlçeleri Öğretmen Görüşmelerine göre İncelenmesi)' konulu tez çalışması için tarafımdan bir araştırma anketi düzenlenmiştir. Okul öncesinde çalışan öğretmenlere uygulanması düşünülen "Kukla ve Yaratıcı Drama Uygulamalarına Yönelik Görüş Anketi" onüç tanıtım ve elli uygulamalar ile ilgili açık uçlu sorudan oluşmaktadır. Anket soruları hazırlanırken bir soru havuzu oluşturulmuştur. Bu soru havuzundan sorular seçilirken, daha önce yaratıcı drama dersi almış ve liderlik kursuna katılmış iki akademisyen ve bir bilim uzmanından yardım alınmıştır.

Tezimin konusunu oluşturan anketin geçerliliğinin Etik Kurulunuz tarafından değerlendirilmesi ve onayı için gereğini arz ederim.

Saygılarımla,

18.05.2015

Yıldız Yaman Örendil

EK C. Kukla Dersi İçeriği Örneği

Okullarda Dramatizasyon, Selahattin Çoruh (1943, s.69-71)

Ankara İlköğretim Müfettişlerinden Değerli eğitimci Selahattin Çoruh Okullarda Dramatizasyon adlı kitabında kukla kullanımına oldukça geniş yer ayırmış yurt dışı uygulamalarla da örneklendirmiştir. Amerika mecmualarından alıntılarla yazdığı örnekte çocuklarla kukla yapımına geçiş süreci, kukla yapımı ve sonrasında eğitim hedeflerini şu şekilde aktarmaktadır:

...Bu ve buna benzer çalışmalar sonunda çocuklara sorular yapılmış ve elde edilen neticeler şöyle olmuştur:

Aritmetikte; hakiki para ile tecrübe (kuklalar için eşya satın alınmasından) birçok çeşit paralar, hesap pusulaları, basit defter usulü, bilet satma, biletleri ölçme ve hesaplamalar yapıldı.

Coğrafyada; (oynanılan bir Oyun Rusya' ya aitmiş) Rusya hakkında biraz bilgi edinildi. Coğrafi durum, köy hayatı ve giyiniş tetkik edildi.

Lisanda; Kuklalara yaraşacak bir hikaye bulmak için birçok hikayeler okundu, Temsil için seçilen hikayede en iyi kısımlar tekrarlandı. Lisanın bazı incelikleri öğrenildi.

Gezinti ve işbirliği; başka bir kukla oyunu görmek için tetkik gezintileri yapıldı, Elişleri atölye şefinin işbirliği ile hakiki bir kukla tiyatrosunun incelikleri gözden geçirildi ve inşası görüldü. Fazlasıyla ölçme, biçme yapıldı. Bir çok avadanlıklar kullanıldı.

Elişleri; Kukla elbiseleri, yatak örtüleri dikildi. Yumuşak ağaçtan mukavvadan, topraktan, muhtelif şeylerden lüzumlu eşya, kağıttan biletler hazırlandı.

Ticari hareketler; Reklam yapıldı. Dıvar ilanları yazıldı. Bunun için bir çok duvar ilanları tetkik edildi. Kopyalar alındı. Müzeye mektup yazıldı.

Teşkilat; muhtelif iş komiteleri seçildi.

İçtimai ve entelektüel kazanç, hikaye yazmakta esaslı ve içten bir alaka duyuldu, Zengin bir istekle cemiyet havası meydana geldi. Planlaştırma ve kuruculuk marifetleri inkişaf etti. Hayal kuvvetlendirildi. Muhakeme fazlasıyla kullanıldı.

Birçok kimseler birlikte çalıştıklarından iş bölümü zevkle yer aldı. Başkalarına hizmet ve yardımdan dolayı neşe duyuldu. Ferdi kabiliyetler anlaşıldı. Devamlı çalışma ve güçlükleri yenme teminleri yapıldı. Maksatlı çalışma yer aldı.

Böyle bir iş meydana getirmekle; çocukların dramatik arzuları da harekete getirildi. Zihni, içtimai, estetik bir fayda, akli koordinasyon, muhtelif aletleri kullanma, model vücuda getirme, boyama, boyalar ve desenlerle tecrübe, artan bir hüner, maharet, içtimai yardım ve anlayışlar idraklar ve bütün bir oluş olur.



EK D. Kukla Ders İçeriği Örneği

Çağdaş Kukla Tiyatrosu Sanatı Katonah Sanat Müzesi

Sayın Eğitimci,

Katonah Sanat Müzesi, Çağdaş Kukla Tiyatrosu Sanatı'nı okul gruplarıyla paylaşmaktan gurur duyar. Bu dinamik fuar, o eski sanat biçimini - kuklayı - olağanüstü yeni yollarla keşfedebilen dünyaca ünlü sanatçıları aydınlatıyor. Bu sergi, kukla tiyatrosu sanatı üzerine - hikaye anlatımı ve görsel sanatların sihirli karışımı ile resim, heykel, müzik, hareket ve teknolojiyi kaynaştırıyor.

On üç çağdaş sanatçının çalışmaları, gölge kuklalarından, marionetlere, hayattan daha büyük olan minik oyuncak tiyatrosundan beden kuklalarına kadar, sahne setlerini ve dramatik masallarla galerileri dolduruyor. Öğrencileriniz bu harika ve gizemli sanat biçimini keşfetmek için gözlem yaparak, açıklayarak, analiz ederek, hayal ederek ve sorgulayan becerileri kullanarak galerilere "kukla sahnesi araştırmacıları" olarak girecekler. Kukla sanatçıları fikirlerini nereden alıyor? Kuklalar nasıl yapılır ve manipüle edilir? Kuklalar elle yapılmış nesneleri hayata nasıl getirir?

Buna ek olarak, Öğrenme Merkezi sergisi olan **Dünyanın Her Yerinde Kuklalar** sergisi, bir Çingene kemeri kuklası, bir Sicilyalı kukla, Çin el kuklası, Türk gölge kukla ve bir el ve çubuk kukla da dahil olmak üzere dünya çapındaki zengin kukla formlarını kutluyor. 90 dakikalık sınıf ziyaretiniz, hem interaktif bir sergi gezisi hem de Öğrenme Merkezi'nde "nesne tiyatrosu" etkinliği içerir.

Müze eğitim bölümü ekibi olarak, öğrencilerinizin değerini, ilgisini ve keyfini çıkarmak, işbirliğine dayalı sınıf ziyaretleri planlamayı memnuniyetle karşılıyor. Size en iyi hizmet edebilmemiz için ziyaretinizi nasıl kullanacağınızı bize bildirir. Bu dinamik fuarı sizinle ve öğrencilerinizle paylaşmayı dört gözle bekliyoruz. Ders ziyaretiniz için KMA'yi seçtiğiniz için teşekkür ederiz.

Karen R. Stein, Eğitim Direktörü,

914-232-9555 ext.2969 kstein@katonahmuse.org

Bu sergideki birkaç eser, kuklaları mizahi konularla ilişkilendiren öğrencileri şaşırtabilir. Çağdaş toplumsal ve siyasi kaygılarla baş etmeye çalışmak için bazı sanatçılar bu aracın sınırlarını zorlarlar. Bu özel çalışmalar orta ve liseli yaş grupları için ilgi çekici olacaktır, ancak ilkökul ziyaretçileri için de uygun olan heyecan verici

eserleri seçtik. Öğrencilerinizi ziyaretleri için hazırlamak için lütfen birkaç dakika boyunca kuklacılıkla ilgili deneyimlerini ve düşüncelerini tartışın. Sergideki kapalı renkli resimler, öğrencilerin ziyaretlerinde göreceği eserler hakkında tartışmaya başlamaları için sorular önermektedir.

Kendi öğrencilerinin ihtiyaçlarına göre adapte edebileceğiniz aşağıdaki ön-ziyaret materyallerini ekledik:

- Sergiye genel bakış: Küratörün Tanıtımı
- Kukla ve sanat terimleri sözlüğü
- Dünyanın Heryerindeki Kuklalar
- Tartışma soruları içeren sergiden 3 resim
- Ziyaret öncesi etkinlikler: Kukla Karakteri Geliştirme ve Hareketle İletişim
- İsim Etiket Sayfası - Lütfen her öğrencinin ilk adını açıkça yazan bir isim etiketi giymesini sağlayın Teşekkür ederiz.

Küratör, Leslee Asch

İnsan, her kültürde çevredeki güçleri ve içinde taşıdığı korkuları, umutları ve hayalleri anlatacak hikâyeler ve mitler yaratmıştır. Yüzyıllar boyunca, maskeler ve kuklalar hikâyecinin zanaatine büyü katmak için kullanıldı. Beşinci yüzyılda tarih öncesi çağların başlarında, ilk tarihçi Herodotus, eski Mısır törenlerinde ve yürüyüşlerinde dizeler tarafından işletilen figürlere atıfta bulunmuştur. Yaşam ve yokluğu arasındaki sınırsız sınırda olduğu gibi, kukla hakkında daima kutsal bir şey vardır.

Kukla, dahili veya görünmez form vermek için olağanüstü güçlü bir araç olarak hizmet eder. Şamanların dili olarak kabul edildiğinde, cansız nesneler gözlerimizin önünde hayata geçirilir ve hayal gücümüzü artırır. Yerli Amerikan ve Pre-Columbian ritüel gösterilerinde, bazı maskeler, harflerle açıldığında içinde bulunan ruhu açığa çıkaran bir dış hayvan formu şeklinde kullanılmaktadır. Endonezya gölge oyununda izleyiciler, günlük iş dünyasından daha derin manevi anlayışa sahip bir iç dünyaya taşınır. Kuklacı demi-Tanrı olarak görme noktası - genellikle minyatür dünyayı kontrol etmek – kuklacılık sanatının gerçekte tersini ifade ettiğini görmezlikten gelmektedir. Bu, kendimiz dışındaki güçlerle olan bağlantıların açıkça görüldüğü bir formdur. Kuklanın, manipülatörüyle mücadele ettiği gösterilebilir, ancak sonuç olarak, kuklanın

hareketlerine özgürlük ve zarafet kazandıran, rollerin veya düzeylerin bu açıklık bağlantısıdır.

"Kukla" kelimesi, "bebek" anlamına gelen Latince pupadan gelir. Fakat kuklalar bebekten daha fazlasıdır, çünkü onlar için hayatın illüzyonu vardır. Bunlar, sembolik aynalardır ve içinde kendimizi yansıtılan şahane ve bazen sevinçli olduğumuzu söyleyebiliriz. Latince'de pupa, pupa'nın küçücük bir biçimi, gözün öğrencisinde olduğu gibi öğrenci anlamına gelir. Bu figürler bize görebilmemiz için güçlü araçlar mıdır?

Esasen multidisipliner ve resimlerin evrensel dili üzerine, kukla uluslararası sınırları aşar ve farklı kültürler arasında köprü kurar. Kukla, resim, gösteri, metin, müzik, hareket ve teknoloji gibi görsel ve gösteri sanatları formlarının birleşiminin tam kalbindedir ve tüm unsurları kullanır.

Kukla, fikirleri harekete geçiren tiyatronun mükemmel birleşimidir ve onları şekillendiren görsel sanatlardır. Kukla aktörleri ile - belirli bir role uyacak ve bir karakterin özünü aydınlatmak için- tasarlanan aktörler yaratılır. Kukla tiyatrosu da doğal olarak interaktiftir. "İnançsızlık isteğinde bulunma isteği" kelimeleri, kitlenin karakterleri gerçek olarak kabul ettiği, insan müdahalesi ile hayatın görünümünü verdikleri cansız nesnelerin olduğunu tam olarak bilen ve bu şekilde ifade etmek için sıklıkla kullanılır. Sanırım, bunun nedeni, kukla yetişkin bir sanat biçimi kadar kaybolmuş ve çocukça eğlenceye bırakılmış olmasıdır. Ne yazık ki, toplumumuzda yalnızca çocuklara, bu eş yaratılmış eylemin kapılarını açan merak ve fantezi kapasitesini korumalarına izin verilmiştir. Vasıflı bir oyuncunun elinde, bir bebeğe oyulmuş ahşap bir başlıktan daha fazla olmayabilen bir kukla hareket eder, konuşur ve bir kişilik edinir. Sonsuz şaşkınlığımız için, cansız bir nesne hayat bulmasıdır.

Sanatçılar, çeşitli medya ve kültürler arasında bağlantı noktaları arayışında olduğu gibi, kukla tiyatrosunun esnekliği ve genişliği dev uygulayıcılarla dünyanın dört bir yanına giriyor. Çağdaş Kukla Tiyatrosu Sanatı, formun genişliğini anlamama ve değerlendirmemde yardımcı olan bazı sanatçıların eserlerini içermektedir.

Kukla Açıklaması

Kukla: Bir kukla, cansız bir şahsiyet olup, izleyicilerden önce insan gücüyle yapılır. Bill Baird, Kukla Sanatı

Kukla Çeşitleri

El Kuklası (eldiven kuklası): Bir el veya eldiven kuklası kuklacının elinin üzerine kayan/oynayan bir figürdür. Sahne sanatçısı karakteri kontrol etmek için çeşitli parmaklarını kullanabilir. El kuklasında iyi bilinen bir varyasyon, Susam Caddesi ve Muppet karakterleri tarafından meşhur kılan ağız kuklasıdır (Öğrenme Merkezi'nde sergilenmektedir). Parmak kuklaları da bir çeşit el kuklasıdır.

Çomak Kuklası: Çubuklarla yukarıdan aşağıya doğru çalışan bir figürdür. Kuklacı, baş ve beden hareketini kontrol eden merkezi bir çubuğu tutar. Diğer iki çubuk, kolları ayrı ayrı kontrol etmek için kullanılır. Çubuk kuklaları minyatürlerden dev pagan figürlerine kadar değişir.

Gölge Kuklası: Bir gölge kuklası, çubuklarla işlenmiş menteşeli parçalarla yapılmış iki boyutlu bir figürdür. Performansa göre, figürler genellikle kuklacı tarafından aydınlatılmış yarı saydam bir ekrana karşı tutulur. Kuklalar, ışık kaynağı ile ekran arasındaki bir noktadan yönlendirilir ve performans silüet şeklinde görülür.

İpli Kukla – Marionette: Bir ip kuklası ya da maiyonette, iplerle canlandırılmış bir figürdür. Marionette (Küçük Mary) terimi, kökünü doğuş oyunlarını gerçekleştirmek için kullanılan kuklalardan alır.

Beden Kuklası: Bir vücut kuklası, bir veya daha fazla sanatçı tarafından giyilen ve içinde manipüle edilen tam gövdeli bir figürdür. Susam Caddesi'ndeki Snuffleupagus karakteri gibi daha büyük vücut kuklalarında, iki kişi vücut ve yüz hareketlerini kontrol etmek için kuklanın içinde çalışır. Yüz ifadeleri genellikle mekanik olarak kontrol edilir.

Obje Kukla: Bulunan ya da gündelik nesnelerle yaratılmış bir kukla türü.

Kukla Tiyatrosu Çeşitleri

Viktorya Dönemi İpli Kukla Tiyatrosu: Kukla tiyatrosunu düşündüğümüz zaman, genellikle Britanya'da 1860 - 1914 yılları arasında çiçek açan Victoria marionet tiyatrosu akla gelmektedir. Punch ve Judy gösterileri, neredeyse insan olan aktörler olarak oynanan Viktorya döneminde kukla popüleritesini yükseltti. O dönemde Tiyatrolar kolayca taşınabilmekte ve fuarlara, karnavallara ve şehir merkezlerine kurulabilmekteydi.

BUNRAKU: Osaka'daki Bunraku Kukla Tiyatrosu ciddi ve özellikle yetişkinler için drama geliştirmiştir. Her Bunraku kuklası, izleyiciyi gören üç sanatçı tarafından manipüle edilir. Siyah bir kimono giyen ve yüzü seyirci tarafından görülen başlıca kuklacı, kukanın başına geçer. Bu, onun için yıllarca eğitim gördüğü ve çırak ettiği için bir onurdur. İki ikincil kuklacı ayakları ve elleri yapar. Ayrıca siyah kimono giysileri vardır, ancak başları siyah kaputlarla kaplıdır.

Kara Tiyatro: Çekoslovakya'da Siyah Tiyatrosu olarak da bilinen bu stil bunraku stilini temel alır. Kuklacılar siyah giyerler ve siyah bir zemine karşı hareket ederler. "Işık perdesi", kuklacı ve kuklayı ayırır. Kukla ışık havuzunda görülür ve kuklacıları arkalarında görünmez kalırlar.

Oyuncak Tiyatrosu:

19. yüzyılın başlarında başlayan İngiltere'de, oyuncak tiyatroları, oyunun setini ve tüm karakterlerini içeren dörtten bir sayfaya basılan tiyatro portreleri serisi geliştirdi. Karakterler renkli, karton üzerine yapıştırabilir ve kesilebilir özelliktedir; küçük model tiyatrolara yerleştirilen sahneler eksiksiz bir minyatür drama gerçekleştirilebiliyordu.

Obje/NesneTiyatrosu:

Genellikle nesnelerin tiyatro manipülasyonu olarak tanımlanan bu terim, 1980'lerde gösteri sanatlarında yeni bir olgu olarak çok heyecan yarattı. Nesne tiyatrosundaki nesne, günlük ev eşyalarından, bir kuklacının canlandığı önem taşıyan şeylere kadar değişir. Performans, temsili veya çok soyut olabilir

Masa Üstü Kuklası: Bir kukla genellikle kol tarafından çalıştırılır veya arkasından, bir masa üstü ile benzeşilmeyen bir yüzeyde (dolayısıyla adı) doğrudan temas yoluyla çalıştırılır. Bunraku ile birçok özellik taşımaktadır.

Kukla Tiyatrosu Kavramları

Aktör/Aktris: Rolü yorumlayan ve oyun oynayan bir kişi.

Animasyon: Yaşam, ilgi, ruh, hareket veya etkinlik belirleme

Sanat Direktörü: Malzemeyi seçen ve tiyatro üretimini yöneten kişi.

Kareografi: : Zaman ve mekan hareketinin düzenlenmesi

Diyalog: Bir oyunda iki veya daha fazla karakter arasında bir konuşma

Ensembel: Tek bir etkiye katkıda bulunan tamamlayıcı parçalar grubu

Gestur: Vücudun, elin veya kolun belirli bir anlam veya duyguyu ifade eden bir hareketi

Pantomi : Sözcüksiz eylemler veya hareketler

Aksesuar: Sahnede kullanılan ve yer hissi yaratmaya yardımcı olan nesneler

Kuklacı: Kuklaları kontrol eden ve canlandıran bir kişi

Ölçek: Bir nesnenin başka bir nesneye göre boyutu üzerine bir göz

Perde: Bir oyunun bir parçası veya bölümü

Sahne: Tiyatroda bir yeri veya ortamı temsil eden boyalı unsurlar

Set: Sahnedeki manzara ve sahne düzenlemesi

Dünyada Kukla

Kukla dünyanın birçok farklı yerlerinde çeşitli yapı ve mitolojiyle gelişmiştir. 'Kukla' terimi basit bir kaynaktan gelir. Anglo-Norman sözcüğünden 'poppe' anlamı 'bebek' olarak türetilmiştir.

Asya Kuklası

Kesin olmamakla birlikte, bazı bilim adamları kuklanın Hindistan'da yaklaşık 4000 yıl önce başladığını kabul ediyor. Sanskritçe oyunlarda, anlatıcı, bir kuklacıya benzeyen 'Sutradhar' ya da 'dizginlerin sahibi' olarak adlandırılır. Erken Hintli kukla gösterileri dini temalar ve siyasi hicivlerle ilgileniyordu. Çinli kukla 2000 yıl öncesine kadar uzanabilir. Ünlü Çin gölge tiyatrosuna "pi ying xi" veya "fener gölgelerinin tiyatrosu"

deniyordu. Kuklacılar, MS 960-1279'da Song Hanedanlığının kraliyet mahkemeleri de dahil olmak üzere toplumun her kesiminde oynatmaya başladı.

Japonya, kuklacılık konusunda da yabancı değildir. Birçok formlarından biri olan Bunraku, dünyanın her yerinde beğeni topladı. Bu form, Shinto tapınak ayinlerini tasvir etmektedir. 1730'a gelindiğinde, her kukla üç kuklacı tarafından çalıştırılması gerektiği kadar karmaşık hale gelmişti. Birçok diğer Asya ülkesi de kuklaları teşvik etti. Tayland'ın hun krabok veya rod-kukla tiyatrosu, Vietnam'daki moa noi ruoc veya su kuklası ve Java'nın wayang kulit veya gölge kuklaları dikkat çekici örneklerdir.

Orta Doğu Kukla Tiyatrosu

Kâşifler Orta Doğu'da 4.000 ila 5.000 yıl öncesine ait hareketli parçaları içeren figürleri keşfettiler. M.Ö. 2000 yılına ait Mısır hiyerogliflerinde, dini tiyatrolarda "yürüyüş heykelleri" sergilenmektedir. Karagöz olarak adlandırılan Türk Gölge Tiyatrosu, Ortadoğu'nun en dikkat çekici kukla tiyatrolarından biridir. Kuklaların Hindistan üzerinden Çin'den Türkiye'ye seyahat ettiği söyleniyor. Diğer teoriler, Türk yöneticilerin Mısır'daki kukla gösterilerinden etkilendiklerini ve geleneği onlarla geri getirdiğini belirtmektedir. Kuklalar Ortadoğu'da şiirsel tonlamalar üstlendi. Bir tür gölge kuklacılığına khayal al-zill ya da 'hayal gücü gölgeleri' denir. Burada davul, tefsir ve flütlerden oluşan canlı müzik, duman, yangın, gök gürültüsü, çingiraklar ve izleyicilerden gelen güçlü tepkiler uyandıran unsurlarla birlikte çalınır. İran, aynı zamanda performansında iki oyuncu bulunduğu benzersiz bir kukla stiline sahiptir.

Avrupa Kuklaları

Kuklalar Avrupa 'da ilk ortaya çıkışlarını Yunanistan 'da yaptı. Akropolis'teki Dionysos Tiyatrosu'nda kukla oyunları gösterildi. Bu, icracıların yarım maskeli veya kuklalarla bir yerden diğerine geçtiği commedia dell'arte geleneğini doğurdu. Kuklacılar yüksek bir sosyal statüye sahip değildi ve çoğunlukla Yahudiler ve Çingeneler gibi göçebe gruplarından oluşuyordu. Bununla birlikte, 1310 yılında, Kilise kuklacılığı teşvik etmeye başladı ve kuklanın gelişmesine yardımcı oldu. Marionettes olarak bilinen İtalyan kukla şovları, trajedi Dr. Dr. Faust u sergiledi ' Bununla birlikte, kuklacılar iki gruba ayrıldı - ayrıcalıklı tiyatro sanatçıları ve sokak sanatçısı onlarki dışarıda kalmaya devam etti. Kuklaları kontrol eden tellerin sayısının arttırılması gibi yenilikler marionetlerde

yapıldı. Sicilya'daki opera dei pupi, çubuk kuklalar kullandı ve Charlemagne şövalyelerinin ortaçağ destanlarını tasvir etti.

African Puppets

Afrika, kukla geleneğini Mısır'dan ele geçirmiş olabilir. Eski zamanlardan günümüze Afrikalılar gizli toplumlarda, iyileştirme ve av törenleri, ritüel dramalar ve eğlence için törenlerde kuklaları kullanıyor.

Amerikan Kuklalar

Orta Meksika'daki Teotihuacan kültürüne, M.Ö. 600 yıllarında, kukla benzeri heykelcikler cenaze törenlerinin bir parçasıydı. Kuzey Amerika yerlileri arasında da kuklalar törenlere dahil edildi. Avrupalı kuklacılar Meksikalılara Amerika'ya eşlik ettiler, ancak sonunda Amerika kendi kukla stillerini ve karakterlerini geliştirdi. ABD, 1960'lardan beri kukla yapmaya öncülük etti. Siyaset, Peter Schumann'ın 'Ekmek ve Kukla Tiyatrosu' aracılığıyla kukla şovlarında tasvir edildi. Jim Henson, 'Muppet' ile, yumuşak kuklalarla bez ya da köpük kauçukla çıktı. Televizyon, 'Susam Sokağı' ve 'The Muppet Show' gibi programlarla kuklaları popüler hale getirdi.

Kukla Sanatçıları Web Sayfası Bilgileri

BASIL TWIST www.basiltwist.com

BRIAN SELZNICK www.theinventionofhugocabret.com

ERIC BASS www.sandglasstheator.org

HANNE TIERNEY www.hannetierney.com

JANIE GEISER www.janiegeiser.com

LIZ GOLDBERG www.lizgoldberg.com

Kukla Organizasyonları

Amerikan Kuklacıları: www.puppeteers.org

Uluslararası Kukla Müzesi: www.puppetrymuseum.org

Kukla Sanatı Merkezi: www.puppet.org

Kukla Sanatı : www.puppetart.org

Kuklacılık Sanatı: www.puppetsbostonguild.org

Kukla Sanatı Dünya Festivali: www.kadmusarts.com

Union Internationale de la Marionnette-USA: www.unima-usa.org

Sagecraft Prodüksiyon: www.sagecraft.com

Puppetorium www.puppetorium.com

Ballard Enstitüsü ve Kukla Müzesi: www.bimp.uconn.edu

Cotsen Kuklacılık ve sanat Merkezi: www.calarts.edu/theatre/contsencenter (CalArts)

Uconn Kukla Bloğu: www.uconnpuppets.blogspot.com

Kukla Vizyon Bloğu: www.puppetvision.info

The Jim Henson Vakfı: www.hensonfoundation.org

Handspring Kukla Kampanyası: www.handspring.com

Sandglass Tiyatrosu: www.sandglasstheater.org

Kukla Sanat Tiyatrosu: www.puppetarts.com



RALPH LEE/METTAWEE Nehir Tiyatro Şirketi

Karagözün kahramanca ve zavallı kaçı

Karagios kuklacılığı hakkında:

Gördüğün kukla yüz Hatziavatis. 1390 civarında Türkiye'de ilk kez gerçekleştirilen geleneksel Türk gölge kuklası oyunu olan Karagöz'ün ana karakteridir. Bugün Karaghiozi kuklacıları, Yunanistan'daki kasaba ve köylerde geziyor ve hatta Yunan televizyonlarında yer alıyor. Karagoz oyunları, günlük hayat hakkında eğlenceli hikayeler anlatıyor ya da peri masallarını yeniden yaratıyor ya da kahraman öyküleri anlatıyorlar.

Eski günlerin dolaşıp giden zırlıları gibi Ralph Lee, kasabadan şehre gidip maskeleri ve dev kuklalarının büyüsunü törenlere, yarışmacılara ve mevsimsel kutlamalara getiriyor. Mettawee Nehri Tiyatro Şirketi açık havada performans sergilemekle birlikte, Avrupa, Latin Amerika, Asya ve Afrika'daki efsaneleri, efsaneleri ve halk hikayelerini aileler ve topluluklar arasında çok geniş bir izleyici kitlesi için oynar. Orijinal müzik, şarkılar ve büyük hareket, her performansla önemli bir drama unsuru ekliyor.

Bu eserde, sanatçı Ralph Lee, geleneksel olarak küçültülmüş iki boyutlu figürlere hayat boyu daha büyük oranlar verir. Sergimizde Karagoz oyunundan birkaç karakter daha göreceksiniz.



Tartışma Soruları - Malzemeler

Kuklalar birçok farklı malzemeden yapılabilir.



Bu kukla yüz için kullanılan tüm malzemeleri belirleyin.

İfade:

- *Kukla yüzler duyguları ifade ediyor.*
- *Bu kukla hangi duyguyu ifade ediyor?*
- *Bu duyguyu nereden görüyorsun?*
- *Yüzünüzü aynı ifadeye getirin!*

Performans: *Bu kuklanın sahnede nasıl kullanıldığını hayal edebiliyor musun?*

Oyuncunun kafasına takılarak oynanır.

MABOU MINES

Kaptan Kanca ve Peter, Peter ve Wendy'den, 1996

Çubuk kuklaları hakkında:

Bir çubuk kukla, başa sabitlenmiş merkezi bir çubuk etrafında inşa edilmiş bir kukladır. Kuklacı, kuklanın ellerine bağlı olan metal çubukları hareket ettirerek ve kafasına sabitlenmiş merkezi çubuğu çevirerek kontrol eder. Üç boyutlu çubuk kuklalar, gölge kuklalarından evrimleşti. Çubuk kuklaları, kukla türü kuklalar, Japon bunraku veya Batı masa üstü kuklaları gibi diğer kukla türlerini içerebilir. Bununla birlikte, çubuk kuklalar her şeyden - ev eşyaları, kıyafetler, oyuncaklar - yapılabilir. Çubuk kuklaları, hafif bir perde kullanan yapımlarda sıklıkla kullanılır. Bu, kuklanın görünür olduğu özel bir aydınlatma efekti, ancak kuklacı değil. Çubuk kuklaları çok yönlüdür ve çeşitli tiyatro koşullarında da kullanılabilir.

Mabou Mines hakkında:

Sanatçı Lee Breuer'in liderliğinde dünyaca ünlü bir tiyatro topluluğudur. 1970'de, dili keşfetmek ve oyunculuk ve çalışmalar yapmak için ortak bir grup olarak başladı. Breuer ve şehir tiyatrosu, görsel sanatçılar, kuklacı ve müzisyenlerin eserlerini bütünleştiren ve klasik eserler hakkında taze perspektifler sunan çok disiplinli kreasyonlar üretmekle ünlüdür. Breuer, kuklalarla yaptığı kapsamlı çalışmalarından dolayı dikkat çekiyor ve kuklayı ciddi Amerikan tiyatrosuna getirmenin "derin amacı"nı taşıyor.

Tartışma Soruları Kukla ve Kuklacının Roller:

- *Kukla ve Kuklacının Rolü Kukla gösterisinin sahnelenmesi karmaşıktır. Dikkatli bir planlama gerektirir.*
- *Resme bak.*
- *Kaç tane kukla görüyor musun?*
- *Kaç kuklacı görüyorsun?*
- *Kuklacıların ne yapacaklarını ve ne zaman yapacaklarını nasıl bulduklarını nasıl düşünüyorsunuz?*

Görsel dil:

Hiçbir kelime kullanmadan çok yüksek sesle konuşabiliriz. Kukla her zaman bunu yapar. Beden dili bir karakter ve hikaye hakkında önemli bilgiler verir.

- *Kaptan Hook'un kaldırılmış kolu bize ne anlatıyor?*
- *Peter'ın kaldırılmış kolu bize ne anlatıyor?*

Burada hikaye nedir?



HANNE TIERNEY

Wang-nasıl Saklandı, 2001

Nesne Tiyatrosu Hakkında:

Tiyatro, görsel sanatlar ve kuklacılık arasında bir köprü olan Nesne Tiyatrosunda, bir hikaye anlatmak için üç boyutlu nesneler kullanır. Nesne Tiyatrosu hareketi 80'li yıllarda Avrupa'da başladı ve nesneleri, fikirleri keşfetmek için semboller ve metaforlar olarak kullandı. Nesne Tiyatrosu nesneyi pervane durumundan aktif aracına yükseltir. Sahne boyunca insanı ve nesneyi yan yana koyar ve birleştirir.

Sanatçı Hakkında: Hanne Tierney soyut tiyatroyu insan oyuncularını olmadan yapar. Karşı ağırlıklı kasnakların ve şeffaf olta hattının karmaşık bir sisteminin kontrol panelinden, metal bobin, pencere körlüğü veya kumaş bir avare gibi beklenmedik bir hayat karakteri getiriyor. Seyirci bakış açısıyla yan yana duran veya çömelen eşi, aynı anda kuklalarını manipüle eder ve hareketi, bir dizi zarifçe koreograflanmış hareketlerle anlatır. İnce ve nüanslı bir jestle, bu cisimler bize en saf ve en yoğun biçimde insan duyguları ile konuşurlar.

Tartışma soruları:

Sahne ... karakterler ... hareket ... ses

- Bu sahneye dikkatle bakın. Hangi renkleri ve şekli görüyorsunuz? Bu nerede olabilir?
- Şekli mavi olarak açıklayın. Eğer pozunu almış olsaydın, ne hissedecektin ya da düşündün? Sesi ne gibi olurdu?
- Şekli kırmızı olarak tanımlayın. Eğer pozunu almış olsaydın ne hissedecektin ya da düşündün? Sesini düşünün - bunu nasıl tarif edersiniz?

Bu karakterler arasındaki sonraki an ne olabilir? Aralarında kısa bir diyalog düşünün.

Ziyaret Öncesi Faaliyet: KUKLA KARAKTERİ GELİŞİMİ

Her kukla bir kişiliğe sahiptir. Sergimizde göreceğiniz kuklaların hepsi çok özeldir. Bazen bir kişinin söylediği ya da bazen birisinin görüldüğü bir kişilik söyleyebilirsiniz.

Aşağıdaki karakterde mümkün olduğunca ayrıntılı bilgi ile renklendirin. Kişilik, ifade, renk, desen ve ayrıntıları düşünün. Zırhınızı veya arka planı bile ekleyebilirsiniz



"KENDİMİ TANITAYIM"**KUKLA KARAKTERİ GELİŞİMİ**

- Yarattığınız karaktere dikkatle bakın. Ne tür bir karakter olabileceğini düşünün.
- Aşağıdaki karakteriniz hakkında bazı bilgileri doldurun.
- İsterseniz kuklanızı Müze'ye getirip bize tanıtabilirsiniz!

Adın: _____

Kuklanın Adı: _____

Kuklanın Yaşı: _____

En sevdiği renk: _____

En sevdiği hayvan: _____

Kuklan için önemli insanlar: _____

Kukla nerede yaşıyor? _____

Neler yapmaktan hoşlanıyor? _____

Genellikle ne söylüyor?

Kuklanın nasıl tanımlarsın (Mızımız, güleryüzlü, üzgün, komik)?

Kuklanla ilgili eklemek istediğiniz diğer şeyler?

KUKLALAR: VÜCUT DURUŞLARI İLE İLETİŞİM

Vücutlarımızı çok şey iletmek için kullanırız. Başımızı "evet" demek için başını sallayarak ya da "hayır" demek için ileri geri sallayalım. Birisini dinlerken öne eğiliriz. Uzak durmak istediğimizde geriye yaslanırız. Duyguyu göstermek için vücut dili veya sözsüz iletişim kullanıyoruz. Mesela biz mutlu olduğumuz zaman gülümsüyoruz ve üzgün olduğumuz zaman ağlıyoruz.

Kuklacılar, duygularını, hareketlerini ve hikayelerini iletmek için kuklalarının beden dilini kullanmada ustalardır. İki kukla tamamen aynı şekilde yapılabilmesine rağmen, her kukla farklı bir kuklacı tarafından çalıştırıldığı için farklı bir mesaj yollayabilir.

Aşağıdaki şekillerin ne anlattığını açıklayabilir misin?



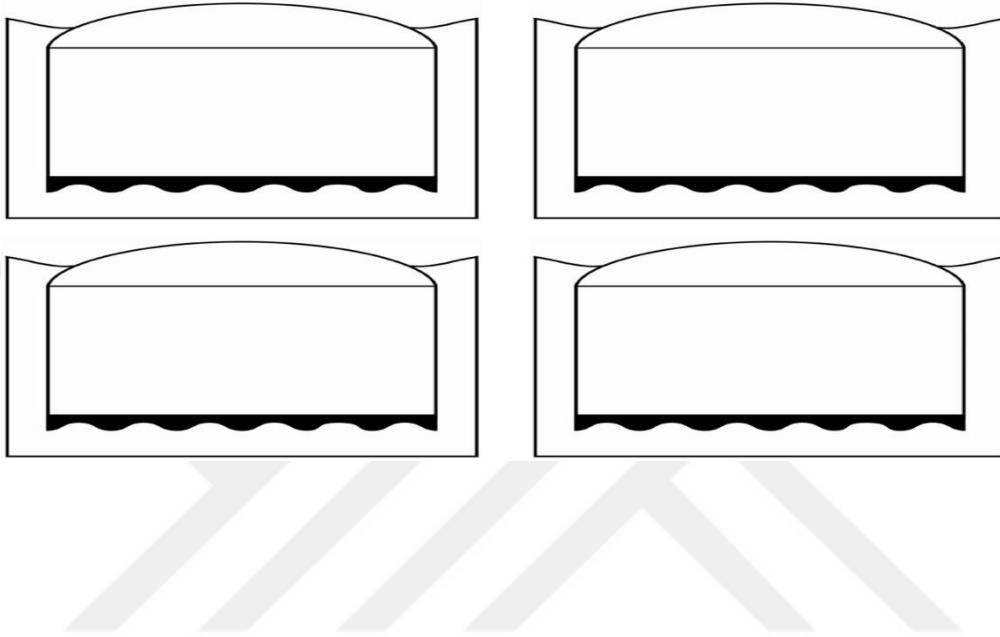
Bu vücut pozisyonları ne anlatmaktadır?



İsim Etiket Aktivitesi – Çağdaş Kukla Sanat Tiyatrosu

Katonah Sanat Müzesi'ni ziyaretinizde setler ve sahne seti ile birlikte inanılmaz kuklaları göreceksiniz.

Ziyaretinizde takılacak bir isim etiketi oluşturmak için aşağıdaki kukla tiyatrosunun ana hatlarını kullanın. Lütfen adınızın açıkça yazılı olduğundan emin olun.



EK E. Özgeçmiş

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: Yıldız Yaman Örendil

Doğum Tarihi: 1981

İletişim Bilgileri: İstanbul, Üsküdar; ABD, Rhode Island

Tlf: 5363178107

E-Posta Adresi: yildizyaman@gmail.com

Öğrenim Durumu:

Bölüm/Program	Üniversite	Yıl
Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Lisans Programı	İstanbul Üniversitesi	2001 - 2005
Yaratıcı Drama Yüksek Lisans Programı	Ankara Üniversitesi	2012 - 2017

İş Deneyimi :

Unvan	Görev Yeri	Yıl
Anaokulu Sınıf Öğretmeni	İstanbul	2005 - 2008
Yaratıcı Drama ve Kukla Öğretmeni	İzmir-İstanbul-Boston	2008 - 2017