

ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
YARATICI DRAMA PROGRAMI

YARATICI DRAMA YÖNTEMİNİN 6. SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE
YAZILIM DERSİ ALAN ÖĞRENCİLERİN DERS BAŞARILARINA ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gökhan Karaosmanoğlu

Ankara
Haziran, 2015

ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
YARATICI DRAMA PROGRAMI

YARATICI DRAMA YÖNTEMİNİN 6. SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE
YAZILIM DERSİ ALAN ÖĞRENCİLERİN DERS BAŞARILARINA ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gökhan Karaosmanoğlu

Danışman: Doç. Dr. Ömer Adıgüzel

Ankara
Haziran, 2015

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Bu çalışma jürimiz tarafından İlköğretim Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan

Prof. Dr. Yasemin Gülbahar Güven

Ankara Üniversitesi Enformatik Bölümü

Üye

Doç. Dr. Ömer Adıgüzel (Danışman)

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi

Üye

Yrd. Doç. Dr. Murtaza Aykaç

Niğde Üniversitesi Eğitim Fakültesi

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.../.../2015

Prof. Dr. İsmail Güven
Enstitü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

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.

Gökhan Karaosmanoğlu

ÖNSÖZ

Teknoloji gün geçtikçe yetişkinlerin ve çocukların daha çok yaşamlarına girmekte ve davranışlarının biçimlenmesinde etkili olmaktadır. Öğrencilerin teknolojiyle teması küçük yaşlardan başlayarak artmakta, bu durum ebeveynlerin kaygılanmasına neden olmaktadır. Teknolojinin öğrencilere öğretilmesi sürecinde hem anne babaların kaygıları hem de öğrencilerin teknolojiyi etkili ve bilinçli bir biçimde nasıl kullanacakları sorunsalı ortaya çıkmaktadır.

Türkiye’de bilişim teknolojileri eğitiminde pek çok yöntem ve teknik kullanılmaktadır. Bu yöntem ve tekniklerin çoğu “Teknoloji nasıl kullanılır?” sorusunu yanıtlamaya yöneliktir. Yaratıcı drama öğrencilerin gerçek yaşamlarına dokunarak, duyularını ve duygularını işe koşarak “Teknoloji nasıl kullanılır?” sorusunu yanıtlarken bir yandan da öğrencilerin teknolojik araçların (bilgisayar, cep telefonu, televizyon) ekranına dönük yüzlerini kendi yaşantılarına çevirmelerini sağlamayı hedeflemektedir.

Bu araştırmanın gerçekleştirilmesinde danışmanlığımı yapan Doç. Dr. Ömer Adıgüzel’e, jüri üyeleri Prof. Dr. Yasemin Gülbahar Güven’e ve Yrd. Doç. Dr. Murtaza Aykaç’a, yardımlarıyla araştırmaya katkıda bulunan Bil. Uzm. Ö. Özlem Gökbulut’a, Murat Moroğlu’na ve Yrd. Doç. Dr. Celal Deha Doğan’a, çalışma süresince etkinliklere büyük bir istekle katılan ve bana çok şey öğreten öğrencilerime, hiçbir zaman benden desteğini esirgemeyen eşime ve kızıma teşekkür ederim.

ÖZET

YARATICI DRAMA YÖNTEMİNİN 6. SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ ALAN ÖĞRENCİLERİN DERS BAŞARILARINA ETKİSİ

Karaosmanoğlu, Gökhan

Yüksek Lisans, İlköğretim Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ömer Adıgüzel

Haziran 2015, 152 sayfa

Bu çalışmada yaratıcı drama yönteminin bilişim teknolojileri ve yazılım dersi alan 6. sınıf öğrencilerinin ders başarılarına etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Nicel ve nitel araştırma yöntemlerinden karma yöntemin kullanıldığı çalışmada nicel veriler t testi, nitel veriler içerik analizi tekniğiyle analiz edilmiştir. Araştırmada nicel veri toplamak ve yaratıcı drama yönteminin bilişim teknolojileri ve yazılım dersini alan öğrencilerin akademik başarılarına etkisini belirlemek amacıyla “İletişim Araçları Başarı Testi” kullanılmıştır. Test 25 sorudan oluşmaktadır. Araştırmada nitel veriler yarı yapılandırılmış odak grup görüşme soruları, öğrenci günlükleri ve gözlem notları yardımıyla elde edilmiştir. Dokuz sorudan oluşan odak grup görüşme formu hazırlandıktan sonra uzman görüşleri alınmıştır. Araştırma sonunda deney grubunda bulunan öğrencilerden 24’ü ile yarı yapılandırılmış odak grup görüşme yapılmıştır. Araştırmada bilişim teknolojileri ve yazılım derslerinde kullanılmak üzere yaratıcı drama etkinlikleri kurgulanmış ve üç farklı uzmanın görüşüne başvurulmuştur. Araştırmada elde edilen nicel veriler bilişim teknolojileri ve yazılım derslerinde kullanılan yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin ders başarılarına önemli bir etkisinin olduğunu göstermektedir. Araştırmada elde edilen nitel veriler yaşantıya dayalı bir öğrenme olan yaratıcı drama sürecinin, öğrencilerin teknolojiyi, interneti ve sosyal medyayı öğrenmelerinde ve gerçek yaşamlarında bilinçli bir biçimde kullanmalarında etkili olduğunu göstermektedir.

Anahtar Sözcükler: Bilişim Teknolojileri, Yaratıcı Drama, Sosyal Medya, İnternet ve Drama, Bilgi ve İletişim Araçları

ABSTRACT

EFFECTS OF CREATIVE DRAMA METHOD ON STUDENTS ACADEMIC ACHIEVEMENTS IN ICT LESSONS OF SIXTH GRADES

Karaosmanoğlu, Gökhan

MA, Primary Education Department

Supervisor: Ömer Adıgüzel, Assoc. Prof

June 2015, 152 pages

The purpose of this study is to define the effects of creative drama method on students academic achievement in ICT lessons of sixth grades. In this study the mixed method was used by the researcher to collect qualitative and quantitative data. Quantitative data was analyzed with t-test and qualitative data was analyzed with content analysis technique. To collect quantitative data and to define the effects of creative drama method on students academic achievement in ICT lessons “Achievement Test of Communications Technology” was used during the study. There are 25 questions in the test. In the study, qualitative data was collected with semi-structured interview questions, student diaries and observation notes. Nine focus group questions were prepared and expert opinions in the field were taken about the focus group questions. At the end of the research, semi-structured focus group interviews with 24 students were conducted in the experimental group. In this study, creative drama activities were prepared to be used in Information Technologies and Software lessons and all the activities were consulted to three different experts in the creative drama field. The quantitative data obtained in the study shows that the creative drama method used in the ICT lessons has a significant impact on the course of success. The qualitative data obtained in the study shows that creative drama based on the life is effective when the students try to learn technology, internet and social media and it is also effective when they use it in a conscious way in real life.

Key Words: Information Technologies, Creative Drama, Social Media, Internet and Drama, Information and Communications Technology

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI	i
BİLDİRİM.....	ii
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
BÖLÜM	
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem	1
1.1.1. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi	5
1.1.2. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde Kullanılan Yöntem ve Teknikler ..	8
1.1.3. Eğitimde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama	12
1.1.4. Teknoloji Eğitiminde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama	18
1.2. Amaç	19
1.3. Önem.....	20
1.4. Varsayımlar	21
1.5. Sınırlılıklar.....	21
1.6. Tanımlar	21
2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	23
2.1. Yaratıcı Dramanın Yöntem Olarak Kullanıldığı Araştırmalar.....	23
2.2. Teknolojinin Yaratıcı Drama Süreçlerine Etkililiğiyle İlgili Araştırmalar	25
3. YÖNTEM	31

3.1. Araştırmanın Modeli	31
3.2. Araştırma Grubu	33
3.2.1. Teknoloji ve İnternet Kullanımı Formu	34
3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri.....	34
3.3.1. Nicel Veri Toplama Araç ve Teknikleri.....	34
3.3.1.1. İletişim Araçları Başarı Testi	34
3.3.2. Nitel Veri Toplama Araç ve Teknikleri.....	38
3.3.2.1. Odak Grup Görüşme Soruları	38
3.3.2.2. Öğrenci Günlükleri	39
3.4. Verilerin Toplanması.....	40
3.5. Verilerin Analizi	41
3.6. Çalışma Planı	42
4. BULGULAR VE YORUMLAR	43
4.1. Araştırmada Elde Edilen Nicel Veriler.....	43
4.1.1. Teknoloji ve İnternet Kullanımı Formuyla Elde Edilen Bulgular	43
4.1.2. Akademik Başarıyla İlgili Bulgular.....	47
4.2. Araştırmada Elde Edilen Nitel Veriler	49
4.2.1. Görüşme Yoluyla Elde Edilen Bulgular	49
4.2.2. Günlükler Yoluyla Elde Edilen Bulgular	67
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	77
5.1. Sonuç	77
5.2. Öneriler.....	80
KAYNAKÇA.....	82
EKLER.....	88

1. BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Problem

Öğretim programlarındaki bilginin kapsamında ve teknolojik gelişmelerde yaşanan hızlı değişimler doğal olarak öğrenme-öğretme biçimlerini ve bilginin öğrenciye sunuluş biçimini etkilemekte ve değiştirmektedir. Bu durum eğitim öğretimde de yeniliklere neden olmakta, var olan yöntem ve teknikler teknolojik değişimlerin etkisiyle gözden geçirilerek bireyin daha nitelikli eğitimi için dönüşüme uğramaktadır. Seferoğlu (2007) özellikle bilişim teknolojilerinin öğrenme-öğretme süreçlerindeki vazgeçilmezliğinin, araştırmacıları yeni kuramlar ve uygulama yolları arayışına yönlendirdiğini söylemektedir.

Eğitim dizgeleri araştıran, sorgulayan, problem çözebilen, öğrendiği yeni bilgileri farklı alanlara uygulayabilen, yaratıcı, özgün ürün geliştirebilen öğrenciler yetiştirmeyi hedeflemektedir. Var olan pek çok öğretim programı ise bu beklentinin aksine; öğrenme sürecinde yalnızca bilişsel alanın gelişmesine, öğrencilerin bilgiyle yüklenmesine önem vermekte, duyuşsal ve devinişsel alanlar geri planda kalmaktadır (San, 1990, s.574).

Günümüz eğitim dizgelerinde öğrencinin pasif bir biçimde bilgi yüklenen bir nesne konumunda olduğu anlayışın yerini, bilgiyi yapılandıran, aktif, yaşantıların ön planda olduğu, öğrencinin aktif bir biçimde öğrenme sürecinde yer aldığı anlayışlar almaktadır (Aykaç, 2008, s.14).

John Dewey, eğitimdeki temel problemin okul-gerçek yaşam ilişkisinin zayıflığından kaynaklandığını, okulu yaşama, yaşamı da okula yaklaştırmanın bu zayıf durumu güçlendireceğini söylemektedir. Öğrenciyi gerçek yaşama hazırlamanın en etkili yolu; okul ile gerçek yaşam arasındaki farkın en aza indirildiği anda gerçekleşmektedir. Dewey 1921’lerde “Eski eğitim sistemlerinde ağırlık çocuğun dışındaydı: Öğretmende, ders kitabında, çocuğun içgüdü ve içtepesel etkinliklerinin bulunmadığı, yer almadığı her yerdedir. Şimdi yapmaya çalıştığımız değişikliklerde ağırlık noktası da

değişmektedir. Çocuk eğitim uygulamalarının çevresinde döndüğü bir güneşe dönüşmektedir.” ifadesiyle çocuğun eğitim sisteminde bulunması gereken yerini ve önemini vurgulamaktadır (Akt. Tekerek, 2006, s.20). Çocuğun gerçek yaşama hazırlanması, gerçek yaşam-okul arasındaki düalizmi ortadan kaldıran bir yapıya, Dewey’in güneş olarak tanımladığı ve tıpkı gezegenlerin güneşin etrafında dönmeleri gibi, eğitimde uygulanan yöntem ve tekniklerin, kullanılan araç-gereçlerin çocuğun öğrenme sürecinde var olmasına dönüşmesi gerekmektedir.

San (1990) bu sözlerin 1920’lerdeki Amerikan eğitim sistemi için geçerli olduğuna değinmektedir. Bu yıllarda İngiliz eğitim sisteminde köklü reformların uygulandığını, çocuğun içine bilgilerin boca edildiği bir kap gibi görülmesi yerine 1870’lerden başlanarak çocuk merkezli bir eğitim kavramına ulaşıldığını ifade etmektedir. Amerikan ve İngiliz eğitim sistemlerindeki bu köklü değişiklikler, sonraki yıllarda eğitim-öğretim süreçlerinde kullanılan yöntemlerin değişmesine, daha demokratik, daha hümanist ve çocuğu merkeze alan yöntem ve tekniklerin gelişmesine sebep olacaktır.

İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu, okulu; “Eğitim gören öğrencinin kımıldamadan oturmak zorunda olduğu, büyük bir dikkatle öğretmeni dinlediği, söyleneni olduğu gibi aldığı ve ödevlerini yaptığı yer” olarak tanımlamaktadır. Baltacıoğlu eğitim sistemi içine sıkışmış öğrenciyi kurtarmak için ezberlemek yerine öğrenen, anlamak yerine de yapan öğrenciye fırsat verilmesi gerektiğini söylemektedir. O’nun için gerçek bilgi yapıcı, yaratıcı olandır, okulların görevi bilgi vermek değil öğrenciyi yaratıcı bilgiyle donatmak ve geliştirmektir (Baltacıoğlu’ndan akt. Açıksözlü, 2007, s.80-81). Baltacıoğlu öğrenmeyle ve yaşantıyla ortaya çıkan yaratıcı bilginin, öğrenciyi eğitim sistemi içinde sıkıştığı yerden çıkaracağını savunmaktadır.

İngiliz drama eğitimcisi Dorothy Heathcote ise, yaratıcı bilginin önemini “Öğretmen ile öğrenci bir bebeğin doğumu için çalışırlar. Buradaki bebek yaratıcı bilgidir.” biçiminde açıklamaktadır (Uyanıksoy, 2007, s.19). Yaratıcı bilgi, hem bireyin yaşamında sahip olduğu hem de çevresiyle iletişimini kolaylaştırması açısından büyük bir önem oluşturmaktadır. Bireyin

yaratıcılığını ve hayal gücünü ortaya çıkararak kendisini ifade etmesini sağlayan da yaratıcı bilgidir. Heathcote'a göre, burada ortaya çıkan yaratıcı bilgi öğretmenin, ebenin değil, öğrencinin yani annesidir.

Günümüzdeki öğretim programları da öğrencilerden doğru kararlar almalarını, yaratıcı düşünmelerini, problem çözmelerini, grup çalışması yapmalarını beklemektedir (MEB, 2006, s.14). Öğretim programlarında “*Öğretileni öğrenmek*” ifadesinin yerini “*Öğrenmeyi öğrenmek*” ifadesi almaktadır. Öğrencilerin Dewey’in sözünü ettiği gibi, eğitim uygulamalarının çevresinde döndüğü bir merkez (güneş) gibi düşünülmesi, öğrenme süreçlerinde var olmalarını ve öğretim programlarının kendilerinden beklediği gibi yaratıcı düşünmelerini sağlamaktadır.

Öğrencinin teknoloji eğitiminde sosyal öğrenmeden uzak, duyularını ve duygularını kullanmadan yer alması, eğitim ortamında değişim ve gelişime ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Öğretim sürecinin Dewey’in ve Baltacioğlu’nun savunmakta oldukları, gerçek yaşam deneyimlerinin ve yaşantıların okul ortamında deneyimlenmesi görüşü ile desteklenmesinin, bu duruma katkı sağlayacağı açıktır.

Bu araştırmaya konu olan bilişim teknolojileri ve yazılım dersi, bilgi ve iletişim teknolojilerini etik değerlere uygun, etkili ve üretken bir biçimde kullanabilen, kendisini ifade edebilen öğrenciler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Dersin öğretim programı hazırlanırken yapılandırmacı yaklaşım temel alınmıştır (MEB, 2012, s.11).

Şaşan, yapılandırmacı yaklaşımın en önemli özelliğinin; öğrenenin bilgiyi yorumlamasına, anlamlandırmasına, geliştirmesine ve yeniden yapılandırmasına olanak vermesi olduğunu söylemektedir (Şaşan, 2002, s.49). Öğretmen merkezli öğrenmede bilgiyi bir kaynaktan (öğretmen, kitap vb.) öğrenen öğrenci, öğrenme alanındaki bilgiyi yalnızca algılamaz aynı zamanda bireysel özelliklerine göre yeniden yapılandırır, anlamlandırır. Öğrencinin bilgiyi bireysel özellikleriyle (yaşantı, bilgi, inanç, değer, düşünce)

yarattığı bu süreç aynı zamanda öğrencinin öğrenmenin merkezinde olduğu bir süreçtir.

Yapılandırmacı yaklaşıma göre bilgi kişinin yaşantı ve deneyimlerinden ayrı düşünülemez (Aykaç, 2014, s.125), kişi yeni bilgileri kendisi yaratır. Bu yaratma kişinin mevcut bilgi, inanç ve değerleriyle yeni düşünce, sorun ve deneyimlerinin etkileşimi sonucu ortaya çıkar, biçimlenir (MEB, 2008, s.14). Bu anlayışa göre ortaya çıkan bilgi öğrencinin yaşantıları sonucunda oluşan, kendisine özgü ve bireysel anlamların görünümüdür.

Yapılandırmacı yaklaşımda öğrenme, kişinin kendi deneyimlerinden anlam çıkarma sürecidir. Bilgiyi yaratma süreci mevcut bilgi, inanç ve değerleriyle, düşünce, sorun ve deneyimlerin etkileşimi sonucu ortaya çıkmakta ve biçimlenmektedir.

Eğitim öğretim ortamlarında öğrenci bilgiyi, yaşantılarını anlamlı hale getirerek yeniden yapılandırmakta, anlamlandırmaktadır. Tüm bu bilgiler ışığında öğretim programlarının, bireyin yaşantılarını merkeze alan yapılandırmacı yaklaşım göz önünde bulundurularak tasarlanması öğrencilerin öğrenmiş olduğu bilgilerin kalıcılığı açısından oldukça etkili görünmektedir.

Nitelikli öğrenme yaşantı yoluyla gerçekleşmektedir. Bir Çin atasözü bu durumu; *“İşitirsem unuturum, görürsem hatırlarım, yaparsam öğrenirim.”* biçiminde ifade etmektedir. Yapılan pek çok araştırma yaşantı yoluyla öğrenmenin diğer öğrenme yöntemlerine göre daha kalıcı olduğunu söyleyerek Çin atasözünü kanıtlar niteliktedir. Dewey’in düşünceleri de yapılan araştırmalara paraleldir. Dewey, çocuğu sosyal yaşama hazırlayabilmek için en uygun çevrenin yaşamın kendisi olduğunu söylemektedir. Dewey’e göre yapılması gereken en önemli iş çocuğu sosyal yaşamın şartlarına en uygun biçimde eğitmektir (Bender, 2005, s.16). Sosyal yaşama göre eğitilen çocuk okulda yaşama, yaşamda da okula yaklaşarak Dewey’in eğitimde saptadığı temel probleme de çözüm bulmuş olacaktır. Bu yönüyle bakıldığında öğrenmenin, gerçek yaşama en yakın eğitimle, nitelikli

ve kalıcı olabileceği görüşü, Dewey ve pek çok araştırmacının ifadesini destekler niteliktedir.

Yaratıcı drama, yapılandırmacı yaklaşımı temel alan Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi öğretim programının amaçlarına ulaşılmasında kullanılabilecek etkili bir öğretim yöntemi olabilir. Bu nedenle araştırmanın problemini, yaratıcı drama yönteminin 6. sınıf bilişim teknolojileri ve yazılım dersini alan öğrencilerin ders başarısına etkisini belirlemek oluşturmaktadır.

1.1.1. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi

Teknolojik gelişmeler gün geçtikçe her alanı etkisi altına almaktadır. Bu alanlardan biri de eğitimidir. Her geçen gün farklı teknolojik gelişmelerin olduğu eğitim alanında bilişim teknolojilerinin öğrencilere aktarılması anlamlı ve sürdürülebilir bir eğitim-öğretim sürecinin planlanmasını gerektirmektedir.

Günümüzde bilişim teknolojileri sadece donanım ve yazılımdan oluşan araçlar değil, aksine okulları değişime zorlayan, eğitimi biçimlendiren, amaçları ve kazanımları belirleyen gelişmeler olarak görülmektedir. (Anderson, Carrol ve Cameron, 2009, s.2). Teknolojik gelişmeler eğitimi hem içerik hem de toplumsal açıdan etkilerken, ortaya çıkan yeni teknolojiler aynı zamanda kültürel bir etkileşime de sebep olmaktadır.

Son yıllarda bilişim teknolojileri alanında pek çok değişiklik ve yenilik yaşanmaktadır. Bu değişiklikler ve yenilikler öğretim programlarının yapısının değişmesinde etkili olmaktadır (MEB, 2012). Öğretim programlarında gerçekleştirilen yapısal değişiklikler, uygulanan yenilikçi yöntem ve teknikler, gerek bilişim teknolojileri ve yazılım dersinin hedeflerine ulaşılmasında gerekse günümüz eğitim dizgelerinin hedeflemiş olduğu öğrencilerin yetişmesinde etkili olmaktadır.

Bilginin ortaya çıkması ve yayılması sürecinin bir sonucu olarak ilköğretim okulu öğrencilerine teknoloji eğitimi verilmesi amacıyla 1998 yılında Türkiye'deki Eğitim Fakültelerinde Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi

(BÖTE) bölümleri açılmıştır. Bu bölümlerin kuruluş amacı ilk ve orta dereceli okullarda yer alan “*Bilgisayar*” derslerini verecek öğretmen yetiştirmektir. İlk mezunlarını 2002 yılında veren BÖTE bölümleri, hazırlanan öğretim programının hedefleri göz önünde bulundurularak 2002 yılından beri ilköğretim okulları bünyesinde bulunan 6., 7. ve 8. sınıflarda bulunan bilgisayar derslerini yürütmektedir (YÖK, 1998).

Bilişim teknolojileri alanındaki değişikliklerle eş zamanlı olarak Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, farklı bir “*İlköğretim Bilgisayar Programı*” daha hazırlamıştır. Öte yandan Yükseköğretim Kurulu (YÖK), bilgisayar öğretmeni yetiştiren bölümler için yeni bir program hazırlayarak uygulamaya başlamıştır (Seferoğlu ve Soylu, 2007).

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinin temel amacı; “*Öğrenilen bilgilerin gerçek hayata uyarlanabilmesi ve teknoloji okuryazarlığı konularının bilinçli olarak yaşama geçirilebilmesi*” (Karataş ve Özcan, 2010, MEB, 2012) biçiminde ifade edilmektedir. Ancak öğretim programları, uygulanan ders planları ve ders uygulamaları incelendiğinde, ders konularının bilinçli bir biçimde yaşama geçirilmesi sürecinde, bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde kullanılan yöntem ve tekniklerin yetersiz kaldığı görülmektedir. Dersin amaçlarının gerçekleştirilmesi bağlamında yeni bir yöneme gereksinim duyulmaktadır.

Bilişim teknolojileri ve yazılım dersi yaratıcı, kendini yenileyebilen, çevresiyle iletişim kurabilen, işbirliğine açık, araştırmacı, eleştirel düşünen, kritik anlarda karar verebilen ve problem çözebilen, teknolojik işlemleri kendi amaçları yönünde kullanabilen öğrenciler yetiştirmeyi amaçlayan bir derstir (MEB, 2012). Bilişim teknolojileri alanında hazırlanan öğretim programlarının pek çoğu mevcut teknolojilerin nasıl kullanılacağı ya da var olan yazılımları içeren kazanımlarla donatılmış niteliktedir. Bu eksiklik hazırlanan son öğretim programıyla az da olsa giderilmeye çalışılmıştır. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinin 2012 yılında hazırlanan öğretim programında öğrencilere

kazandırılması hedeflenen bilgi, beceri ve değerlere ilişkin yeterlilikler aşağıdaki gibidir:

- Bilişim okuryazarlığı,
- Bilişim teknolojilerini kullanarak iletişim kurma, bilgi paylaşma ve kendini ifade etme,
- Araştırma, bilgiyi yapılandırma ve işbirlikli çalışma,
- Problem çözme, programlama ve özgün ürün geliştirme (MEB, 2012).

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinin amaçları arasında; gelişen teknolojilere uyum sağlayabilen, sorumluluk sahibi, doğru bilgiyi ayırt edebilen, etik kurallara uyan öğrenciler yetiştirmek de bulunmaktadır.

Tüm bu amaçların yanında, Karataş ve Özcan (2010) dersin öğretim programındaki temel amaçlarını; öğrencilerin bilgisayarı etkin kullanabilmesi, problem çözebilmesi, çözümlerini ve düşüncelerini başkalarıyla paylaşabilmesi, bilgisayarı öğrenmekten zevk alması ve gerçek hayata uyarlayabilmesi biçiminde ifade etmektedirler.

Bilgi ve teknoloji çağının yaşandığı günümüzde, öğrencilerin araştırma yaparken ve sonuçlarını sunarken teknolojiden yararlanmaları gerekmektedir (Çepni ve Çil, 2009). Teknoloji yalnızca evlerde ve işyerlerinde kullanılan bir araç değil, aynı zamanda öğrenme süreçlerini zenginleştiren, araştırmaları daha kolay hale getiren ve bilginin sunumunun değiştiği günümüzde, öğrenciye farklı fırsatlar sunan bir araçtır. Öğrenciler ders süresince bilgi toplumu içinde yaşarken, sosyal ağları ve iletişim araçlarını; bilgiye erişmek, bilgiyi yönetmek, biçimlendirmek, değerlendirmek ve oluşturmak amacıyla kullanmaktadırlar.

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinin amacı yalnızca, teknolojiyi kullanan bireyler yetiştirmek değil, aynı zamanda etik kurallara uyan, sosyal ağları kullanırken etik davranışları göz önünde bulunduran öğrenciler de yetiştirmektir. Oluşturulan öğretim programı ve ders içi etkinlikler, gelişen

teknolojilerle birlikte deęişen ve dönüşen öğrencilerin teknolojiyi sağlıklı, bilinçli, etik bir biçimde kullanmasını da amaçlamaktadır (MEB, 2008: 12).

MEB (2012) dersin vizyonunu; geçmiş yaşantıları, bireysel farklılıkları ve olanakları ne olursa olsun bütün öğrencileri “bilgisayar okuryazarı” olarak yetiştirmenin yanında, bilişim teknolojilerini kullanırken etik ve sosyal değerler, tutumlar, güvenlik, sağlık, teknoloji okuryazarlığı konularını bilinçli olarak yaşama geçirebilmek olarak belirlemektedir.

Karataş, Güneş ve Karabulut Coşkun (2012) bilişim teknolojileri ve yazılım dersine gereken önemin verilmesinin bireysel olarak gelişen insanların yanında, gelişen, çağı yakalayan, çağa öncülük eden ve bilgi üreten bir toplum ortaya çıkaracağını söylemektedirler. Milli Eğitim Bakanlığı’nın deęişen birey ihtiyaçlarını göz önüne alarak özellikle ilköğretim düzeyinde bilişim teknolojileri eğitime verdiği önem toplumsal ilerlemenin gerçekleşmesi için de önemlidir.

1.1.2. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Yöntem, genel olarak *“Bir sorunu çözmek, bir deneyi sonuçlandırmak, bir konuyu öğrenmek ya da öğretmek gibi amaçlara ulaşmak için bilinçli olarak seçilen ve izlenen düzenli yol”* (TDK, BSTS, Eğitim Terimleri Sözlüğü, 1974) olarak tanımlanmaktadır. TDK’nin bir başka tanımı ise *“Yeni gerçekleri bulmak, bilinen gerçekleri yorumlamak ve açıklamak için tutulan mantıklı düşünme yolu”* biçimindedir.

Bir amacı gerçekleştirmek için seçilen yolu ifade eden yöntem, amacın ve hedeflerin gerçekleştirilmesi açısından bilişim teknolojileri eğitiminde de vazgeçilmez bir öneme sahiptir. Bu önem hangi yöntemin uygulanacağından çok, yöntemin hedefler, içerik, öğrenci ve öğretmene baęlı olarak hangi özelliklere sahip olduğudur.

Yöntem, eğitim-öğretim sürecinde “*Nasıl öğretilim?*” sorusuna karşılık gelmektedir. Bu açıdan bakıldığında öğretmenlerin hangi yöntemi seçeceği önem kazanmaktadır. Hedeflerin gerçekleşmesi, en ideal yöntemin seçilmesiyle ve sağlıklı bir biçimde uygulanmasıyla gerçekleşmektedir. Ergun ve Özdaş (1997) öğretim yöntemi seçimini dersin kazanımları, dersin içeriği, öğrencilerin özellikleri, öğretmenin özellikleri ve öğretim araç ve gereçleri bakımından ele alarak, bu bileşenlerin tümünü karşılayan yöntemin seçilen konu için en etkili yöntem olacağını söylemektedirler.

Aykaç (2014) eğitimde tek bir yöntem yerine değişik yöntemleri ya da bu yöntemlerden birkaçını bir arada kullanmanın, farklı öğrenme stillerine ve zekâ alanlarına sahip öğrencilerin öğrenmesi üzerinde olumlu etki yapabileceğini söylemektedir. Öğrencilerin bireysel özelliklerinin benzer olmaması da farklı yöntemlerin uygulanmasını gerektirmektedir. Öğretmenin seçeceği yöntem; öğrencilerin ilgisini öğrenme sürecine çekebilmeli, öğrencilerin motivasyonuna, derse katılımına ve istedikleri hızla öğrenmelerine olanak sağlamalıdır. Unutulmamalıdır ki her yöntemin yararları olduğu gibi belirli sınırlılıkları da bulunmaktadır. Önemli olan bu sınırlılıkları işlevsel yöntemler kullanarak yarara dönüştürmektir.

Günümüzde Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde sıklıkla kullanılan öğretim yöntemleri, öğretmen ve öğrencilerin aktif olma durumlarına bağlı olarak aşağıdaki gibi özetlenebilir:

Anlatım yöntemi, öğretmen merkezli bir yaklaşım olarak tanımlanmakta olup, öğretme-öğrenme ortamlarında günümüzde sıklıkla kullanılan geleneksel bir yöntemdir. Öğretmenin ya da onun yerinde olan bir öğreticinin bir konuya ilişkin bilgileri, pasif durumda olan dinleyicilere aktarma biçimidir (Büyükkaragöz ve Çivi, 1997, Çepni, Ayas, Ekiz, Akyıldız, 2008).

Gösterip yaptırma yöntemi, bir işlemin uygulanmasının iyi bilen bir uzman ya da öğretmen tarafından adım adım gösterilip açıklanmasını kapsamaktadır. Öğrencinin kazandırılacak beceriyi tanıması ve algılaması aşamasında öğretmenin aktif olduğu, beceriyi davranış haline dönüştürmesi

aşamasında ise öğrencinin aktif olduğu bir yöntemdir (Çepni ve Çil, 2009, Çepni, Ayas, Ekiz, Akyıldız, 2008).

Problem çözme yöntemi, öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini etkin bir biçimde kullanarak, günlük yaşamlarında karşılaşılabilecekleri problemleri çözebilen bireyler olmalarına katkı sağlamayı amaçlayan bir yöntemdir (Lambros 2002, Duch, 1995).

Tartışma yöntemi, belli bir konuda grup olarak tartışma yoluyla düşüncelerin ortaya konması ve tartışılan konuya yönelik olarak çözüm üretmek amacıyla kullanılan bir öğretim yöntemidir. Bu yöntem, öğrencileri aktif hale getirmeye yönelik olarak onların fikirler üretme, yorum yapma ve sunuş yapma yeteneklerini geliştirebilmeleri açısından etkilidir (Tan, 2008, Çepni, Ayas, Ekiz, Akyıldız, 2008).

Grupla çalışma yöntemi, öğrencilerin sınıf içinde belirli gruplara ayrılarak bir konu üzerinde işbirliğine dayalı olarak çalışmasına dayalıdır (Aykaç, 2014, s.189). Öğrenciler, bu yöntemle arkadaşlarıyla birlikte araştırma, inceleme yaparak sınıf içinde sunum yapma, aktif bir şekilde öğrenme sürecine katılma olanağı bulurlar. Yöntemin bir diğer katkısı ortak çalışma sonunda ortaya bir ürün çıkmasıdır. Her öğrencinin etkin bir biçimde rol aldığı grup çalışmalarında öğrenme düzeyi üst seviyelerde olmaktadır. Ayrıca akran öğrenmesinin de somut bir biçimde gözlenebileceği öğretim yöntemidir.

Proje tabanlı öğrenme yöntemi, öğrencilerin bir konu veya problemle ilgili okul içinde ya da okul dışında bireysel veya gruplar hâlinde araştırmalar yapmalarını sağlayan ve sonuçta çeşitli ürünlerin ortaya çıktığı kapsamlı bir öğrenme yaklaşımıdır (Sünbül, 2007: 186). Proje tabanlı öğrenme yönteminde öğrenci sürece etkin bir biçimde katılır ve öğretmen rehberliğinde bir proje sürecini deneyimler.

Öğrenme ortamlarında problem çözme, tartışma ve grup çalışması gibi yöntem ve tekniklerin kullanılması öğrencilerin bilgi, beceri ve tutumlarını sınıf

içinde paylaşımları yoluyla, öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarını sağlamaktadır. Özdemir ve Üstündağ (2007), çağdaş eğitim anlayışına göre öğretmenlerin öğrenme-öğretme sürecine ilişkin yeterliklerini geliştirmeleri, yeni yöntem ve tekniklerden haberdar olmaları gerektiğini belirtmektedir.

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım derslerinde gösterip yaptırma, soru-cevap, problem çözme, anlatım, tartışma, grup çalışması, bireysel çalışma, proje yöntemleri kullanılmaktadır. Seferoğlu ve Akbıyık (2012)'a göre gösterip yaptırma, soru-cevap, anlatım yöntemleri Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde en sık kullanılan yöntemlerdir. 2002 yılından bugüne kadar sırasıyla Bilgisayar, Bilişim Teknolojileri, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım adları altında verilen derslerde kullanılan öğretim yöntemleri, derslerin süreleri ile ilişkili olarak belirlenmektedir. Öğretmenin seçeceği yöntem, ders süresinin verimli bir biçimde kullanılması açısından önemlidir. Ders kapsamındaki yazılımlarla ilişkili kazanımların gerçekleştirilmesi için gösterip yaptırma ve yazılı önergelerin izlenmesi iki temel yöntem olarak izlenmektedir.

Seferoğlu ve Akbıyık (2012) *“İlköğretim Bilişim Teknolojileri Dersinin İşlenişi: Öğretmen Görüş ve Uygulamaları”* araştırmada, bilişim teknolojileri öğretmenlerinin en sık kullandıkları yöntemin gösterip-yaptırma olduğu öne çıkmaktadır. Yapılan araştırmada öğrencilere daha çok, bilgi düzeyinde sorular sorulduğu, üst düzey düşünmeye yönelik soruların kullanıldığı soru cevap yönteminin daha az sıklıkla kullanıldığı, ders sürelerinin kısıtlı olmasının bu yöntemin seçiminde etkili olduğu ve öğretmenleri zorunlu olarak yönlendirdiği görülmektedir.

Timuçin, Öngöz ve Tatlı (2007) *“Bilgisayar Öğretmenlerinin İlköğretim Bilgisayar Ders Saatlerine İlişkin Düşünceleri ve Müfredata Yönelik Önerileri”* araştırmada, benzer bir biçimde, ders sürelerinin seçilen yöntemi etkilediğini ifade etmektedirler. Araştırmada bilişim teknolojileri dersinde anlatım yönteminin kullanım sıklığının arttığı ancak bu artış sebebinin ders saatlerinin azlığından kaynaklandığı belirtilmektedir.

Yapılan arařtırmalar biliřim teknolojileri ve yazılım dersinde yoğun olarak gsterip yaptırma, soru cevap (bilgi dzeyinde) ve anlatım yntemlerinin kullanıldığını gstermektedir. st dzey dřnmeye ynelik soru cevap, problem czme ve tartıřma yntemleri ise adı geen yntemlere gre daha az sıklıkta kullanılmaktadır. Elde edilen verilerden biliřim teknolojileri ğretmenlerinin bilgi, kavrama ve uygulama basamaklarına ynelik yolları daha sıklıkla izledikleri grlmektedir (Seferođlu ve Akbıyık, 2012, s.9).

ğretim programları ve ders ierikleri incelendiğinde, Biliřim Teknolojileri ve Yazılım dersinin ierik etkinlikleri yapılandırmacı yaklařım ile desteklenmiř olsa da, bilginin ğrenciye kazandırılma ařamasında ođunlukla geleneksel ders anlatım yntemlerinin kullanıldığı grlmektedir.

Kullanılan geleneksel yntemlere alternatif olarak ğrencilerin yaratıcılığını, hayal gcn geliřtirecek, bilgisayar ile aralarındaki statik iletiřimi, dinamik bir etkileřime dnřtrecek, gnmzdeki teknolojik geliřmelerin, internet aralarının ve sosyal medyanın olumsuz etkilerini fark etmelerini sađlayacak bir ynteme ve tekniklere gereksinim duyulmaktadır. Gereksinim duyulan yntem veya teknik; hem biliřim teknolojileri ve yazılım dersinin kazanımlarının gerekleřtirilmesinde, hem ders bařarisının artırılmasında, hem de ğretim programının amalarının ve hedeflerinin gerekleřtirilmesinde iře kořulacak bir yntem veya teknik olmalıdır.

Biliřim teknolojileri ve yazılım dersinin amalarını gerekleřtirirken, ğrencilerin biliřim teknolojilerini kullanarak kavrama becerilerini geliřtirecek bu yntem aynı zamanda Neelands (1993)'in szn ettiđi gibi ğrencilerin yaratıcı ve hayal gc yksek bireyler olmalarını, kendilerini ifade etmelerini de sađlayan bir zelliđe sahip olmalıdır.

Bu aıdan bakıldığında yařantıya dayalı olması, rol oynama, dođaçlama tekniklerini ve oyunu kullanarak ğrencinin yaratıcılığını, hayal gcn geliřtirmesi derse daha istekli katılmasını sađlaması nedeniyle

yaratıcı drama yönteminin bilişim teknolojilerinin öğretiminde bir yöntem olarak kullanılmasının etkili olacağı düşünülmektedir.

1.1.3. Eğitimde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama

Adıgüzel (2010) yaratıcı dramayı, *“Bir grupta ve grup üyelerinin yaşantılarından yola çıkarak; bir amacın, düşüncenin, doğaçlama, rol oynama (rol alma) vd. tekniklerden yararlanarak canlandırılmasıdır.”* biçiminde tanımlamaktadır. Oyunun genel özelliklerinden yararlanan yaratıcı drama kendiliğindenlik (spontanite), şimdi ve burada ilkesi, -mış gibi yapma gibi özelliklere sahiptir.

Yaratıcı dramadaki canlandırma sürecinde öğrenci kendinin farkına vararak, özelliklerini keşfeder, bu durum kendisini daha iyi ifade etmesini sağlamaktadır. Çınar (2002) yaratıcı dramayla birlikte öğrencilerin diğer öğrencilerle iletişim kuran, grup çalışması ve işbirliği yapan, paylaşan, olayların ve durumların farkına varan, demokratik tutum ve davranışlar geliştirerek yaşadığı çağın ve yerin farkına varan bir birey olmaya başladığını söylemektedir. Öğrenci yaratıcı drama süreciyle birlikte kendisine verileni kabul etmeyip kendi özgün ürününü de ortaya çıkarır.

Bu öğrenme aracı öğrencinin gerçek ile kurgusal olan arasındaki etkileşimiyle gerçekleşir. Bireydeki gerçek duyguları ortaya çıkaran ve iç içe olan –mış gibi yapma süreçleri, öğrencilerin kurgusal ve güvenli bir alanda deneyimledikleri yaşantıları gerçek yaşamda kullanmalarına olanak verir.

Üstündağ (2009) yaratıcı dramayı; *“Eğitim sürecinde oyunlarla geliştirilen bir etkinliktir ve bu özelliği ile eğitimin yaşamsal bir parçası”* biçiminde tanımlamaktadır. Bu süreçte bedenini, duyularını harekete geçiren öğrenci, konuları canlandırarak yaşanır duruma getirerek daha etkin bir duruma geçmektedir. Eğitimin yaşamsal bir parçası olan yaratıcı drama yöntemi pek çok disiplinde etkisini göstermektedir.

Okvuran (1993) yaratıcı dramayı çağdaş insanı yaratma sürecinde, sanat ve eğitim yöntemi olarak geniş, bütüncül bir biçimde değerlendirmektedir. Yaratıcı dramanın görsel ve plastik öğeleri taşıması, ses, söz ve devinime dayalı olması ve tüm sanatları içinde barındırması yaratıcı dramayı etkili bir yöntem olmasının yanında bütüncül bir sanat alanı olarak da önemli kılmaktadır.

Çakır İlhan'a (2004) göre drama ile sanatlar hep iç içe olmak durumundadır. Drama çalışmalarında araç olarak kullanılan sanat dalları öğrencilerin sanatla tanışmasını, sanatı anlamasını ve tüketmesini sağlamaktadır. Yaratıcı dramanın genel amaçlarından biri olan “*Estetik davranış geliştirme*” bir süre sonra estetik duyarlılık olarak kendini göstermektedir. Öğrencilerin yaratıcı drama sürecinde sanata yakın olmaları, sanat üretmeleri açısından da önemlidir. Çakır İlhan bu durumu “Sanata yakın insanlar zamanla kendileri de sanat üretmeye başlayabilirler.” sözleriyle ifade etmektedir.

Yiğit (2010) yaratıcı dramanın bireyin gelişim sürecine katkısı konusunda, öğrencilerin sadece ezbere dayalı bilgilerle donatılması yerine toplum içinde bilinçli, çevresiyle uyumlu, bağımsız ve güçlü bir kişilik oluşturmalarında, sorumluluk kazanmalarında yaratıcı dramanın etkili bir araç olduğunu düşünmektedir.

Yaratıcı drama bir yöntem (araç) olarak, öğrenme sürecinin yaşantılara dayalı bir biçimde daha verimli geçmesini, ezberlenmiş bilgiler yerine duyularla öğrenmeyi hedeflerken, bir disiplin (amaç) olarak, içinde yaşadığı topluma karşı duyarlı, bilinçli, çevresiyle uyumlu, sorumluluk sahibi öğrenciler yetiştirmeyi hedeflemektedir.

San'a (1990) göre yaratıcı drama sürecindeki öğrenme, bir tür yeniden yapılandırmadır. Öğrenciler bu süreçte önceki yaşantılarını gözden geçirme, öğrendikleri bilgileri yeni bir bakış açısıyla değerlendirme fırsatı bulurlar. San yaratıcı drama yönteminin eğitimde kullanımının bir gereksinim olduğunu

düşünmektedir. Ezbere dayalı ve kuramsal bilginin yerini, çeşitli disiplinlerden gelen ancak özgün bir biçimde dünyayla kurulan, öznel bilgilerin alması gerekmektedir.

Köksal-Akyol (2003) yaratıcı drama çalışmalarında öğrencilerin durumları, olayları, ilişkileri keşfederek öğrendiklerini, gerçek dünyadaki bilgi ve deneyimlerini dramada kurgusal, hayali bir dünya yaratmak için kullandıklarını belirtmektedir. Öğrenciler yaratıcı dramada tasarladıkları durumları ve rolleri tanımlarken olayları ve ilişkileri incelemeyi öğrenmektedirler. Duyularıyla, duygularıyla, hayal gücünü kullanarak ve canlandırarak öğrenen öğrenci gerçek yaşamındaki bilgileri de gözden geçirme, değerlendirme olanağı bulur.

Bu bağlamda İpşiroğlu (1994)'nın düşünceleri de San ile benzerlik göstermektedir. İpşiroğlu sıkıcı derslerde öğrenemeyen öğrencilerin görme, duyma, duyumsama, düşünme, sezme gibi öznel bilgileri içeren duyuları kullanarak, öğrenme sürecini yaşantılamasıyla birlikte daha kolay öğreneceğini ifade etmektedir.

Üstündağ (2009)'ın bu konudaki düşünceleri de San (1990) ve İpşiroğlu (1994) ile aynı yöndedir. Üstündağ, öğretimde önemli olanın öğrenciyi edilgen durumdan kurtarabilmek, onu bedeni ve duyu organlarıyla harekete geçirebilmek, öğrenme sürecini ve konuları yaşantıya dayalı bir biçimde deneyimlemesini sağlamak olduğunu düşünmektedir. Duyu organlarının devreye girmesiyle etkin duruma geçen öğrenci, konu ya da olayları yaşantılayarak öğrenmekte ve öğrenme daha kalıcı hale gelmektedir. Üç araştırmacının da üzerinde durduğu önemli nokta öznel bilgileri içeren duyu organları ve bu duyuların etkin bir biçimde kullanıldığı yaşantılardır.

İnsanın kendisini tanımasında, başkalarıyla olan ilişkilerinde, algısında, duyularında duyarlılaşmasında önemli rol oynayan yaratıcı drama çalışmaları 20. yüzyılın başlarında okullarda kullanılmaya başlanmıştır (Uyanıksoy, 2007, s.3).

Dorothy Heathcote yaratıcı dramayla diğer dersler arasında bağlantı kuran ve uygulama yapan dramanın öncülerinden biridir. Heathcote, yaratıcı dramayı bir öğrenme aracı olarak görür. Onun amacı; yaratıcı dramayı kullanarak çocuklara eğitsel bir olanak sunmaktır (Sağlam, 2004, s.7). Heathcote'a göre dramanın kabul edilebilir bir öğrenme aracı olmasının nedenlerinden biri de; çocukların kurgu içinde hayal güçlerini kullanırken aynı zamanda gerçek yaşam hakkında farkındalık kazanmalarındır (Özen, 2011, s.15).

Yaratıcı drama, günümüzde en etkili öğretim yöntemlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Yiğit (2010) bu durumu yaratıcı drama süreçleri boyunca katılımcıların etkin katılım göstermelerine ve yaparak yaşayarak öğrenmelerine bağlamaktadır. Bu etkiler göz önünde bulundurulduğunda yaratıcı drama yöntemi, öğrencileri ezbercilikten uzaklaştırmaktadır ve etkili bir öğrenme ortamı sağlamaktadır.

Okvuran (1993) yaratıcı dramanın tüm eğitim kademelerinde ve her yaşta insana uygulanabilecek, eğitimin sıkıcı kalıplarını kırabilen, çağdaş eğitim sistemiyle bütünleştirilebilen bir özellikte olduğuna işaret etmektedir. Günümüze kadar yapılan eğitimde yaratıcı drama yönteminin yer aldığı pek çok çalışma Okvuran'ın bu görüşünü destekler niteliktedir.

Eğitim-öğretimde etkili bir yöntem olarak kullanılan yaratıcı drama oyun gibi pek çok tekniği kullanarak öğrenme sürecini daha nitelikli hale getirmektedir. Aykaç ve Adıgüzel (2011) ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin, yaratıcı drama sayesinde konuları oyun yoluyla öğrenmelerinin, çocukların gelişim özellikleri düşünüldüğünde önemli görülebildiğini söylemektedirler.

Oyun öğrencilere pek çok yönden katkı sağlarken, oyun geliştirme ve türetme çalışmaları, öğrencilerin imgeleme gücü ile yaratıcılıklarının gelişimine de katkıda bulunmaktadır (San, 2006a). Bireylerin kişilik ve yeteneklerinin oyun içinde daha iyi gözlenebilmesi, bu niteliklere göre yönlendirilebilmelerini sağlamaktadır (Seyrek ve Sun, 2003). Yaratıcı drama

sürecinde yer alan oyunlar, öğrencilerin birbirleriyle iletişime geçmeleri ve üzerinde çalışılacak konuya hazırlanmalarında da etkili olmaktadır.

Yaratıcı drama çalışmaları ile hedeflenen kazanımlara ulaşılması ve bu kazanımların bireyler tarafından yaşantıya dönüştürülmesi amacıyla, süreç içerisinde yapılan etkinliklerin birbirini destekler, tamamlar nitelikte olması ve belli aşamaların izlenmesi gereklidir. Bir yaratıcı drama dersinin veya etkinliğinin yapılandırılmasında izlenmesi gereken üç aşama bulunmaktadır (Adıgüzel, 2010; Adıgüzel, Üstündağ ve Öztürk, 2007; San, 2006b).

1. Isınma-Hazırlık Aşaması: Grup üyelerinin birbirlerine ve mekâna ısınmasını, alışmasını sağlamaya yönelik temel çalışmaların yapıldığı aşama olarak tanımlanmaktadır. Bu aşama, grup dinamiğini oluşturmakla birlikte bir sonraki aşamaya da hazırlık niteliği taşımaktadır. Isınmak, süreç içerisinde bedensel ve zihinsel etkileşimlere dayalı olarak gerçekleşmektedir. Durum ve amaca göre bu çalışmalar kısa ya da uzun süreli olabilmektedir (Adıgüzel, 2010; Adıgüzel, 2006).
2. Canlandırma Aşaması: Bir konunun süreç içinde biçimlenip ortaya çıktığı aşamadır. Bu aşamada gerçekleştirilen canlandırmalar bireysel olabileceği gibi gruplar halinde de olabilmektedir. Daha az kesin olarak belirlenmiş bir süreci içeren, bireysel ve grupsal yaratıcılığın en çok ön plana çıktığı ve tüm oluşum çalışmalarının yapıldığı aşamadır. Bu aşamadaki canlandırmalar bireysel, ikili olacağı gibi küçük ya da büyük gruplar veya grubun tamamıyla da olabilmektedir (San, 2006a; Adıgüzel, 2006; Adıgüzel, 2010).
3. Değerlendirme-Tartışma Aşaması: Değerlendirme-Tartışma aşaması, katılımcılara 'Ne yaşadınız?', 'Neler hissettiniz?', 'Nerede güçlük çektiniz?', 'Nerede haz aldınız?' gibi soruların yöneltildiği, öğrenilenlerin kazanıma dönüşüp dönüşmediği, gelecek yaşantılara etkisinin olup olmayacağına ilişkin tartışmaların ve değerlendirmelerin yapıldığı aşama olarak tanımlanmaktadır (San, 2006b; Adıgüzel,

2006). Yaratıcı drama çalışmalarında elde edilen sonuçlar bu aşamada değerlendirilmektedir. Sürecin özü, önemi, niteliği, niceliği üzerine çeşitli duygu ve düşüncelerin paylaşımları bu aşamada gerçekleşmektedir. Değerlendirme, sadece görüş paylaşımı olabileceği gibi, rol içinde ya da rol dışında çeşitli çalışmalarla da (doğaçlama, mektup, gazete vd.) yapılabilmektedir (Adıgüzel, 2010).

Günümüz öğrencileri gün geçtikçe öğretileni öğrenmekten çok, bilgiye erişerek ve bilgiyi yeniden yapılandırarak öğrenen, teknolojiyi etkin bir biçimde kullanan bireyler haline gelmektedirler (MEB, 2012). Öğrenciler bu özelliklerinin yanında hayal gücünü kullanma, empati kurma, kendilerini ifade etme gibi davranışlar konusunda herhangi bir deneyim (yaşantı) sahibi olamamaktadırlar. Bilişim teknolojileri alanında kullanılan yöntem ve tekniklerin, öğrencilerin bu özelliklerini göz önünde bulundurmadan işe koşulduğu görülmektedir.

Pek çok araştırma öğretim programlarının ve ders içeriklerinin yapılandırmacı yaklaşımla tasarlanmasına rağmen derslerin geleneksel yöntemlerle gerçekleştirildiğini, bu biçimde aktarılan bilginin çoğunlukla bilişsel düzeyde kaldığını, kazanımlar sonucunda ortaya çıkan uygulamaların yeterince özgün ve yaratıcı olmadığını göstermektedir (Seferoğlu ve Akbıyık, 2012; Timuçin, Öngöz ve Tatlı, 2007). Öğrencilerin duyularını işe koşacak, kendilerini ifade etmelerini sağlayarak yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda duyuşsal ve psikomotor gelişimlerine de katkı sağlayacak bir yöntem olan yaratıcı dramının kullanılmasının ders başarısını artıracığı gibi, öğrencinin hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştirerek ortaya çıkan ürünlerin daha özgün ve yaratıcı olmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

1.1.4. Teknoloji Eğitiminde Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama

İpşiroğlu (1994) içinde yaşadığımız teknoloji çağında, bilgisayarların yaşamımızın her türlü alanına girerek bizi yönettiğini ve yönlendirdiğini, çağdaş eğitimin temel taşlarından biri olan sanatın bu eksikliği doldurabileceğini söylemektedir. İpşiroğlu sanatın eğitim bütünlüğü içindeki

önemini ise üç noktada toplamaktadır. Bunlar; düşünmeyi öğrenme, kişilik gelişmesi ve kişiye yaratıcılık yollarının açılmasıdır.

Öğrenme-öğretme süreçlerinde kullanılan geleneksel yöntem ve tekniklerin benzer oldukları, kazanımların öğrenciler tarafından yaşantıya geçirilmesi sürecinde bazı eksikliklerle karşılaşıldığı gözlemlenmektedir. MEB'e (2012) göre geleneksel eğitim uygulamaları, günümüz insanının ihtiyacı olan becerilerin tam olarak gelişmesine olanak sağlamada yetersiz kalmaktadır.

Gürkan (2002) "Öğrencilerin çok yönlü gelişmeleri ve yaratıcı olabilmeleri için onlara farklı düzeylerde öğrenme yaşantıları sunmak, onların duygusal gereksinimlerini karşılayabilecek bir atmosfer oluşturmak gerekmektedir." sözleriyle öğrencilerin var olan öğretim yöntem ve tekniklerinden farklı bir deneyime sahip olmaları gerektiğini dile getirmektedir. Bu gereksinimlerin karşılanmasında en etkili yöntemlerden biri pek çok araştırmada etkililiği kanıtlanmış olan yaratıcı dramadır. Öğrenci merkezli bir öğretim yöntemi olan yaratıcı dramada, öğrenci ders süresince aktif olmakta, yaparak ve yaşayarak öğrenmektedir. Yaratıcı drama, ülkemizde pek çok alanda gerek bir yöntem (araç), gerekse bir disiplin (amaç) olarak kullanılmasına rağmen, bilişim teknolojileri alanında bu örneklerle birkaç çalışma dışında rastlanmamaktadır.

Öğrencilerin yaşantılarını, deneyimlerini eğitimin merkezine yerleştiren yaratıcı drama yöntemi bilişim teknolojileri eğitiminde etkili bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Yaratıcı drama ve bilişim teknolojileri alanları pek çok ortak amaçta buluşmaktadır. Yaratıcı ve kendini ifade edebilen, yenileyebilen öğrenciler yetiştirmeyi amaçlayan bu iki alanın, bilişim teknolojileri eğitimindeki öğrenme-öğretme süreçlerinde var olan eksikliği yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının tamamlayabileceği düşünülmektedir.

Bilişim teknolojileri eğitiminde yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının, öğrencilerin bilgiyi keşfetmelerine, açıklamalar yapmalarına,

çözümler üretmelerine ve ürünler oluşturmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenlerle 6. sınıf öğrencilerinin bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde ders başarılarının artırılmasında yaratıcı drama yönteminin kullanılması amaçlanmaktadır. Yöntemin, öğrencilerin ders başarılarına ve yöneme yönelik görüşlerini belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada, İsmail Tarman Ortaokulu'nda, bilişim teknolojileri ve yazılım dersi kapsamında kurgulanan yaratıcı drama etkinlikleri yer almaktadır.

1.2. Amaç

Bu araştırmanın genel amacı; yaratıcı drama yönteminin 6. sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersini alan öğrencilerin akademik başarısına etkisini belirlemektir. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

1. Ders işleniş sürecinde yaratıcı drama yöntemi kullanmanın 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersini alan öğrencilerin akademik başarılarına etkisi nedir?
 - a) Geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
 - b) Yaratıcı drama yönteminin uygulandığı deney grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Yaratıcı drama yöntemi kullanılarak işlenen Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi hakkında öğrenci görüşleri nelerdir?
 - a) Görüşmeler yoluyla elde edilen nitel veriler, başarı testi sonucunda elde edilen verileri destekler nitelikte midir?
 - b) Öğrenci günlükleri yoluyla elde edilen nitel veriler, başarı testi sonucunda elde edilen verileri destekler nitelikte midir?
 - c) Elde edilen nitel ve nicel veriler karşılaştırıldığı zaman nasıl bir sonuç ortaya çıkmaktadır?
3. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi kapsamında yaratıcı drama yönteminin kullanılması dersin etkililiğini artırmakta mıdır?

1.3. Önem

Günümüz eğitim sistemlerinde pek çok disiplinde farklı yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Yapılandırmacı yöntemle tasarlanan Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi öğretim programları öğrencilerin kendilerini en iyi biçimde ifade etmelerini sağlamayı amaçlamaktadırlar. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi pek çok yöntemin kullanıldığı ancak yapılan araştırmaların ve çalışmaların göstermekte olduğu gibi yaratıcı drama yönteminin pek sık işe koşulmadığı bir alandır. Yaratıcı drama ve bilişim teknolojileri eğitiminin ortak amaçlar göz önünde bulundurularak geliştirilecek olan çalışmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yaratıcı drama alanı her geçen gün farklı alanlarda yapılan uygulamalarla çalışma alanını genişletmektedir. Disiplinlerarası yaşanan yenilikler ve gelişmeler yaratıcı drama alanının zenginleşmesine katkı sağlamaktadır. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde yaratıcı dramanın bir yöntem olarak kullanılmasının, yaratıcı drama alanına da katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

Bu araştırmada bağımlı değişken üzerinde etkisi olabilecek ancak araştırmacı tarafından kontrol edilemeyen dış etmenlerin (öğrencilerin bilgisayar kullanım yeterlilikleri, evlerinde bilgisayar olup olmadığı vb.) öğrencileri eşit düzeyde etkilediği düşünülmektedir. Öğrencilerin yaratıcı drama yöntemine ilişkin hazırbulunuşluk düzeyleri (daha önce drama dersi görmeleri ya da derslerinde dramanın bir yöntem olarak kullanılması), yaratıcı dramaya yaklaşımları ve etkinliklere katılmaları sırasındaki isteklerinin benzer düzeyde olduğu kabul edilmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin araştırma süresince veri toplama araçlarını doğru, samimi ve yansız yanıtladıkları varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Sınırlılıklar bir araştırmacının yapmak istediği, ancak çeşitli nedenlerle vazgeçmek zorunda kaldığı durumlardır. Bu araştırma 6. sınıf “*Bilişim Okuryazarlığı*” ünitesiyle ve İsmail Tarman Ortaokulu 6A ve 6G sınıfı öğrencileriyle sınırlandırılmıştır. Araştırmada her iki grubun ders süreçleri yaratıcı drama alanında bilgisi ve deneyimi olan araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulguları bu sınırlılık çerçevesinde çözümlenecek ve yorumlanacaktır.

1.6. Tanımlar

Yaratıcı Drama

Doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içerisinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, kimi zaman soyut bir kavramı ya da davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği “oyunsu” süreçlerde anlamlandırılması, canlandırılmasıdır (San, 2002: 81).

Bilişim Teknolojileri

Bilişim teknolojisi (BT); her türlü bilgi ve verinin toplanmasında, tüm bu verilerin işlenmesinde ve bu bilgi ve verilerin depolanmasında, ağ sistemleri aracılığıyla bir yerden bir yere iletilip son kullanıcıların hizmetine ve kullanımına sunulmasında kullanılan iletişim teknikleri ve bilgisayarlar dahil tüm bu teknolojileri kapsayan bir bütünün adlandırılmasıdır (MEB, 2014).

BT temel olarak bilgisayarların ve yazılımların aracılığıyla bilginin işlenmesi, dönüştürülmesi, saklanması, korunması, iletilmesi ve bu bilgiye güvenli bir biçimde erişilmesini sağlar (MEB, 2014).

2. BÖLÜM

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Araştırmanın bu bölümünde teknoloji ve yaratıcı dramının birlikte kullanıldığı araştırmalar yer almaktadır. Türkiye’de yapılan araştırmalarda yaratıcı dramının sıklıkla teknoloji eğitiminde bir yöntem olarak kullanıldığı görülmektedir. Yaratıcı drama ortamlarında teknolojinin kullanılması, teknolojinin yaratıcı drama süreçlerine etkililiğiyle ilgili araştırmalara rastlanmamaktadır.

Yurtdışında yapılan araştırmalarda, yaratıcı dramının hem yöntem olarak hem de yaratıcı drama süreçlerinde teknolojinin etkililiğiyle ilgili araştırmalara rastlanmaktadır. Araştırmalar incelenirken kullanılan yöntem, elde edilen sonuçlar göz önünde bulundurularak, tarih sırasına göre verilmektedir.

2.1. Yaratıcı Dramanın Yöntem Olarak Kullanıldığı Araştırmalar

Bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde öğrencinin bilginin merkezinde yer alması, bilgiye birinci elden şekil vermesiyle yaratıcı drama dersi süreci birbiriyle benzerlik göstermektedir. Bu benzerliğe ve ülkemizde yaratıcı drama alanında pek çok çalışma yapılmasına rağmen bilişim teknolojileri ve yazılım dersi kapsamında bu tür çalışmalara pek sık rastlanmamaktadır. Alanda yapılan araştırmalar aşağıdaki gibidir.

Çebi (2007). *“İlköğretim İkinci Aşamada Yaratıcı Drama Destekli Bilgisayar Okuryazarlığı”* isimli çalışmasında, beş yıl süresince BÖTE bölümü lisans öğrencileriyle ders tasarımları oluşturmuştur. Bu tasarımlarla Samsun ilindeki çeşitli ilköğretim okullarında küçük deneysel çalışmalar yapılmıştır. Tümel bilgisayar okuryazarlığı çerçevesinde tasarlanan uygulamalar “Donanım ile İlgili Olanlar” ve “Yazılımla İlgili Olanlar” olarak ikiye ayrılmıştır. Araştırmacı, uygulamaların; soyut düşünmeyi ve rol karmaşasına karşı benlik kimliğini kazanması gereken ilköğretim ikinci aşama öğrencilerine yönelik

olduğunu ifade etmektedir. Araştırma sonunda geleneksel ders tasarımlarıyla karşılaştırılan yaratıcı drama destekli tasarımların anlamlı farklar ortaya koyduğu ve öğrencilerin ürün çıktıları karşılaştırıldığında yaratıcı drama ile ders işlenen grup lehine anlamlı bir fark olduğu gözlenmiştir.

İlköğretim 5. Sınıf Bilişim Teknolojileri Dersinin Öğretiminde Drama Öğretim Yönteminin Öğrenci Başarısına Etkisi konulu araştırmada Karataş ve Özcan (2010), deney grubunun kontrol grubuna kıyasla anlamlı bir farkla daha başarılı olduğunu tespit etmiştir. Karataş ve Özcan öğrencilerin teknolojiye olan ilgi, istek, merak ve motivasyonlarının yaratıcı yönlerini ortaya çıkarmada etkili olduğunu söylemişlerdir.

Atalay (2010). “İlköğretim 5.Sınıf Bilişim Teknolojileri Dersinin Öğretiminde Drama Yönteminin Öğrenci Başarısına Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, beşinci sınıf “Bilgisayar Sistemleri” ünitesinin öğretiminde, yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin akademik başarısına etkisini araştırmıştır. Araştırmada “Bilgisayar Sistemleri” ünitesi deney grubunda yaratıcı drama yöntemiyle, kontrol grubunda geleneksel yöntem kullanılarak işlenmiştir. Araştırmada öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmacı, çalışma sonunda yaratıcı drama yönteminin olumlu sonuçlar verdiğini saptamıştır. Deneysel işlem sonrasında kontrol ve deney gruplarına uygulanan başarı testinin sonucunda elde edilen başarı puanlarının yaratıcı drama yöntemi kullanılan deney grubunun lehine olduğu belirlenmiştir.

Özek (2013). “Bilişim Teknolojileri Dersinde Yaratıcı Drama Yönteminin Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi” isimli çalışmada, ilköğretim 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri dersi “İletişim Ünitesi”, “Yarının Teknolojisi” konusunun öğretiminde yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin akademik başarısına etkisini araştırmıştır. Araştırmacı yaratıcı drama yönteminin, öğrencilerin kendine güven ve saygılarını artırarak sosyalleşmelerini sağlayacak, iletişim ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunacak bir yöntem olması sebebiyle seçildiğini ifade etmiştir. Kontrol ve deney gruplarının yansız bir biçimde oluşturulduğu çalışmada, öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Kontrol grubunda bilgisayar

tabanlı öğrenme yöntemi, deney grubunda ise yaratıcı drama yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonunda elde edilen sonuçlar, deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu ve bu farkın yaratıcı drama yönteminin kullanıldığı deney grubu lehine olduğunu göstermektedir. Araştırmacı elde edilen sonucun, etkili ve eğlenceli bir sınıf ortamı oluşturan yaratıcı drama yönteminin etkisinden kaynaklandığını söylemektedir.

2.2. Teknolojinin Yaratıcı Drama Süreçlerine Etkililiğiyle İlgili Araştırmalar

Flintoff (2005). “Drama ve Teknoloji: Öğretmen Tutum ve Algıları (Drama And Technology: Teacher Attitudes And Perceptions)” isimli çalışmada drama öğretmenlerinin, sınıf içi uygulamalarında bilişim teknolojilerine karşı tutum ve algılarını belirlemeye yönelik bir araştırma yapmıştır. Araştırmada her seviyeden drama öğretmenin görüşleri, araştırmacının tasarladığı drama eğitimi internet sayfasında bulunan tutum ölçeği yardımıyla toplanmıştır. Araştırmacının problem tümcelerinden birini “Teknoloji drama eğitimindeki geleneksel çalışmaları nasıl etkiler?” oluşturmaktadır. Flintoff bu problem tümcesine tam olarak bir yanıt bulunamadığını, araştırmaya katılan drama öğretmenlerinin verdikleri yanıtlarda farklılıklar bulunduğunu açıklamaktadır. Drama öğretmenlerinden bir bölümü, dramanın teknolojinin müdahalesi olmadan çok iyi işlediğini söylerken, diğer kısmı drama çalışmalarında teknolojinin kullanılması gerektiğini söylemektedirler. Araştırmacının elde ettiği sonuçlar aşağıdaki gibidir.

- Drama öğretmenlerinin ilk izlenimlerine rağmen, teknolojinin drama eğitiminde kullanılması öğrencilerin daha iyi öğrenmelerine katkı sağlayacaktır (Araştırmacı, tutum ölçeğinde elde edilen sonuçlara göre drama öğretmenlerinin, drama eğitiminin yeni teknolojilerin kullanılacağı bir biçime dönüştürülmesi gerektiğine inandığına ilişkin kanıtlar bulmuştur).
- Drama öğretmenlerinin yaklaşık yarısı yeni teknolojileri drama sınıflarında denediklerini belirtmişlerdir.

- Pek çok drama eğitmeni uygun teknolojilere sahip olmadıklarına inandıklarını söylemişlerdir.
- Drama eğitmenleri yeni teknolojilerin sağlıklı bir biçimde kullanımıyla ilgili eğitime ihtiyaç duyduklarını söylemişlerdir.
- Drama eğitmenlerinin verdikleri yanıtlardan drama sınıflarında teknolojinin kullanılmasının önemli ve drama için yararlı olduğu anlaşılmaktadır.
- Drama eğitmenleri, teknolojinin drama eğitiminde kullanılmasıyla ilgili daha fazla fırsata sahip olmak istediklerini söylemişlerdir.

Flintoff (2010). “Drama Eğitimi ve Dijital Eğitim Devrimi Arasındaki Bağlantılar (Connections Between Drama Education and the Digital Education Revolution)” isimli çalışmasında yaratıcı drama ve teknoloji işbirliğini örnekleyen araştırmalar üzerinde durmaktadır. Araştırmada yöntem olarak doküman incelemesi kullanılmaktadır. Bu araştırmalardan biri Julie Dunn and John O’Toole’un “When Worlds Collide (Dünyalar Çarpıştığında)” projesidir. Bu projede Dunn ve O’Toole süreçsel dramayla kurgulanan uygulamalı çalışmaların bulunduğu, bilgisayar oyunlarının ve rol oynamanın kesiştiği bir yolculuk tasvir etmektedirler. İlköğretim drama sınıfı öğrencileriyle yapılan projede, öğrenciler tarihin inşa edilme sürecini sanal dünyalar ve bilgisayar oyunları ile tanıklık ederek katkıda bulunmaktadır.

Araştırmada incelenen bir diğer çalışma Paul Sutton’ın (2009) “Bu tiyatrodan daha fazlası (It’s more than theatre)” isimli çalışmasıdır. Sutton bu çalışmasında her geçen gün yenilenen teknolojinin drama stratejilerini daha fazla etkilediğini söylemektedir. Sutton projede öğrencileri bilgilendirecek ve katılımını sağlayacak, web tabanlı bir yapı tasarlamaktadır. Araştırmacı proje süresince öğrencilerin Youtube ve Vimeo gibi popüler sosyal medya araçlarını kullanarak, sanat ifadelerini yeniden yorumlayarak yeni ifadeler ve anlamlar oluşturduklarını söylemektedir. Flintoff, uygulanan projenin, okul çağındaki öğrencileri “otantik post modern metinler” geliştirmelerini amaçladığını dile getirmektedir.

Flintoff araştırmasında David Cameron'ın (2009) yapmış olduğu “*Mash-ups*” çalışmasına da yer vermektedir. İngilizce bir terim olan ve Türkçe karşılığı bulunmayan Mashup (Türkçe okunuşu meşap), birkaç yıl öncesine kadar video ve müzik dünyasında kullanılırken, son yıllarda birbirinden bağımsız sosyal medya araçlarından uygulamaları bir araya getirerek ortaya yeni bir uygulama çıkarma, yaratma sürecine denmektedir. Mashup uygulamaları metin, ses, görüntü ve video içeriklerini bir araya getirerek yeni bir tasarımın ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Cameron çalışmasında Twitter, Facebook, Blogger ve Gmail gibi sosyal medya araçlarından faydalanarak ve bu araçları deneyimleyerek drama çalışmalarında ne kadar etkili olacağını araştırmıştır. Cameron çalışmalarında Neelands'in drama anlayışından faydalanmıştır.

Yeni Zelandalı araştırmacı Peter O'Conner (2009) “Oyun uzmanı olarak drama eğitmeni (*Drama teacher as Gamesmaster*)” isimli çalışmasında sanal dünya, sanal kabadayılık gibi konular üzerinde durmaktadır. O'Conner çalışmasını bilgisayar oyunları ve mobil teknolojileri birleştirerek, dinamik bir drama programı üzerine kurmaktadır. Araştırma süreçsel drama temelli bir biçimde tasarlanmış ve mobil teknolojilerle kuşatılan öğrencilerin bu süreci gözlemlemesini ve deneyimlemesini hedeflemektedir.

Dorothy Heathcote ile çalışma fırsatı yakalamış, zengin süreçsel drama deneyimleri bulunan John Carroll (2009) “Süreç ve dijital perspektif (Process and a digital perspective)” isimli çalışmasında uygulamalı dramanın (applied drama) zenginliğini ve güncel dijital oyunların bağlantısını araştırmaktadır. Carroll; dramanın zenginleştirilmiş oyun tabanlı öğrenme üzerine etkililiğini araştırmakta ve dramayla desteklenmiş dijital oyun süreçlerinin daha etkili öğrenme sağladığını söylemektedir.

Avustralya'da bir drama projesi olan VINE'a öncülük eden araştırmacı Jo Raphael (2007) “Bloglama: tehlikenin yayılması (*Blogging: the diffusion of threat*)” isimli çalışmasında öğrencilerin ve öğretmenlerin kullandıkları, ağa bağlı bir blog ortamı olan “*Wordpress*” üzerinde durmaktadır. Ağ günlüğü ya da günce anlamına gelen “*blog*” sözcüğü teknolojik olarak; teknik bilgi

gerektirmeden kişilerin istedikleri şeyi yazdıkları, günlüğe benzeyen internet siteleridir. Raphael çalışmasında blog oluşturmanın drama sınıfında kullanılabilecek etkili ve kolay bir biçimde ulaşılabilecek/değerlendirilebilecek bir yazma yöntemi olduğunu söylemektedir. Araştırmacı blogların teşvik edici, özendirici yansıtma (encourage reflection) olduklarını, yansıtmanın drama eğitiminde öğrenci rolde olsun ya da olmasın önemli bir güç olduğunu ve öğrenci merkezli öğrenmeye de hizmet ettiğini söylemektedir.

Sue Davis (2009) “Kayıp Cleo-İnteraktif drama (Cleo Missing – interactive drama)” isimli çalışmasında, geliştirmiş olduğu tasarlanmış drama (devised drama) anlayışını teknolojiyi ve yaratıcı dramayı kullanarak, katılımcıların interaktif bir biçimde rol aldıkları bir süreç tasarlamaktadır. İnteraktif drama süreci aşağıdaki gibi ilerlemektedir:

“Çalışmanın başlangıcında isimsiz kayıp bir genç kadının kaybolduğu ve arkadaşının onu aradığı hayali bir internet sitesi oluşturulur. Cleo arkadaşı tarafından günlerdir aranmaktadır ve arkadaşı yardım ister. Rol çemberi (role circle) tekniğinin farklı bir versiyonu uygulanarak katılımcılar Cleo’nun nerede olduğu hakkında bildiklerini göndermek için çevrimiçi mesajlaşma sistemini kullanmaları için teşvik edilmektedir. Bu sırada sahnenin arkasında bulunan diğer katılımcılar gelen mesajları gözden geçirerek Cleo’nun ortadan kaybolmasını hikayeleştirirler. Cleo’nun yaşamı, arkadaşları, öğretmenleri ve yolculuğu bu süreçte oluşturulan öyküyle canlandırılmaya hazır hale getirilir.”

Flintoff’un araştırmasına konu olan bir diğer çalışma “3D MUVE dramasında üretkenlik (Generativity in 3D MUVE drama)” isimli, kendi çalışmasıdır. Flintoff çalışmasında, sanal dünyaya yolculuk olarak tanımladığı “Second life (ikinci yaşam)” süreçsel dramanın sanal öğeler içeren farklı bir versiyonu olduğunu söylemektedir. Gizli mazeret kullanımı, yerleşmiş rol, öğretmen rolde gibi süreçsel dramada kullanılan teknikler kullanılmaktadır. Katılımcılar Second life (ikinci yaşam)’ta Godot isimli bir adanın sakinleri olarak rol alırlar. İçlerinden seçilen bir senatörden gelen zorunlu filtreleme

önerisini ve internet kullanımını kısıtlayan bir yasayı tartışarak role girerler. Flintoff bu çalışmada katılımcıların internetin dünya üzerindeki etkisini ve internetin nasıl yönetildiğini tartıştıklarını ve zihinlerindeki sorulara çözümler bulduklarını söylemektedir.

Flintoff (2010)'un yapmış olduğu araştırma yaratıcı drama alanında yurtdışında yapılmış olan çalışmalara, doküman incelemesi türünde, etkili bir örnektir. Araştırmada teknoloji ile yaratıcı drama ilişkisi ve yaratıcı dramanın, teknolojinin kullanıldığı öğrenme-öğretme süreçlerindeki etkililiği araştırılmaktadır. Flintoff yaratıcı drama ve teknolojinin birbirlerini zenginleştiren iki farklı alan olduklarını ve gerek yaratıcı dramanın gerekse teknolojinin eğitime farklı bir boyut getirdiklerini, kazanımlara ulaşmada kolaylık sağladıklarını belirtmektedir. Yaratıcı dramanın çağdaş eğitimbilimde en yenilikçi ve kritik öneme sahip alanlardan biri olduğunu ve teknolojinin gün geçtikçe artan olumsuz etkisinin, yaratıcı dramayla birlikte azaltılabileceğini ifade etmektedir.

Davis (2010). “Dramada Yaratıcı Çalışmalar İçin Bilgi ve İletişim Teknolojileri: Okul Şartlarında Gençlerle Siberdrama Oluşturma (ICTs for Creative Practice in Drama: Creating cyberdrama with young people in school contexts)” isimli çalışmasında, drama çalışmalarında bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılmasının öğrencilerin derse karşı ilgilerine ve yaratıcı çalışmalar oluşturmalarına etkisini incelemiştir. Davis araştırma sonunda yaratıcı drama çalışmalarında dijital teknolojilerin kullanılmasının yaratıcı çalışmalar ortaya çıkmasında etkili olduğunu ve öğrencilerin teknolojiye ve öğrenmeye karşı istekli hale gelmelerinde yaratıcı dramanın etkili bir yöntem olduğunu söylemektedir. Davis'in ulaştığı bir diğer sonuç, okullardaki bilgisayar tabanlı öğrenmenin genellikle sınırlayıcı olduğu ayrıca öğrencilerin derse karşı ilgilerini çekmede başarısız olduğudur.

Yaratıcı drama ile desteklenen teknoloji eğitimi, öğrencilerin bilişsel gelişimlerine katkıda bulunmasının yanı sıra, günlük yaşamda teknolojinin kullanımına yönelik değerlendirmeler yapmalarında ve yaratıcı düşünmelerinde etkili olmaktadır. Ayrıca öğrencilerin öğrenme süreçlerine

kendi yaşantıları, duyguları ve deneyimleri ile katılmaları, teknolojinin olumsuz yönlerini de görmelerini sağlamaktadır. Tüm bu yönleriyle teknoloji eğitiminde yaratıcı drama yöntemine daha sık yer verilmesi gerektiği düşünülmektedir. Yaşamımızı her geçen gün daha fazla etkileyen ve biçimlendiren teknolojinin yaratıcı dramayla birlikteliği, yaratıcı drama alanının geleceği açısından da oldukça kritik bir öneme sahiptir. Yaratıcı drama ve bilişim teknolojileri eğitiminin ortak amaçlar doğrultusunda, geliştirilecek olan bu çalışmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yurtdışında yapılan çalışmalar teknolojik durumların drama yaşantılarıyla deneyimlenmesi biçiminde ortaya çıkmaktadır ve Türkiye'deki yöntemin etkililiğini ortaya koyan çalışmaların yapısına bir alternatif olarak düşünülebilir. Bu çalışmalarda dramayla olayların, durumların farkına varma ve kavrama, tutum ve davranış geliştirme amacı ön plana çıkmaktadır. Karşımıza çıkan örnekler katılımcıların teknolojinin etkisini duygu, düşünceleriyle ifade ettikleri, teknolojiyi bilinçli bir biçimde kullanmak için neler yapmaları gerektiğini fark ettikleri, öğrencilerin yaratıcı drama etkinlikleriyle teknolojiye ve öğrenmeye karşı istekli hale geldikleri örneklerdir.

Araştırmacılar tarafından sanal dünya, siber drama, süreçsel dramanın sanal öğeler içeren farklı bir versiyonu, interaktif drama, tasarlanmış drama, uygulamalı drama, Mashups gibi farklı isimlerle ve tanımlarla gerçekleştirilen çalışmalar yaratıcı drama eğitiminin teknolojiyle etkileşime geçmesi sonucunda ortaya çıkmış karma (harmanlanmış) öğrenme / blended learning örnekleridir. Yüz yüze eğitim ve internet (mobil) tabanlı öğrenmenin birleşmesiyle gerçekleşen öğrenme süreçleri yaratıcı drama süreçlerinde teknolojinin etkisini de ortaya koymaktadır.

Örneklerin ortaya koyduğu bir diğer gerçek ise öğrenmenin yalnızca bilişim teknolojisi sınıflarında, bilgisayar ekranı karşısında değil değil aynı zamanda yaratıcı drama çalışmalarında da gerçekleştiğidir.

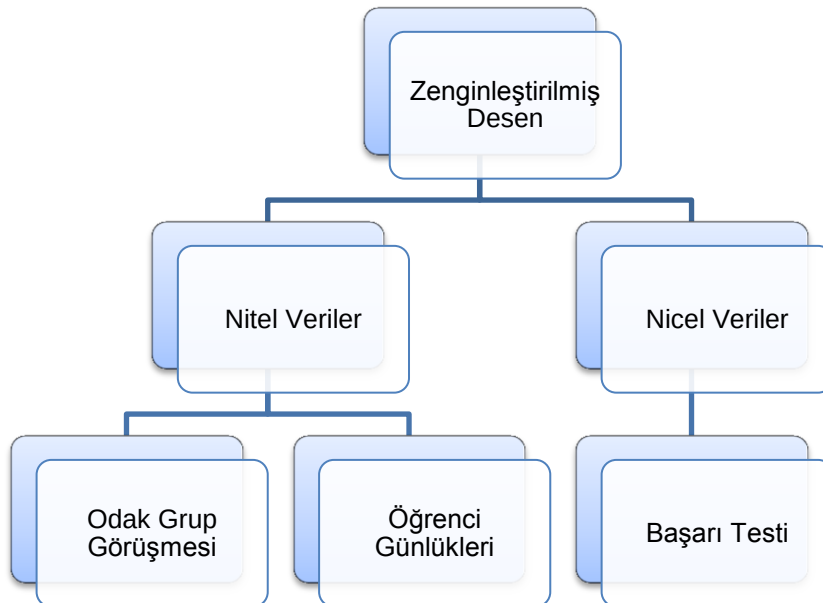
3. BÖLÜM YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırma grubu, veri toplama araç ve teknikleri ile verilerin toplanması ve verilerin analizi üzerinde durulmaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Büyüköztürk'e (2014) göre araştırmalarda seçilecek yöntem yapılmak istenen çalışmanın amacına ve varılmak istenen noktaya bağlı olarak belirlenmektedir. Araştırma deseninin uygun olması durumunda nitel ve nicel yöntemler bir arada kullanılabilir.

Araştırmada nicel ve nitel araştırma yöntemlerinden oluşan karma yöntem kullanılmaktadır. Cresswell ve Plano Clark (2007) karma yöntemleri dört başlık altında toplamaktadırlar. Bunlar; zenginleştirilmiş desen (triangulation design), açıklayıcı desen (explanatory design), keşfe yönelik / keşfedici desen (explanatory design) ve gömülü desendir (embedded design). Araştırmada karma desenlerden zenginleştirilmiş desen kullanılmaktadır. Bu desende nicel ve nitel veriler eşzamanlı toplanarak araştırma sonunda toplanan verilerin birbirini destekleyip desteklemediklerine bakılır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2014). Zenginleştirilmiş desen ile ilgili şekil aşağıdaki biçimdedir.



Araştırmada nicel veri toplamak ve yaratıcı drama yönteminin bilişim teknolojileri ve yazılım dersini alan öğrencilerin akademik başarılarına etkisini belirlemek amacıyla öntest-sontest kontrol gruplu seçkisiz (The randomized pretest-posttest control group design) desen kullanılmıştır. Bu desen araştırmacı tarafından oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik, değişkenler arasındaki neden-sonuç ilişkilerini keşfetmek amacıyla kullanılır.

Gerçek deneysel desenler, deneklerin bağımsız değişkenin düzeylerine, gruplara seçkisiz olarak dağıtıldığı çalışma gruplarını ifade etmektedir. Desende yansız atama yapılmıştır. Öğrenciler beşinci sınıfa (ortaokula) kayıtları sırasında sınıflara rastgele, hiçbir özellikleri göz önünde bulundurulmadan yerleştirilmiştir. Büyüköztürk'e (2014, s.208) göre bu desende eşleştirilen gruplar işlem gruplarına seçkisiz olarak atanırlar ancak eşleştirme çalışmaya dâhil edilen grupların denk olduğunu garanti etmez.

Araştırma, gerçek deneysel desene göre belirlenen gruplar ile yürütülmüştür. Gruplardan biri kontrol diğeri deney grubu olarak atanmıştır. Çalışmada kullanılan gerçek deneysel desendeki işlem basamakları aşağıdaki gibidir:

- Deneysel işlem öncesinde her iki gruba ön test uygulanmıştır.
- Deney grubu deneysel çalışmaya katılırken, kontrol grubuna herhangi bir müdahalede bulunulmamıştır. Deney grubunda yaratıcı drama yöntemi kullanılırken kontrol grubunda geleneksel yöntemle (anlatım, soru-cevap, gösterip yaptırma yöntem ve teknikleri) ders anlatımı gerçekleştirilmiştir.
- Deneysel işlem sonrasında her iki gruba son test uygulanmıştır.

Deneysel işlem 2014-2015 eğitim öğretim yılı güz döneminde, Kasım-Aralık ayları içerisinde, ünitenin yıllık plandaki takvimiyle uyumlu bir biçimde gerçekleştirilmiştir. Araştırma 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi "*Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme*" ünitesini kapsamaktadır.

Araştırmada bağımlı değişken öğrencilerin Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersindeki başarıları, bağımsız değişken ise yaratıcı drama yöntemidir. Araştırmada kullanılan deneysel modelle ilgili detaylar Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo1 Araştırmada Kullanılan Deneysel Model

Öğrenci Grupları	Öntest	Deneme Modeli (Yöntem)	Sontest
A (Deney grubu)	01	Yaratıcı Drama Yöntemi	02
B (Kontrol grubu)	03	Anlatım, Gösterip Yaptırma	04

Araştırma süresince “*Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme*” ünitesinin ilgili konuları deney grubunda yaratıcı drama yöntemi kullanılarak, kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntemi (anlatım, soru-cevap, gösterip yaptırma yöntem ve teknikleri) kullanılarak anlatılmıştır.

3.2. Araştırma Grubu

Bu araştırma 2014-2015 eğitim-öğretim yılında İstanbul ili, Beşiktaş ilçesinde bulunan İsmail Tarman Ortaokulu 6A ve 6G sınıflarında bulunan 72 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma öncesinde öğrenci velileriyle bir toplantı yapılmış ve veliler süreçle ilgili bilgilendirilmiştir. Aynı zamanda ilgili makamlardan araştırmanın yapılmasıyla ilgili resmi yazı alınmıştır (Ek-1, s.88). Araştırma grubunda bulunan öğrencilerle ilgili detaylar Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo2 Araştırmada Oluşturulan Çalışma Grubu

Sınıf	Kız	Erkek	Toplam Öğrenci
6A	19	16	35
6G	20	17	37

Araştırma öncesinde yaratıcı drama yönteminin kullanıldığı deney grubu öğrencilerine “Bugüne kadar yaratıcı drama eğitimi aldınız mı? Ne zaman, nerede?” soruları sorulmuş ve yazılı olarak yanıtlamaları istenmiştir. Soruyu yanıtlayan 35 öğrenciden 13’ünün daha önce yaratıcı drama eğitimi aldıkları görülmüştür. Yaratıcı drama yaşantısı olan öğrenciler genellikle ilkokul birinci sınıfta okullarına gelen drama eğitimci olduğunu ve yılsonunda gösteri yaptıklarını söylemişlerdir. Araştırmaya katılan deney grubu öğrencilerinden pek çoğu anaokuluna gittiklerini ve anaokulunda öğretmenlerinin derslerde yapılan drama etkinliklerine benzer çalışmalar yaptırdığını söylemişlerdir.

3.2.1 Teknoloji ve İnternet Kullanımı Formu

Araştırmada kontrol ve deney gruplarıyla gerçekleştirilen “*Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme*” ünitesi bilgisayar, internet ve sosyal medyanın kullanımını içermektedir. Bu amaçla araştırma öncesinde, araştırma yapılan okulda bulunan 6. Sınıf öğrencilerine, öğrencilerin adı geçen teknolojileri ne sıklıkla kullandıklarını belirlemeye yönelik “*Teknoloji ve İnternet Kullanımı*” formu hazırlanmıştır. Öğrenciler formu interneti kullanarak yanıtlamışlardır.

Form öğrencilerin teknoloji, internet ve sosyal medya kullanma sıklığını belirlemek amacıyla hazırlanmış ve uygulanmıştır. Formu 168 öğrenci doldurmuştur. Elde edilen veriler bulgular bölümünde sunulmuştur.

3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri

Araştırma sürecince uygulanan veri toplama araç ve teknikleriyle ilgili detaylı bilgi aşağıda verilmiştir.

3.3.1. Nicel Veri Toplama Araç ve Teknikleri

3.3.1.1. İletişim Araçları Başarı Testi

Başarı testleri, test tekniğinin geliştiği çağdaş eğitim sistemlerinde yaygın olarak kullanılan bir ölçme aracıdır (Koç, 1984). Eğitimin pek çok

alanında olduđu gibi biliřim teknolojileri eđitiminde de farklı amalarla, farklı testler uygulanmaktadır. Alanın uygulamaya dnk olması, đrenme srelerinde gsterip yaptırma, anlatım gibi yntemlerin sık kullanılır olması kullanılan test trnn farklılaşmasına neden olmaktadır.

Arařtırmada nicel veri toplamak amacıyla hazırlanan ve n test / son test olarak uygulanan “*İletiřim Araları Bařarı Testi*” (Ek-2, sayfa 89) kullanılmıřtır. “*İletiřim Araları Bařarı Testi*”nin amacı; đrencilerin ulařması gereken hedef davranıřlara ve hedeflenen kazanımlara ulařıp ulařmadıklarını belirlemek, đrenci bařarısını lmektir.

Test, arařtırmanın gerekleřtirildiđi 6. sınıf biliřim teknolojileri ve yazılım dersi đretim programında yer alan “*Biliřim Teknolojilerini Kullanarak İletiřim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme*” nitesinin kapsadıđı konulara ait sorulardan oluřmaktadır. oktan semeli olarak hazırlanan bařarı testinde 25 madde bulunmaktadır. Testin geliřtirilmesi srecinde yapılan iřlemler ařađıdaki gibidir.

“*Biliřim Teknolojilerini Kullanarak İletiřim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme*” nitesi 13 kazanımdan oluřmaktadır. Biliřim Teknolojileri ve Yazılım dersi đretim programında bulunan konu ierikleri ve kazanımlar belirtke tablosu biiminde yazıldıktan sonra her kazanım iin en az iki soru olacak biimde 50 oktan semeli soru maddesi geliřtirilmiřtir.

Hazırlanan lme aracının kapsam geerliliđinin sađlanması amacıyla bařarı testi meslekte en az on yıl deneyimi olan drt biliřim teknolojileri đretmenine ve lme deđerlendirme uzmanına, uzman grř almak amacıyla sunulmuřtur. Uzman grřlerinin alınmasının ardından testteki madde sayısı 31’e indirilmiřtir. Uzman grřlerine gre; testten ıkarılan soruların đrenci seviyelerine uygun olmadıkları, aynı kazanımı len benzer sorular oldukları tespit edilmiř ve testten ıkarılmaları uygun grlmřtir.

Bařarı testinin geerlik ve gvenirliđini belirlemek amacıyla test daha nce bu niteyi iřlemiř olan, İsmail Tarman Ortaokulu’nda đrenim gren 141

öğrenciye uygulanmıştır. Uygulama sonunda başarı testinin madde analizleri yapılarak, testin madde güçlüğü ve ayırt ediciliği bulunmuştur.

Ölçeğin güvenirlik durumunun belirlenmesi için yapılan analizler sonucunda ortaya çıkan alfa değerine bakılmaktadır. 0 ile 1 arasında değerler alan alfa katsayısının bulunabileceği aralıklar ve kullanılan ölçeğin güvenirlik durumu aşağıda verilmiştir

- $0.00 \leq \alpha < 0.40$ ise ölçek güvenilir değildir,
- $0.40 \leq \alpha < 0.60$ ise ölçeğin güvenirliği düşük,
- $0.60 \leq \alpha < 0.80$ ise ölçek oldukça güvenilir ve
- $0.80 \leq \alpha < 1.00$ ise ölçek yüksek derecede güvenilir bir ölçektir (Kalaycı, 2008).

Ön çalışma sonunda İteman programında yapılan analizlerde ölçek için hesaplanan güvenirlik katsayısı, Alfa=0,629 olarak hesaplanmıştır. $0,60 \leq \alpha < 0,80$ olduğu için ölçek oldukça güvenilir.

Madde toplam korelasyonu başarı testindeki maddelerden alınan puanlar ile testteki toplam puan arasındaki ilişkiyi açıklar. Madde toplam korelasyonunun pozitif ve yüksek olması başarı testinin iç tutarlığının yüksek olduğunu göstermektedir (Büyüköztürk, 2004). Madde toplam korelasyonunun 0.30 ile 0.40 değerleri arasında olması bireyleri iyi derecede ayırt ettiğini, 0.40'tan büyük olması ise bireyleri çok iyi derecede ayırt ettiğini göstermektedir. Ön çalışma sonucunda ortaya çıkan maddelerden 0.40 değerinin üzerindeki maddeler teste alınmıştır.

Ölçekte bulunan 1, 4, 14, 23, 25, 29 maddeleri ile diğer maddelerin toplamından oluşan bütün arasındaki korelasyon değerleri eksi ve çok küçüktür. Bu maddeler çıkarıldığında Alfa değeri 0,771 olarak hesaplanmıştır. Ortaya çıkan alfa değeri ölçek için hesaplanan alfa değerinden (0,629) büyük olduğundan bu sorular ölçekten çıkarılmıştır.

$0.60 \leq 0,771 < 0.80$ olduğundan son olarak hesaplanan 0,771 alfa değeri ölçeğin oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir.

Başarı testi sonucunda ortaya çıkan sonuçlar aşağıdaki tabloda detaylı biçimde verilmektedir.

Tablo1. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi “İletişim Araçları Başarı Testi”
Madde Güçlük ve Ayırt Edicilik ve Toplam Korelasyon Değerleri

Madde No	Madde Güçlük İndeksi (p)	Ayırt Edicilik İndeksi (r)	Madde Toplam Korelasyonu (r _c)
1	.67	.32	.40
2	.78	.32	.53
3	.77	.35	.41
4	.77	.47	.63
5	.42	.44	.43
6	.45	.64	.63
7	.74	.45	.53
8	.28	.44	.48
9	.79	.50	.68
10	.37	.39	.42
11	.49	.49	.48
12	.32	.31	.35
13	.79	.40	.58
14	.39	.41	.49
15	.45	.52	.58
16	.44	.44	.49
17	.60	.49	.50
18	.35	.41	.40
19	.58	.52	.59
20	.54	.52	.50
21	.69	.52	.60
22	.69	.32	.49
23	.52	.44	.42
24	.64	.47	.59
25	.76	.52	.71

3.3.2. Nitel Veri Toplama Araç ve Teknikleri

Araştırmada nitel veri toplamak amacıyla öğrencilerle yapılan odak grup görüşme soruları (Ek-3, sayfa 95) ve öğrencilerin her oturum sonunda doldurdukları öğrenci günlükleri (Ek-4, sayfa 97) kullanılmaktadır.

Araştırma sürecince uygulanan veri toplama araç ve teknikleriyle ilgili detaylı bilgi aşağıda verilmektedir.

3.3.2.1. Odak Grup Görüşme Soruları

Büyüköztürk (2014) görüşmeyi, “*en az iki kişi arasında sözlü bir iletişim süreci*” olarak tanımlamaktadır. Görüşme, temel veri toplama aracı olarak ya da verilerden elde edilen çıkarımların doğrulanmasında kullanılan bir araştırma aracı olarak kullanılmaktadır. Katılımcıların kendilerini ifade etmelerine imkân tanınması ve derinlemesine bilgi elde edilmesi yönüyle araştırmada odak grup görüşme soruları veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

Araştırmada kullanılan odak grup görüşme soruları, görüşme stratejilerinden “*Standartlaştırılmış açık-uçlu görüşme*” olarak tanımlanmaktadır (Büyüköztürk, 2014, s.153). Bu yaklaşım, dikkatlice yazılmış ve belirli bir sıraya konmuş bir dizi sorudan oluşur. Odak grup görüşmesinde, görüşmeyi yapan kişi, bir grup insandan (4-8 kişi) bir dizi sorun hakkında görüşmesini ister. Görüşülen bireylere bu sorular aynı tarzda ve sırada sorulur. Yıldırım ve Şimşek (2013), bu yaklaşımın “*görüşmeci yanlılığını ve öznelliğini*” azalttığını, bu özelliğiyle birden fazla görüşmecinin bulunacağı durumlarda etkili bir biçimde kullanılabileceğini belirtmektedirler.

Odak grup görüşmesi formunun geliştirilmesi süreci Yıldırım ve Şimşek (2013)’in “*Odak Grup Görüşmesi*” bölümü göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmiştir. Formun hazırlık aşamasında geliştirilen sorular uzman görüşleri alındıktan sonra yapılan öneriler göz önünde bulundurularak gözden

geçirilmiş ve gerekli düzeltmeler yapılarak görüşme formu son biçimini almıştır.

Araştırma sonunda deney grubunda bulunan öğrencilerden 24'ü ile yarı yapılandırılmış odak grup görüşmeler yapılmıştır. Sekiz kişilik gruplar halinde okul bilişim teknolojileri sınıfında gerçekleştirilen görüşmeler, ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Elde edilen veriler düz metin haline getirilerek bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Veriler içerik analizi tekniğiyle incelenmiş ve öğrencilerin sorulara yönelik görüşleri, düşünceleri ve tutumları belirlenmiştir.

3.3.2.2. Öğrenci Günlükleri

Sosyal bilimler alanında yapılan araştırmalarda yaygın olarak kullanılan günlük çalışma metoduna literatürde farklı biçimlerde rastlanmaktadır. Eğitim araştırmalarında daha çok öğrencilerin yaşamını derinlemesine incelediği için örnek olay araştırması (case study) yöntemiyle de benzerlikler gösteren günlük tutma, nitel bir araştırma yöntemidir (Çepni, 2009, s.184).

Burgess (1984)'e göre günlük tutma metodunda, katılımcıların araştırma süresince yaptığı gözlemler, edindiği tecrübeler ve başından geçen olaylar hakkında detaylı bilgi alınabilir. Kullanılan yöntem aynı zamanda araştırmada diğer metotlarla elde edilen verileri de denetleme/kontrol etme imkânı sağlamaktadır. Araştırmada öğrencilerin günlüklerde verdikleri yanıtlar yaratıcı drama yönteminin etkililiğini belirlemede, bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde kullanılan diğer yöntemlerle karşılaştırılmasında etkili olmaktadır.

Uslu (2009) öğrencilerin öğrenme sürecinin ardından günlük yazmalarını, öğrenme sürecinde yaptıkları araştırma, sorgulama, deneme, gözlem, öneri gibi çalışmalarını, aynı zamanda duygu ve düşüncelerini ifade ettikleri yazılı belgeler olduklarını belirtmektedir. Öğrencilerin yazdıkları günlükler, öğrenme sürecini yeniden gözden geçirdikleri ve bilgilerin daha kalıcı bir biçimde olduğu araçlardır.

Eker, C. ve Coşkun, İ. (2012) öğrenme sürecindeki yaşantıları yansıtan ders günlüklerinin öğrenciye öğrenme sürecinde aktif bir biçimde yer alma olanağı sunduğunu ve ders günlüklerinin öğrencilerin kendi öğrenmelerini izlemesi ve düşüncelerinin yansıtılması noktasında etkili bir uygulama olduğunu söylemektedirler. Günlükler aynı zamanda, öğrencilere kendi performanslarını ve öğrenme sürecine katılımlarını gözden geçirme fırsatı vermektedir. Öğrencilerin öz değerlendirme ve eleştirel düşüncelerinin gelişimine katkıda bulunur ve yansıtma için de etkili araçlardan biridir.

Günlükler öğretmene bir sonraki çalışma için yol gösterirken, sınıfta farkına varamadığı durumları gözlemlemesine imkân vermektedir. Bu özelliğiyle günlükler, değerlendirme süreci açısından hızlı ve etkili bir değerlendirme aracıdır. Günlüklerin bir başka olumlu yanı da öğrencilerin konular arasında ilişki kurmalarını sağlamasıdır. Düşüncelerini organize ederek günlüğe aktaran öğrencilerin yazma becerileri de gelişmektedir.

Araştırmada yaratıcı drama yöntemi kullanılan deney grubu öğrencilerinin sürece ilişkin görüşlerini almak ve yaratıcı drama yönteminin öğrenci görüşlerine etkisini belirlemek amacıyla öğrenci günlükleri kullanılmıştır. Öğrencilerin öğrenme sürecine ve yaratıcı drama yöntemine yönelik görüşlerinin elde edilmesi amacıyla, her oturumun sonunda öğrencilere, uygulamalara ilişkin değerlendirmelerini içeren günlükler tutturulmuştur. Öğrenciler, günlüklerini araştırmacı tarafından belirlenen sorulara göre yazmışlardır.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmanın uygulaması yedi hafta sürmüştür. Araştırmanın gerçekleştirilmesi amacıyla Beşiktaş İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinler alınmıştır (Ek-1, sayfa 87). Araştırmada nicel ve nitel verilerin toplanması amacıyla geliştirilen ölçekler araştırma öncesinde, sırasında ve sonunda kullanılmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırma sonunda elde edilen nicel verilerin analizi ve yorumlanması sürecinde kontrol ve deney gruplarının ön test-son test puanları karşılaştırılarak deneysel uygulamanın amacına ulaşp ulaşmadığı kontrol edilmiştir. Başarı testi hazırlama sürecinde, madde analizi Itecan programıyla, verilerin analizi ise ölçmede yaygın olarak kullanılan bir paket program olan SPSS yardımıyla yapılmıştır. Nitel verilerin analizinde içerik analizi tekniğı kullanılmıştır. Araştırma süresince alt problemlere yanıt aranırken deney ve kontrol grupları için t testi kullanılmıştır.

Araştırmada veri toplama araçlarıyla elde edilen nitel veriler, sosyal bilimler alanında sıklıkla kullanılan bir teknik olan içerik analizi yapılarak çözümlenmiştir. Odak grup görüşme soruları ve öğrenci günlükleri çözümlenirken, öğrencilerin, araştırmanın etkisini öne çıkaracak duygu, düşünce ve önerileri alıntı yapılarak belirtilmiştir.

Çokluk, Yılmaz ve Oğuz (2011) odak grup görüşme verilerinin analizi sırasında izlenecek en etkili yöntemin; kayıt sırasında ya da sonrasında çözümleme yapılırken, belli başlıklar altında anahtar temaları belirlemek olduğunu söylemektedirler. İçerik analizi sırasında çözümleme yapılırken elde edilen veriler, belirlenen temalara göre başlıklar halinde yazılmış ve uygulanan yöntem ve alana etkisi, bu temalara göre yorumlanmıştır.

Kitzinger (1995) araştırmacının öne sürdüğünün aksine, ortaya çıkan farklılıkları sunmanın bütün nitel araştırmalarda olduğu gibi odak grup görüşmede de önemli olduğunu söylemektedir. Bu bağlamda, odak grup görüşme kayıtları çözümlenirken öğrencilerin araştırmaya katkı sağlayacak farklı fikirleri, önerileri, algıları da göz önünde bulundurulmuş ve bulgular bölümünde bu görüşlere yer verilmiştir. Öğrencilerin bireysel düşünceleri yazı diline çevrilirken konuşma dilinin olduğu gibi kalmasına dikkat edilmiştir.

3.6. Çalışma Planı

- 1 Nisan 2014-15 Nisan 2014 tarihleri arasında Adıgüzel'in (2013, s.108) "*Yaratıcı Dramanın Yapılandırılması-Aşamaları*" göz önünde bulundurularak deney grubunun uygulama planları hazırlanmıştır.
- 15 Temmuz 2014-31 Ağustos 2014 arasında deney grubuna uygulamak amacıyla geliştirilen uygulama planları için uzman görüşleri alınmıştır.
- 1 Haziran 2014-30 Haziran 2014 başarı testi hazırlanmıştır.
- 1 Eylül 2014-20 Eylül 2014 başarı testi uzman görüşleri alınmıştır.
- 30 Eylül 2014-1 Ekim 2014 tarihlerinde başarı testinin ön uygulaması yapılmıştır.
- 2 Ekim 2014-8 Ekim 2014 başarı testi ön uygulama sonuçlarının analizi yapılmıştır.
- Uzman görüşleri ve madde analizi sonuçlarına göre testteki soruların sayısı 25'e indirilmiştir.
- 8 Ekim 2014 deney ve kontrol gruplarına ön test uygulaması yapılmıştır.
- 10 Aralık 2014 – 28 Şubat 2015 tarihleri arasında verilerin analizi yapılmıştır.

	Kontrol Grubu	Deney Grubu
Öntest	13 Ekim 2014	16 Ekim 2014
Birinci Çalışma	20 Ekim 2014	23 Ekim 2014
İkinci Çalışma	27 Ekim 2014	30 Ekim 2014
Üçüncü Çalışma	3 Kasım 2014	6 Kasım 2014
Dördüncü Çalışma	10 Kasım 2014	13 Kasım 2014
Beşinci Çalışma	17 Kasım 2014	20 Kasım 2014
Altıncı Çalışma	24 Kasım 2014	27 Kasım 2014
Yedinci Çalışma	1 Aralık 2014	4 Aralık 2014
Son test	8 Aralık 2014	8 Aralık 2014
Odak grup görüşme	-	5-8-9 Aralık

4. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde araştırma sonunda gerçekleştirilen analizler ve analizler sonucunda elde edilen bulgular yer almaktadır. Uygulanan yöntem sonucunda elde edilen nitel ve nicel veriler, araştırma problemi ve alt problemler göz önünde bulundurularak açıklanmaya çalışılmış, araştırma sorularıyla elde edilen veriler karşılaştırılmıştır.

4.1. Araştırmada Elde Edilen Nicel Veriler

4.1.1. Teknoloji ve İnternet Kullanımı Formuyla Elde Edilen Bulgular

Form öğrencilerin teknoloji, internet ve sosyal medya kullanma sıklığını belirlemek amacıyla hazırlanmış ve uygulanmıştır. Formu 168 öğrenci doldurmuştur. Elde edilen veriler aşağıdaki gibidir.

1. Evinizde bilgisayar/dizüstü bilgisayar kullanıyor musunuz?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
Evet	158	95,76
Hayır	7	4,24

Ankete katılan 165 öğrenciden beşi dışında hepsinin evinde bilgisayar bulunmaktadır. Bilişim teknolojileri ve yazılım dersi uygulamalı bir ders olup, öğrencilerin sınıf ortamında öğrendikleri bilgileri evlerindeki bilgisayarlarda tekrar ederek daha nitelikli bir öğrenme süreci yaşayacakları bir alandır.

2. Cep telefonunuz var mı/cep telefonu kullanıyor musunuz?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
Kendime ait bir cep telefonum var.	115	70,12
Annemin/babamın cep telefonunu sıklıkla	14	8,54
Cep telefonu kullanmıyorum.	35	21,34

Teknoloji öğrencilerin yaşamlarını farklı biçimlerde etkilemektedir. Cep telefonları, masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar, internet, sosyal medya öğrencileri etkileyen teknolojilerden birkaçıdır. Öğrencilerin verdikleri yanıtlar incelendiğinde yüzde yetmiş gibi büyük bir bölümünün cep telefonuna sahip olduğu, yüzde sekizinin de anne-babalarının cep telefonlarını kullandıkları görülmektedir.

3. Evinizde internet kullanıyor musunuz?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
Evet	159	96,36
Hayır	6	3,64

4. Günde kaç saat internet kullanıyorsunuz?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
0-1 saat	99	60,00
2-3 saat	57	34,55
4-5 saat	7	4,24
6 saat ve üzeri	2	1,21

5. İnternete hangi araçları kullanarak giriyorsunuz?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
Masaüstü Bilgisayar	61	16,90
Laptop (Dizüstü Bilgisayar)	107	29,64
Tablet Bilgisayar	86	23,82
Telefon	107	29,64

Öğrencilerin evlerindeki internet bağlantı durumları, kullanım sıklığı ve internete girdikleri araçlar incelendiğinde, tamamına yakınının internet bağlantısı olduğu, yüzde atmışının interneti bir saat süresince kullandıkları görülmektedir.

İnternete girmek için kullanılan araçlar incelendiğinde, bilgisayar, tablet bilgisayar ve dizüstü bilgisayarın yanında cep telefonunun da sıklıkla

kullanılan bir araç olduğu görülmektedir. Öğrencilerin özellikle facebook, twitter, instagram gibi sosyal medya araçlarını cep telefonu kullanarak takip ettikleri gözlemlenmektedir. Öğrencilere sosyal medya araçlarına cep telefonu kullanarak erişmelerinin nedeni sorulduğunda, ev dışındaki mekânlarda bu araçlara kolay ulaşabildiklerini söylemişlerdir.

6. İnterneti en çok hangi amaçlarla kullanıyorsunuz (Birden fazla yanıtı seçebilirsiniz)?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
Ödev, araştırma yapmak	149	40,16
Sosyal medyayı takip etmek	112	30,19
Eğlence (oyun oynamak, video izlemek)	96	25,88
Gazete, haber okumak	14	3,77

İnternetin kullanım amaçları incelendiğinde öğrencilerin yüzde kırkının ödev, araştırma yapmak gibi nedenlerle interneti girdikleri görülmektedir. Günümüzde değişen öğretim programlarıyla birlikte öğretmenlerin derslerde interneti kullanımına yönelik ödevler vermeleri öğrencileri etkilemektedir.

7. Sosyal medyayı etkin olarak kullanıyor musunuz?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
Evet	123	75,93
Hayır	39	24,07

8. Günde kaç saat sosyal medya araçlarını kullanıyorsunuz?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
0-1 saat	133	80,61
2-3 saat	29	17,58
4-5 saat	2	1,21
6 saat ve üzeri	1	0,61

9. Sosyal ağlardan hangilerini kullanıyorsunuz (Birden fazla yanıtı seçebilirsiniz)?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
Facebook	148	53,82
Twitter	36	13,09
Instagram	71	25,82
Diğer	20	7,27

10. İnternetteki iletişim araçlarından hangilerini kullanıyorsunuz?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
E-posta	98	36,30
Forum	27	10,00
Sohbet	108	40,00
Sesli görüntülü konferans	33	12,22
Diğer	4	1,48

11. Bugüne kadar hangi sınıflarda bilişim teknolojileri ya da bilişim teknolojileri ve yazılım dersi aldınız?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
1.Sınıf	12	6,45
2.Sınıf	5	2,69
3.Sınıf	4	2,15
4.Sınıf	11	5,91
5.Sınıf	154	82,80

Bilgisayar, bilişim teknolojileri, bilişim teknolojileri ve yazılım isimleri altında 2002 yılından bu yana ilköğretim okullarında okutulan ders 2012 yılından itibaren “Bilişim Teknolojileri ve Yazılım” ismiyle haftada iki saat olarak okutulmaktadır. Öğrencilerin büyük bir bölümünün 2013-2014 eğitim öğretim yılında bu dersi aldıkları görülmektedir. Dersi almayan öğrenciler ise farklı bir okuldan, nakil olarak gelen öğrencilerdir.

12. Bugüne kadar yaratıcı drama dersi aldınız mı / etkinliklerine katıldınız mı?

Yanıtlar	Toplam	Yüzde
Evet	35	21,60
Hayır	127	78,40

Formu dolduran altıncı sınıf öğrencilerinden 127'si daha önce yaratıcı drama etkinliklerine katılmadıklarını söylemişlerdir. Yaratıcı drama ortaokullarda 2013-2014 yılından itibaren, beşinci ve altıncı sınıflarda, haftada iki saat seçmeli ders olarak okutulmaktadır. Soruyu evet biçiminde yanıtlayan öğrencilerin bir bölümü beşinci sınıfta seçmeli drama dersi aldıklarını, diğerleri ise ilkokulda, okullarına gelen yaratıcı drama eğitmeniyle tiyatro yaparak bu etkinliklere katıldıklarını söylemişlerdir.

Araştırmanın alt problemlerine yanıt bulmak amacıyla ilk olarak nicel veriler karşılaştırılmıştır. Kontrol ve deney gruplarının ön test ve son test puanları analiz edilerek aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

4.1.2. Akademik Başarıyla İlgili Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi “Ders işleniş sürecinde yaratıcı drama yöntemi kullanmanın 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersini alan öğrencilerin akademik başarılarına etkisi nedir?” biçiminde ifade edilmiştir. Birinci alt probleme yanıt bulmak amacıyla kontrol ve deney gruplarının ön test puanları kontrol altına alınarak son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı t testi ile analiz edilmiştir.

Kalaycı (208, s.74) t testini iki örneklem grubu arasındaki ortalamalar açısından fark olup olmadığını araştırmak amacıyla kullanılabileceğini söylemektedir. Araştırmada kullanılan t testi kontrol ve deney gruplarındaki ortalamaların anlamlı derecede farklı olup olmadığını belirlemek amacıyla kullanılmıştır.

Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin ön testten ve son testten aldıkları puanların t testi sonucunda aritmetik ortalamaları, standart sapmaları, anlamlılık düzeyleri ve hesaplanan t değerleri aşağıdaki tabloda verilmektedir (N: Gruptaki Kişi Sayısı, X: Ortalama, S: Standart Sapma, Sd: Serbestlik Derecesi, p: Anlamlılık Düzeyi).

Tablo 4.1.2.1. Deney ve Kontrol Gruplarının Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Ön Test Toplam Puanlarının Karşılaştırılması

Gruplar	N	X	S	Sd	t	P
Deney Grubu	35	44,74	14,84	70	2,284	,518
Kontrol Grubu	37	47,02	14,94			

Tablodaki veriler incelendiğinde kontrol ve deney gruplarının ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Elde edilen sonuçlara göre araştırma öncesinde kontrol ve deney gruplarının bilişim teknolojileri ve yazılım dersi “*Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme*” ünitesiyle ilgili bilgi düzeylerinin eşit olduğu görülmektedir.

Tablo 4.1.2.2. Deney ve Kontrol Gruplarının Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Son Test Toplam Puanlarının Karşılaştırılması

Gruplar	N	X	S	Sd	t	p
Deney Grubu	35	85,60	12,84	69,06	3,089	0,003
Kontrol Grubu	37	75,29	15,27			

Tablodaki kontrol ve deney gruplarının son test puanları incelendiğinde, puanlar arasında anlamlı bir farklılık olduğu ve bu farkın yaratıcı drama yönteminin uygulandığı deney grubu lehine olduğu gözlemlenmektedir. Kontrol ve deney gruplarının son test puanlarının ortalamaları incelendiğinde, deney grubunun 44,72 olan ön test ortalamasının 85,60 olarak hesaplandığı görülmektedir. Kontrol grubunda ise 47,02 olan ön test puan ortalaması 75,29 olarak hesaplanmıştır. Puan ortalamalarındaki deney grubu lehine olan artış

miktari, arařtırmada kullanılan yaratıcı drama yönteminin, biliřim teknolojileri ve yazılım dersi, “*Biliřim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme*” ünitesinin öğrenilmesinde, kullanılan diğerk yöntemlere göre daha etkili olduğı görölmektedir.

Yaratıcı drama yönteminin biliřim teknolojileri ve yazılım dersindeki akademik başarıya etkisi konusunda yapılan arařtırmalar (Çebi, 2007; Atalay, 2010; Özek, 2013) elde edilen nicel verileri destekler niteliktedir.

4.2. Arařtırmada Elde Edilen Nitel Veriler

Arařtırmanın ikinci alt problemi “*Yaratıcı drama yöntemi kullanılarak işlenen Biliřim Teknolojileri ve Yazılım dersi hakkında öğrenci görüşleri nelerdir?*” biçiminde ifade edilmiştir. Arařtırma süresince nitel veri toplamak amacıyla “*Odak Grup Görüşme Soruları*” ve “*Öğrenci Günlükleri*” kullanılmıştır.

4.2.1. Görüşme Yoluyla Elde Edilen Bulgular

Arařtırma sonunda deney grubunda yer alan 23 öğrenciyle, biliřim teknolojileri ve yazılım dersinde yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasıyla ilgili yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşme sonunda elde edilen nitel veriler, temalar halinde yazılarak aşağıda verilmiştir.

Öğrencilerle yapılan odak grup görüşmeler düz metin haline getirilmiştir. Ortaya çıkan verilerin içerik analizi tekniğıyle incelenmesi sonucunda, öğrenci görüşleri “**Öğrenme**”, “**Duygular**”, “**Farkındalık**”, “**Eğitimde Drama**”, “**İletişim-Etkileşim**”, “**Özgüven**” “**Derslere Katılım-Motivasyon**”, “**Kendini İfade Etme**”, ve “**Bilgisayarla Ders**” temaları altında kodlanmıştır. Temalar belirlenirken odak grup görüşme sorularına öğrencilerin vermiş oldukları yanıtların tümü tek seferde analiz edilmiştir. İçerik analiziyle belirlenen temalar başlıklar halinde yazılmıştır. Örnek öğrenci görüşleri ilgili temaların altında belirtilmiştir.

Öğrenme Teması

Araştırmada deney grubunda bulunan öğrencilerin “Öğrenme Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö1. Dramanın etkisiyle internetle ilgili bilgi sahibi oldum.

Ö2. Ben öğretmenimizden devamlı böyle şeyler yapmasını istiyorum. Yaratıcı drama aklımda daha çok kalmasını sağlıyor. Oyunlar oynayarak, doğaçlama yaparak daha çok eğlenip, öğreniyoruz.

Ö3. Normalde bilgisayar başında yaptığımız etkinlikler çok aklımızda kalmıyordu. Daha çok sıkıldığımız için “Aman bitiverse!” diye düşünüyorduk. Ama yaratıcı dramada şöyle oldu; hem etkinlik yaptık hem de drama üzerinde bunları canlandırdığımız için daha çok aklımızda kaldı. Bir de insanlar sıkıldıklarında pek bir şey akıllarında kalmıyor. Böyle eğlenceli olduğunda aklımızda kalıyor diye düşünüyorum.

Ö4. Oyunlar bizim dersi anlamamıza çok büyük katkıda bulundu. Bilgisayar üzerinde çalışırken de, projeksiyon yardımıyla da anlıyorduk ama oyunlar kafamıza iyice yerleşmesini sağladı, eğlenceli bir şekilde öğrendik.

Ö5. Bu yaptığımız yaratıcı drama bizim için bir ilk oldu. Daha hevesli olduk, daha çok öğrenmeye yönelik şeyler yaptık ve amacımıza da ulaştık diye düşünüyorum.

Ö6. Ben dersteki başarımıza pek etkisi olduğunu düşünmüyorum. Çünkü normalde de iyi not alırdım. Konuları anlamama gerçekten etkisi oldu. Çünkü bildiğimiz gibi insan zorla yapılan bir şeyden hiçbir şekilde bir verim alamaz. Ama biz bunları eğlenerek, özellikle kendi isteğimizle yaparak güzel bir verim aldık.

Ö7. Derslerimizde stres oluyoruz. Ama bu ders asla bizi stres yapmıyor. Bu dersi bu yüzden çok seviyoruz. Eski derste çok stres oluyorduk; yarın sınav var, bugün sınav var diye. Ama bu derste bizim anlamamıza sebep olduğu için hep oyunlar geliyor aklıma. Daha çok sanki sınavda katkısı oluyor da biz daha yüksek alacakmışız gibi geliyor. O yüzden anlamamıza destek oluyor diye düşünüyorum.

Ö8. Dramanın konuları anlamama destek olduğunu düşünüyorum. Eğlenerek yaptığımız için benim daha çok ilgimi çekti ve o konuyu dikkatli dinlememe, dikkatimin dağılmamasına neden oldu.

Ö9. Yaratıcı dramada başıma gelen şeyler benim aklıma daha iyi geliyor. Diyelim sınavda bize sosyal ağı sordunuz. Ben de diyelim ki sosyal ağ etkinliğinde yere düştüm, bacağımı incittim. O bacağımın incinmesinden sosyal ağın aklıma geliyor olması etkili olduğunu gösteriyor.

Ö10. Biz her dersimizde bir drama yapıyorduk. Bu dramayı internetten ya da başka bir yerden izleyip yapmıyorduk. Kendimiz kafamızda bunu düşünüp kuruyorduk ve yapıyorduk. Kendi düşündüğümüz bir şey olduğu için de daha çok akılda kalıcı olduğunu düşünüyorum.

Ö11. Sosyal medya araçları arasındaki ilişkileri daha iyi öğrendik ve öğretmenimiz bizlere daha çok etkinlikler, doğaçlamalar yaptırdığı için konuları daha iyi anladık.

Ö12. Yaratıcı drama dersinde hem bilişim teknolojilerini hem dramayı hem de sosyal medyayla, e-postayla ilgili bilgiler öğrendik. Türkçe öğretmenimiz de yaratıcı drama dersi yaptığımız için sizi tebrik etmek istemişti.

Ö13. Bilgisayarda bir etkinlik yapıyorsak o etkinliğin nasıl yapıldığını bilmeyen bir arkadaşımız bu konuyla ilgili bir şey öğrenemez. Ama oyunu herkes oynayabilir. Hem eğlenir hem de daha iyi öğrenir.

Ö13. Aynı olayı bir bilgisayarda yaşasaydık, mesela kablolarla ilgili bir şey yapsaydık, onu yanlış yapsaydık, "Aaa yanlış yaptık!" deyip kapatırdık ve ders biterdi. Ama dramada bunu canlandırdığımızda sonrasında sürekli hatırlamış oluruz.

Ö15. "Bazen böyle iple bilgisayar ağ kablosu yaptık. O oyunların içinde hep bizim öğreneceğimiz konular vardı.

Ö16. Eskiden drama dersi aldığımızda öğretmenlerimiz bizlere hep kâğıt verirdi. Hep o kâğıdı ezberler ve onun üzerinde dururduk. Şimdi bir şeyi yanlış yaptığımızda diğer arkadaşlarımızın yanlışlarını düzeltebiliyoruz. Drama dersinde daha rahat davranabiliyoruz eskiye oranla.

Ö17. Hocamız duvara üzerlerinde facebook, twitter, youtube yazan kağıtlar asmıştı. Onların altına olumlu, olumsuz şeyler yazıyorduk. Sosyal medyanın olumlu ve olumsuz yanlarını daha iyi anladım.

Ö18. Yaratıcı dramanın faydaları olduğunu öğrendim, mesela epostayı eskiden sadece facebookta kullandığımızı sanıyordum ama daha pek çok yerde kullanıyormuşuz.

Ö19. Dramanın derslerime etkisi oluyor, artık dersleri daha iyi anlıyorum. Türkçe dersinde piyes çalışmasıyla ilgili, orada da bizim bilişim dersindeki gibi drama yapıyoruz.

Ö20. Sosyal medyada bir arkadaşımızla bir şey paylaştığımızda, bir ip yumağı başka bir arkadaşımıza atmamız gibi bir ağ bağlantısı oluyor. Çünkü o başka bir arkadaşına, o da başka bir arkadaşına atıyor ve böylece ağ bağlantısı genişliyor.

Ö21. Bir ip oyunu vardı, orada insanların arasında nasıl bağlar olduğunu konuştuk ve bilgisayarlar arasında aynı bağların olduğunu o oyunla daha iyi anladım.

Ö22. Eskiden epostayla ilgili bazı şeyleri bilmiyordum ancak şu anda yaratıcı drama sayesinde biliyorum.

Ö23. Drama, öğrenmemize yardımcı oldu çünkü doğaçlamalarda dersteki konularımızla ilgili doğaçlamalar yaptık.

Öğrenme temasıyla ilgili öğrenci görüşlerinden elde edilen veriler incelendiğinde, öğrencilerin yaratıcı drama etkinlikleriyle daha iyi öğrendikleri

ve dersin akıllarında daha iyi kaldığı bilgisine ulaşılmaktadır. Öğrenciler oynadıkları oyunların, yaptıkları canlandırmaların, hazırladıkları afişlerin dersi daha eğlenceli hale getirdiğini, bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde sıkılmadıklarını söylemişlerdir.

Öğrenci görüşleri derste oynanan oyunların, öğrencilerin dersi anlamalarında etkili olduğunu göstermektedir. “Oyunlar kafamıza iyice yerleşmesini sağladı.”, “Oyunlar anlamamıza sebep oluyor.”, “İple bilgisayar ağ kablosu yaptık, oyunların içinde bizim öğreneceğimiz konular vardı.” ifadeleri oyunların öğrencileri hem derse motive ettiği hem de öğrenmelerinde etkili olduğunu göstermektedir.

Öğrenci görüşlerinden çıkan bir diğer sonuç, canlandırmaların öğrencilerin öğrenmeleri konusunda etkili olduğudur. Öğrenciler, derslerde yaptıkları doğaçlamaların, kendi kafalarında kurdukları senaryoların, canlandırmada başlarına gelen durumların konuları hatırlamalarında ve öğrenmelerinde etkili olduğunu söylemişlerdir.

Duygular Teması

Araştırmada deney grubunda bulunan öğrencilerin “Duygular Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö1. Ben yaratıcı drama yaparken gerçekten çok eğlendim, arkadaşlarım da kesin eğlenmişlerdir.

Ö2. Ben tüm bilişim derslerinde bu yaratıcı dramanın olmasını isterim.

Ö3. Dramada stresimiz gidiyor, stres olmuyoruz, daha kolay aklımıza sokabiliyoruz konuları.

Ö6. “Yedi haftalık süreç hakikatten çok güzeldi. Devam etmesini de isterim.

Ö8. Yaratıcı drama etkinliklerini sonlandırdık fakat yıl boyunca eğer imkânlar olarak verirse devam etmek isterim. Çünkü gerçekten günlüğüme de yazdığım gibi çok zevkli bir şekilde, anlayarak işledim dersi.

Ö10. Biz geçen sene bilgisayar üzerinde işliyorduk. O şekilde de aklımızda kalıyordu ama bu sene yaptığımız yaratıcı dramayla daha çok aklımızda kaldı, daha çok eğlenerek öğrendik.

Ö11. Geçen sene bilgisayar üzerinde ve çok sıkılarak ders işliyorduk. Örneğin ağ kartlarını işledik, onu tekrar etmesek hep unutuyorduk fakat yaratıcı dramayla aklımızda kaldı ve öğrenci günlükleriyle bunları pekiştirdik.

Ö12. Yaratıcı drama çalışmalarında çok eğleniyorduk, eğlenerek öğreniyorduk ve mutlu oluyorduk. Böylelikle bilgiler aklımıza daha iyi giriyordu diye düşünüyorum.

Ö13. Aslında sürekli bilgisayar karşısında oturup ders işlemek bize çok sıkıcı geliyordu, arkadaşlarımız da bu yüzden ses çıkarabiliyordu, dersi çok iyi anlayamıyorduk ve bir gün sonra aklımızda kalmıyordu.

Ö14. Yaptığımız çalışmalar sayesinde daha çok eğlenerek öğreniyorum.

Ö16. Eski bilişim teknolojileri dersimizde bilgisayarla yapıyorduk, canımız çok sıkılıyordu. Şimdiki bilgisayar dersimizde drama yaparak daha çok eğlenebiliyoruz.

Ö18. Hocamız aklınızda bildiğiniz bir sosyal medya aracı, video varsa onu söyleyin dedi. Sıra bana geldiğinde şaşırmıştım ve aklım karışmıştı ben de FB'nin bir milyon videosunu söylemişim.

Ö23. Derste yaratıcı drama etkili oldu, çok eğlenceliydi. Çok teşekkür ederiz.

Duygular temasıyla ilgili öğrenci görüşleri, öğrencilerin yaratıcı drama yaparken mutlu olduklarını, yaratıcı drama etkinliklerinin onları eğlendirdiğini ve diğer derslerde hissettikleri stres ve sıkıntıyı bu derslerde hissetmediklerini göstermektedir. Öğrenciler aynı zamanda derste bu eğlenceli atmosferin öğrendikleri bilgilerin kalıcı olmasında da etkili olduğunu söylemişlerdir.

Farkındalık Teması

Araştırmada deney grubunda bulunan öğrencilerin “Farkındalık Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö1. Etik davranmam gerektiğini dramayla daha iyi öğreniyorum.

Ö2. Önceden fazla etik davranmıyorduk internet konusunda ama drama yaparken doğaçlama yapıyoruz ve böyle daha çok anlıyoruz yani daha etik davranmaya başlıyoruz.

Ö3. Dramayla birlikte sosyal medya açısından, şifre koyarken daha dikkatli oldum. Paylaştığım gönderilerde fotoğraflara dikkat ederek, özel bilgilerimizi herkesle paylaşmıyorum.

Ö4. Dramayla bilgisayarı ve bilgisayarın içindekileri daha iyi tanıdım. Sosyal medyayı artık daha bilinçli kullanıyorum. Paylaşmam ve paylaşmamam gereken

şeyleri biliyorum. Olumlu ve olumsuz yönleri hakkında bilgim var. Şifre koyarken daha tedbirli davranıyorum.

Ö5. İnternet ve sosyal medyada etkisi oldu. Yeni siteler öğrendim, doğaçlama yaparak sosyal medyada nasıl davranacağımı ve aksi takdirde bilgilerimizi bilinçsizce paylaşırsak bize iyi yönde ve kötü yönde nasıl etki edeceğini öğrendim.

Ö6. Sosyal medyada ve internet kullanımında epey yardımcı oldu. Eskiden sosyal medyayı kullanırken herkese açık olan profilimizi ve şifremizi dramadan sonra değiştirdik.

Ö8. Yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılması çok fazla sosyal medya, bilgisayar ve internet kullanımına etkisi olmadı. Ben zaten şahıslara karşı dikkatli davrandığımı düşünüyorum. Fakat yaratıcı drama dersiyle daha dikkatli davranıyorum artık. Çalışmalarımızdan sonra sosyal medya hesaplarımın şifrelerini gözden geçirdim, güçlü olup olmadıklarını ve kötü niyetli kişilerin eline geçip geçmeyeceklerini düşündüm.

Ö9. Eskiden bilgisayar kullanırken, internet gittiğinde suçu modemin üstüne atıyorduk. Biraz da bizde suç var çünkü kötü davranıyoruz kabloları, modeme. Açıp kapatıyoruz, yumrukluyoruz. Mesela ben, internetteyken, önemli bir işim varken, internet gidiyor ve ben buna sinirleniyorum ve modeme birazcık kötü davranıyorum. Şimdi daha iyi davranıyorum.

Ö9. Eskiden şaka olsun diye değil de biraz da sinirlenince sosyal medyada kötü içerikler içeren yorumlarda bulunuyorduk ancak artık bunun suç olduğunu yani bilinçli kullanıcılara yakışmadığını öğrendik. Bir de bilgisayarı ve interneti artık daha bilinçli kullanıyoruz.

Ö10. Bu sene yaratıcı drama dersinde sosyal medyayla ilgili bilmediğim birçok şeyi öğrendim. Sosyal medya kullanmıyordum, artık kullanıyorum. Sosyal medyayı nasıl bilinçli kullanacağımı öğrenerek bana faydalı olduğunu düşünüyorum yaratıcı dramanın.

Ö10. Artık sosyal medyadan da ödevlerimizi araştırabildiğimizi ve bunların bizlere ne kadar katkısı olduğunu öğrendim.

Ö11. Daha bilinçli kullanıcılar olduk ve sosyal medya hakkında daha çok şey öğrendik.

Ö12. Önceden biz şaka olsun diye arkadaşlarımızın hesaplarını çalıyorduk. Ama artık öyle bir şey yapmıyoruz, daha bilinçli hale geldik. Bunun suç olduğunu öğrendik ve buna benzer daha pek çok bilgi öğrendik.

Ö12. Eskiden Facebook'ta şifremizi çok basit ve kötü niyetli kişiler tarafından çözülebilecek şifreler yapıyorduk fakat şimdi daha güvenli ve daha zorlayıcı şifreler yapıyoruz.

Ö13. Aslında bilgisayar, internet vb. şeylerden daha uzak durduk ama bunu küçük bir ekran üzerinden değil hayatta yaşayarak, canlandırarak öğendik. Daha güzel oldu. Canlandırarak öğrenmemiz bizim için daha etkili oldu.

Ö15. Eskiden arkadaşlarımızın fotoğraflarının altına uygun olmayan içerikli yorumlar yapıyorduk. Bunların suç olduğunu öğrendik.

Ö16. Eskiden Instagram'da tanımadığımız kişileri takip ediyorduk ve onlar da bizi takip ediyorlardı ama artık sayfa gizleme diye bir şey çıktı, onun farkına vardık.

Ö17. Artık sosyal medyaya girerken ne amaçla kullanacağımızı biliyoruz. Sosyal medyayı daha bilinçli kullanıyoruz.

Ö18. Bilgisayar ve internette üzerinde neler iyi, neler kötü, nelerde yanlış yapabiliyoruz onları daha iyi anlıyoruz, daha iyi öğreniyoruz.

Ö19. Yaratıcı dramada eskiden hep oyun oynayacağımızı düşünüyordum ancak yarısı da bilişim hakkında geçiyormuş. Yaratıcı drama sayesinde dramanın sadece oyun değil aynı zamanda derslerimin yardımcısı olduğunu anladım.

Ö20. "Bu sene drama dersinde bilgisayarlarla çok oynadığımızı, bir iki saat oynamamız gerektiğini öğrendik. Bunun bana etkisinin olduğunu düşünüyorum.

Ö21. Dramayla anlamadığım şeyleri daha da iyi anladım, mesela hocalar bir araştırma ödevi verdiklerinde daha rahat ve daha iyi anlayarak yapabiliyorum.

Ö23. Artık sosyal medyayı daha iyi kullanıyoruz. Canlandırmalar yaparak sonuçlarını da görebiliyoruz, canlandırmalar sayesinde sonrasında neler olabileceğini daha iyi anlayabiliyoruz.

Ö24. Epostayı sadece belirli bir yerlerde kullandığımızı biliyordum ama şimdi çoğu yerlerde kullanacağımızı öğrendim.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde, deney grubunda bulunan öğrencilerin, bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılması sonucunda iki farklı alanda farkındalık kazandıkları görülmektedir. Öğrenciler hem sosyal medya, internet kullanımı konularında nasıl davranacaklarını öğrenmişler hem de bu alanların olumlu ve olumsuz yönlerini öğrenerek daha bilinçli kullanmaya yönelik davranış geliştirmişlerdir.

Öğrenciler, drama etkinliklerinden sonra internet araçlarını ve sosyal medyayı kullanırken daha etik davrandıklarını, şifre koyarken, fotoğraf ve özel bilgilerini paylaşırken daha dikkatli olduklarını, sosyal medyanın olumlu ve olumsuz yanlarını öğrenerek daha bilinçli davrandıklarını, eskiden şaka amacıyla ya da sinirlenerek yazdıkları kötü içerikleri artık bilinçli kullanıcılar olarak yazmadıklarını söylemişlerdir.

Öğrenci görüşleri, yapılan canlandırmaların ve oynanan oyunların tüm bu gelişmelerde etkili olduğunu göstermektedir.

Öğrencilerin sosyal medya ve internet araçlarının kullanımı konusunda bilinçlenmeleri, bu alanları daha dikkatli kullanmaları, kendilerini ifade etmelerini de etkilemiş ve arkadaşlarıyla yaptıkları paylaşımların niteliğini de artırmıştır.

Eğitimde Drama Teması

Araştırmada deney grubunda bulunan öğrencilerin “Eğitimde Drama Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö1. Sosyal Bilgiler matematik, fen bilimleri derslerinde drama olabilir. Onlarda zor anladığımız konuları canlandırarak daha iyi anlarız. Mesela Osmanlı Devleti’ni pek anlayamamışsak canlandırma yaparak daha iyi anlayabiliriz.

Ö2. Diğer derslerde drama olması daha iyi olur. Hem dersi daha dikkatli dinlemiş oluruz hem de daha iyi motive olmuş oluruz.

Ö3. Doğruyu söylemek gerekirse matematik dersinde çok yoruluyoruz. Hem yazı yazıyoruz hem de anlamaya çalışıyoruz. Hani bunu görsel yapsak daha güzel olur. Türkçe açısından da şöyle düşünüyorum: Daha çok piyes falan o tarz işlerle uğraşıyoruz. Türkçe ’de hocamız da kendimizi geliştirmemizi istiyor. Bir taraftan ders yapmaya çalışırken yaratıcı dramayı kullansak benim için güzel olur.

Ö4. Bilişim dersinde birleştirebiliyoruz fakat matematikle yaratıcı dramayı birleştirirsek ortaya pek etkili bir şey çıkacağını düşünmüyorum ve pek de aklımıza gireceğini düşünmüyorum.

Ö5. Drama etkinliklerinin diğer derslerde uygulanmasını istemem. Sadece bilişim teknolojileri ve yazılım dersine ayrıcalıklı, özel olmasını isterim.

Ö6. Ben yaratıcı dramanın diğer derslerde uygulanmasını istemem çünkü bazı arkadaşlarımız bir konuyu tam olarak anlayamayabilir. Öğretmenlerimiz bu konuyu yaratıcı dramayla daha kolay hale getirmek isterken belki de bu arkadaşlarımız için daha da zor hale getirebilirler. Bir de şöyle bir şey var; her ders kendine özgüdür. Sadece bilişim dersinde uygulanabilir.

Ö7. Özellikle Sosyal bilgiler dersinde drama olmalı. Öğrenemediğimiz konuları drama yaparak işleyebiliriz. Zaten sosyalde de drama yapabileceğimiz o kadar çok konu var ki. Taş devrindeki insanları yapabiliriz, farklı şeylerle öğrenebiliriz. Örneğin, MÖ 300’lü yıllarda olduğunu söylersek bize çok fazla katkısı olacağını düşünüyorum.

Ö8. Yaratıcı drama matematik, fen bilimleri gibi sayısal derslerde kullanılırsa dersi anlamamıza yardımcı olacağını düşünüyorum ki bunlar biraz zor dersler, zorlayıcı dersler.

Ö9. Bence her derste drama olmalı. Diyelim matematik dersinde çarpma işlemini anlamadık. Biri dört olur, biri çarpma işareti olur öbürü de başka bir sayı olur, biri de eşittir olur. Sonuçta oyun aracılığıyla öğrenebiliriz. Türkçe dersinde de diyelim ders kitabımızda kırk haramiler var Ali Babayla, biz onu anlamadık. İşte bazıları kırk harami olur, bazıları Ali Baba olur. Öyle daha iyi anlayabiliriz şahsen.

Ö9. Dramayı tüm derslerde kullanmamız iyi olur. Diyelim sosyal dersindeyiz. Padişahların hayatını okuyoruz, birimiz padişah oluruz, öbürümüz vezir oluruz, öbürümüz cellat oluruz diyelim. Sonra sınavda çıkar: Şu padişah kimdir? Hemen aklımıza gelebilir, ben diyelim Fatih Sultan Mehmet oldum, oradan yapabilirim.

Ö10. Bilişim teknolojileri dersinin bu şekilde oyun, etkinlik yaparak daha çok aklımızda kaldığını düşünüyorum. Bu yüzden matematik, Türkçe, İngilizce gibi derslerimizde de bu drama etkinliğini kullanırsak, küçük etkinlikler yapıp dersimizi şenlendirirsek daha akılda kalıcı olacağını düşünüyorum.

Ö11. Bazı arkadaşlarımız genellikle matematikte sıkılıyor, bu dersi daha eğlenceli, daha iyi yapmak için drama etkinliklerini kullanabiliriz. Mesela işlemleri bizmiş gibi yapabiliriz. Türkçe'de etkinlikleri, hikâyeleri, ünlü düşmesi veya ses olaylarını kendimiz oyunlarla öğrenebiliriz.

Ö12. Aslında biz yaratıcı dramayı sevmediğimiz derslerde kullanırsak daha etkili olacağını düşünüyorum. Çünkü bilişim teknolojilerini eskiden sevmiyordum. Ama şu anda drama yaparak daha güzel bir hale getirdik. Matematiği sevdiğim için yaratıcı drama gelse de benim için bir fark oluşmayacak. Çünkü ben zaten matematiği seviyorum.

Ö13. Aslında drama olması şart değil. Sosyalde projeksiyon açıyoruz o da güzel geçiyor. Ama dramayı daha yeni öğreniyoruz. Daha cazip geliyor bizim için. O yüzden dramayı seçmek istiyoruz. Türkçe daha eğlenceli olabilir ve akılda kalabilir.

Ö14. Ben Fen Bilimleri dersinde drama kullanılabileceğini görmüştüm. Fen dersini işlerken başka bir sınıftan bir grup arkadaşımız gelmişti. Onlar mikroplarla ilgili bir drama hazırlamıştı bizlere. Hepsi ayrı ayrı konuşmalar yaptılar. Farklı farklı görüşler söylediler bize mikroplar hakkında. Hatta bu da bizim sınıfta çok beğenildi.

Ö15. Diğer derslerde drama kullanılmasını isterim. Çünkü bazı derslerde sıkılıyoruz, bu dersleri oyunla, doğaçlamayla daha güzel, daha eğlenceli yapabiliriz. Mesela matematik dersinde olabilir, Türkçe dersinde olabilir. Atıyorum bir konu var, o konuyla ilgili bir masal veya hikâye var. O hikâyeyi önce okuruz, sonra arkadaşlarımızı seçerek canlandırırız.

Ö16. Bence diğer derslerimizde de yaratıcı drama etkinlikleri olmalı çünkü hem eğlenerek öğreniyoruz derste, sıkılmıyoruz derslerde, eğlendiğimiz için de aklımızda daha çok kaldığını düşünüyorum.

Ö16. Bence Türkçe dersinde olmalı çünkü Türkçe dersinde hocamız bize özet çıkarttırıyor, kitap okutuyor. Okuduğumuz kitabın tamamını canlandırarak yaparsak özetlememiz daha kolay olabilir.

Ö17. Eğer sosyal dersinde olsaydı drama yaparak hem dünyamızı, şehirleri öğrenirdik hem de tarihleri daha iyi öğrenirdik.

Ö18. Bence Türkçe ve fende olması gerekiyor. Yaratıcı dramayla varlıkları canlandırarak daha iyi anlarız. Bu daha iyi kafamıza girer. Mesela fende damarları işliyoruz, birisi atardamar olabilir. Öyle iyi anlayabiliriz.

Ö19. Bence yaratıcı drama her derste kullanılmalı. Eğlenceli, öğretici, çok güzel şeyler oluyor. Çok güzel bir buluş olmuş derslerimizde yaratıcı dramanın kullanılması. Kim bulduysa iyi yapmış.

Ö20. Başka derslerde de olmasını isterim. Mesela din kültürü dersinde. Önceki yaşamlardan kalmış şeyleri canlandırabiliriz. Konuları daha iyi anlayabiliriz.

Ö21. Resim dersinde de drama yapılırsa iyi olur. Resim dersi eğlenceli bir ders ama yaratıcı drama olursa resmin içine girerek konusunu daha da iyi anlayabiliriz.

Eğitimde drama temasıyla ilgili öğrenci görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin yaratıcı drama etkinliklerinin diğer derslerde de uygulanmasını istedikleri görülmektedir. Öğrenciler sıkıcı ve zor olduğunu düşündükleri Fen Bilimleri, Matematik gibi derslerde, canlandırmanın öğrenmelerini kolaylaştıracağı Sosyal Bilgiler, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi gibi derslerde ya da hikayeleri ve konuları canlandırabilecekleri Türkçe derslerinde yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasını istemektedirler.

Bu bağlamda öğrenci görüşlerine detaylı bir biçimde bakmak ve görüşleri incelemek, öğrencilerin hayal güçlerinin ve yaratıcılıklarının, yaratıcı drama etkinliklerinin diğer derslerde uygulanması konusunda bile ne kadar etkileyici olduğunu göstermektedir. Sözgelimi, aşağıda verilmiş olan Türkçe, Matematik, Sosyal Bilgiler ve Görsel Sanatlar dersleriyle ilgili öğrenci görüşleri, çalışmalarda yapılan canlandırma etkinliklerinin öğrencileri ne kadar etkilediğini göstermektedir.

Ö7. Özellikle Sosyal bilgiler dersinde drama olmalı. Öğrenemediğimiz konuları drama yaparak işleyebiliriz. Zaten sosyalde de drama yapabileceğimiz o kadar çok konu var ki. Taş devrindeki insanları yapabiliriz, farklı şeylerle öğrenebiliriz. Örneğin, MÖ 300'lü yıllarda olduğunu söylersek bize çok fazla katkısı olacağını düşünüyorum.

Ö9. Bence her derste drama olmalı. Diyelim matematik dersinde çarpma işlemini anlamadık. Biri dört olur, biri çarpma işareti olur öbürü de başka bir sayı olur, biri de eşittir olur. Sonuçta oyun aracılığıyla öğrenebiliriz. Türkçe dersinde de diyelim ders kitabımızda kırk haramiler var Ali Babayla, biz onu anlamadık. İşte bazıları kırk harami olur, bazıları Ali Baba olur. Öyle daha iyi anlayabiliriz şahsen.

Ö9. Dramayı tüm derslerde kullanmamız iyi olur. Diyelim sosyal dersindeyiz. Padişahların hayatını okuyoruz, birimiz padişah oluruz, öbürümüz vezir oluruz, öbürümüz cellat oluruz diyelim. Sonra sınavda çıkar: Şu padişah kimdir? Hemen aklımıza gelebilir, ben diyelim Fatih Sultan Mehmet oldum, oradan yapabilirim.

Ö21. Resim dersinde de drama yapılırsa iyi olur. Resim dersi eğlenceli bir ders ama yaratıcı drama olursa resmin içine girerek konusunu daha da iyi anlayabiliriz.

Öğrencilerin yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasını istemelerinin en önemli nedenleri arasında, etkinliklerin adı geçen dersleri daha eğlenceli hale getireceğini, canlandırmaların öğrenmelerini olumlu yönde etkileyeceğini, zor olan derslerin daha kolay ve anlaşılır olacağını düşünmeleridir.

İletişim-Etkileşim Teması

Araştırmada deney grubunda bulunan öğrencilerin “İletişim-Etkileşim Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö6. “Yaratıcı drama sayesinde çok şey öğrendim. Bazılarının diğer derslerime de katkısı oldu. Dramayla düşünmeyi ve sabırlı olmayı öğrendim.

Ö8. “Bilişim dersinde öğrendiğim bilgiler sayesinde sosyal medyada bir hesap açtım, özlediğim kişilerle daha çok konuşuyorum, sesli konferanstan faydalaniyorum, sevdiklerimle sohbet ediyorum. Şu anda iletişim araçlarını daha etkili kullanabiliyorum.

Ö9. Bir ara balık ejderha oyunu oynamıştık. Biz orada oyunun ne kazandırdığını anladık. Sosyal ağlarda bir arkadaşımızı takip ettiğimizde onun arkadaşlarını da gördüğümüz için onları da takip edebiliyoruz.

Ö10. “Önceden mesela rollerde yanlış yaptığımda “Pardon hocam” diyerek yanlışımı çok çabuk belli ediyordum. Ama şimdi kendim rol içinde düzeltiyorum, gruptaki arkadaşlarım dışında hiç kimse de anlamıyor bunu.

Ö13. “Yaratıcı drama çalışmasında doğaçlama yapıyoruz ve bu çalışmalarda kendimi göstermek için daha iyi bir rol seçmeye çalışıyorum. Bu da bizim için daha iyi oluyor.

Ö17. “Artık Türkçe dersinde öğretmenimiz bize piyes verdiğinde piyesi canlandırırken daha başarılı oluyoruz.

Ö18. *“Artık dramada hocamızı dinlerken daha faydalı oluyor ve dikkatimizi daha iyi veriyoruz. Kitap okurken, ders çalışırken, test çözerken daha dikkatliyiz artık.*

Ö20. *“Drama çalışmalarına devam ettikçe geliştiğimi düşünüyorum. Artık konuları daha iyi anlayabiliyorum. Mesela bazı öğretmenlerimiz piyes çalışması verdiğinde ona daha iyi çalışabiliyorum.*

Ö23. *“Dramayla birlikte rol oynamam gelişti. Arkadaşlarımla ve insanlarla daha iyi iletişim kurmaya başladım.*

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde, dersteki etkinliklerin, yapılan canlandırmaların ve oynanan oyunların öğrencilerin özgüvenlerine ve iletişim becerilerine olumlu katkılar sağladığı görülmektedir.

Öğrenciler iletişim araçlarını etkili kullanarak sevdikleriyle iletişim kurabildiklerini, bilgisayar üzerinde kendilerine güvenemeyen, öğretmen kızar düşüncesiyle hareket eden öğrencilerin yaratıcı drama etkinlikleri yaparak ve oyun oynayarak bu düşünceden kurtulduklarını, daha önce soru soruları yanıtlarken utandıklarını ancak yaptıkları canlandırmalarla bu utangaçlığı üzerlerinden attıklarını söylemişlerdir.

Özgüven Teması

Araştırmada deney grubunda bulunan öğrencilerin “Özgüven Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö4. *“Ben matematik derslerimde biraz eğlenerek öğreniyorum ama yaratıcı dramada yaptığımız kadar değil çünkü yaratıcı dramada doğaçlamalar yapıyoruz ve bu doğaçlamalar sayesinde kendimize özgüvenimiz geliyor, kendimize güveniyoruz. Bu yüzden kendimizi başkalarına daha iyi ifade edebiliyoruz.*

Ö10. *Bilgisayar üstünde de biraz eğlenceli oluyor ancak çoğu arkadaşımız oyun oynayabiliyor. Bazı arkadaşlarımız bilgisayar üzerinde kendilerine güvenemiyorlar. Yanlış söylersem öğretmenimiz bize kızıyor diye kapağını bile kaldırmıyorlar. Ama drama dersinde oyun oynayarak, etkinlikler yaparak herkes katılıyor.*

Ö12. *“Dramayla kendime daha da güvendim çünkü drama yaparken insan kendine güveni daha da çok artırıyor. Drama sayesinde güvenim gelişti.*

Ö15. *“Eskiden hoca soru sorduğunda bilemiyordum ve kötü oluyordum. Ama şimdi bildiğim için daha da iyiyim.*

Ö16. Türkçe dersinde hocamız bize bir soru sorduğunda “Yanlış söylerim” ve hoca bize kızar diye hiçbir arkadaşımız parmak kaldıramıyordu. Yaratıcı drama dersinde doğaçlama yaparak bu sorunu aştığımızı düşünüyorum.

Ö19. Önceden derslerde daha az parmak kaldırabiliyorduk. Şimdiki yaratıcı drama dersinde kendimize daha fazla güveniyoruz ve daha iyi ifade edebiliyoruz.

Ö21. “Drama özgüvenimi daha da çok yükseltti. Hoca bir soru sorduğunda utanarak söylüyordum. Şimdi daha da iyi, daha da rahat söylüyorum.

Öğrenciler kendilerini daha iyi ifade ederek, derslerde parmak kaldırarak, öğretmenlerinin tepkilerinden korkmadan söz alarak özgüvenlerinin geliştiğini ve bu durumun oluşmasında oynadıkları oyunların, doğaçlamaların etkili olduğunu söylemişlerdir.

Derslere Katılım-Motivasyon Teması

Araştırmada deney grubunda bulunan öğrencilerin “Derslere Katılım-Motivasyon Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö1. Önceden basık bir ortamda çok sıkılıyorduk. Gerçekten “Uf keşke bitse, ne zaman bitecek” diye düşünüyorduk ama şu anda yaratıcı dramayla yaptığımız için “Keşke hiç bitmese!” diyoruz. Artık sıkılmadan, eğlenerek, anlayacağımız şekilde yapıyoruz.

Ö2. Derse karşı motivasyonumun arttığını düşünüyorum. Çünkü diğer bilişim dersinde fazla dikkatli dinlemiyorduk. Şimdi hem daha dikkatliyim hem de motivasyonum daha yüksek.

Ö3. BT sınıfı basık bir ortamdı, sıkılıyorduk. Şimdi drama dersinde birçok şey yapıyoruz. Tek drama yapmamızdan ibaret değil. Hani doğaçlama yaparak deniyorduk. Afiş gibi çalışmalar yapıyorduk, o tarz şeyler yapıyorduk. Bu da daha çok ilgi uyandırıyor biz de hani daha güzel oluyordu.

Ö3. Dramada oyunlar var, eğlendiğimiz için daha çok öğreniyoruz. Bir de eski bilişim sınıfımız böyle küçük bir odaydı, basık, karanlık biraz. Öğretmenimize de teşekkür ediyoruz bize kocaman konferans salonunda yaptırdı, daha huzurluydu.

Ö3. Aklımda oyunlarla daha çok kalıyor konular. Mesela oynadığımız bir tane oyundan şöyle bahsedeyim: Birimizi modem, birimizi ağ kartı yapmıştı öğretmenimiz, öyle öyle yer değiştirmiştik. Daha çok aklımızda kalmıştı. Yarışmalar da yapmıştık. Doğaçlamanın şöyle etkisi oldu: Daha çok tiyatro açısından piyes yapmıştık biz üç dört hafta önce. Öğretmenimiz (Türkçe Öğretmeni) de şey diye düşünmüştü, doğaçlamaların size bayağı etkisi olmuş demişti. Bilişim hocanız sizinle o açıdan da çok ilgileniyor demişti ama oyunlar daha etkili oluyor.

Ö4. Bilgisayar odasında işlenen dersle konferans salonunda oyunlarla işlenen ders arasında çok büyük bir fark var. Eski bilişim öğretmenimiz dersleri projeksiyonla veya bilgisayarla anlatıyordu. Fakat yaratıcı drama da oyunlarla anlatıldığı için, derste enerjisi de yüksek olduğu için motivasyon daha yüksek oldu.

Ö5. Bence derste oynadığımız oyunların derse katılımımıza etkisi her şeyden çok daha fazlaydı. Derste oynadığımız oyunlar derse daha istekli olmamızı sağladı. Bu oyunlar hepsi gerçekte oynadığımız oyunların bilişim dersiyle karıştırılmış halleriydi. Herkes katıldığı için çok daha zevkli oldu, büyük de bir alanımız vardı. Oyunlar derse katılımımıza etki sağladı.

Ö6. Ben oynadığımız oyunların derse katılımımıza etkisi olduğunu düşünüyorum. Oyunlarla derse karşı daha istekli oluyoruz.

Ö7. Drama dersinde hep bilgisayarın başında oturmuyoruz. Eğlenerek öğrendiğimiz için aklımıza daha çok şey giriyor. Bu yüzden de daha çabuk öğreniyormuşuz gibi geliyor bize. Tabii biz bunları hatırlarken aa biz bilgisayar başında bunu yapmıştık diye hatırlamıyoruz. Bu oyunda da bunu öğrenmiştik diye hatırlayınca bu da bizim motivasyonumuzu yükseltiyor. Böylece derse katılmayı daha çok istiyoruz. Keşke o gün gelse de şu derse girsek drama yapsak diye merak ediyoruz. O yüzden ben daha çok öğreniyorum.

Ö8. Ders eğlenceli olduğu için biz daha çok şey öğrendik. Çünkü eğlenceli olduğunda bizim derse katılımımız daha çok arttı. İlgimiz de çoğalınca dersteki başarımızın yükseldiğini düşünüyorum.

Ö9. Drama derse karşı ilgimi, motivasyonumu artırdı. Geçen sene basık bir ortamdaydık, bu sene yani böyle radyasyon olmayan bir ortamda ders işledik. Tabii ki bu benim derse karşı katılımımı daha çok artırdı. Daha çok severek ders işlediğimi düşünüyorum.

Ö10. Ben böyle yeni olan şeylere daha çok hevesli olduğumu düşünüyorum. Yeni olan şeylere herkesin daha çok merakı vardır bence. Ve bu yüzden herkesin yaratıcı drama dersinde daha çok parmak kaldırarak katıldığını düşünüyorum.

Ö11. Derse katılımda oyunlardan ziyade doğaçlamaların da etkisi olduğunu ve oyunların sosyal medyayı daha iyi kullanmamıza neden olduğunu düşünüyorum. Bilişim dersini daha çok eğlendiğimizde daha çok seviyoruz.

Ö12. Öğretmenimiz aralardan bizimle şakalaşıyor ve bizi güldürüyor, o sırada çok eğleniyoruz. Ayrıca doğaçlama yaptığımız zaman ikisi bir arada motivasyonumuzu bayağı bir yükseltiyor.

Ö13. Hem sizinle iyi anlaşmamız hem de bu dersi sevmemiz motivasyonumuzu arttırdı çünkü biz kendimiz bir doğaçlama yaparak bir şeyler elde etmeye çalışıyoruz ve elde ettiğimiz şey güzel olunca da daha çok yapma isteği uyanıyor içimizde. Böylece çok eğleniyoruz.

Ö15. Eskiden bazı yapamadığımız, başarılı olamadığımız ekinliklere katılamıyorduk bilgisayar üzerinden ama oyunlarda neredeyse her çocuk başarılıdır. O yüzden oyunların derse katılımda çok büyük etkisi olduğunu düşünüyorum.

Ö17. Bilişim dersinde önceden de bir etkinlik yapılıyorsa istemesek de katılmak zorunda kalıyorduk. Artık kendi isteğimizle yapıyoruz çünkü bu yaptığımız çalışmalarda çok eğleniyoruz ve sürekli olmasını istiyoruz.

Ö19. Dramayla ders daha eğlenceli oldu.

Ö21. Artık sıkılmıyorum, daha eğlenceli geçiyor ve bunun sayesinde motivasyonum daha da yükseliyor.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin derslerde oynadıkları oyunların derslere katılımlarını artırdığını, onları motive ettiği görülmektedir. Öğrencilerin, daha önce basık ve karanlık bir ortamda ders işlemelerinin bu durumu etkilediği, yaratıcı drama etkinliklerinin yapıldığı konferans salonunda kendilerini daha iyi hissettikleri görülmektedir. Öğrenci görüşlerini, kullanılan mekânın ölçülerinin ve boyutunun, ışık, oksijen miktarı gibi dış faktörlerin etkilediği, bilişim teknolojileri ve yazılım dersinin bilgisayar başında geçmesinin bir diğer etken olduğu görülmektedir.

Öğrenci görüşleri, yapılan canlandırmaların, bilgisayar parçalarını öğrendikleri oyunların, tasarladıkları afişlerin derse katılımı artırdığını göstermektedir. Öğrenciler yaratıcı drama etkinlikleriyle derste daha istekli, hevesli olduklarını, dersi severek işlediklerini, dersten keyif aldıklarını ve dersin artık daha eğlenceli olmasının derse katılımlarını etkili olduğunu söylemişlerdir.

Kendini İfade Etme Teması

Araştırmada, deney grubunda bulunan öğrencilerin “Kendini İfade Etme Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö1. Dramadan önce öğretmenlerimle çok rahat şekilde konuşmıyordum. Kendimi sıkı sıkı konuşuyordum. Ama şu anda kendimi iyi ifade edebiliyorum.

Ö3. Yaratıcı drama dersinde gruplar oluşturduk ve insanlarla daha çok iç içe olduk. Buralarda kendimizi ifade ettik. Normalde bilişim dersinde o orda oturuyor ben burada oturuyorum, birbirimize bir faydamız olmuyor. Yaratıcı dramada bir grup olarak, grup halinde yaptığımız için herkes kendisini ifade etmek zorunda bir kere. Ondan dolayı arkadaşlık hislerimiz daha çok güçlendi diye düşünüyorum.

Ö6. Şöyle bir eksim vardı benim. Küstüğümde veya birisine sinirlendiğimde, çok duygusal biri olduğumdan dolayı hiç konuşamazdım ve gözlerim dolardı. Şimdi o açıdan gelişmiş durumdayım.

Ö7. Özellikle sınıftaki arkadaşlarımla birlikte takım çalışması yaptığımız için bunun da bize çok büyük bir katkısı oldu. Biz hep beraber yaptık çünkü bunu.

Ö7. Bence kendimizi ifade edebiliyorduk, takım olduğumuz için arkadaşlarımızla daha iyi anlaştığımızı düşünüyorum. Arkadaşlarımla ilişkimin daha çok geliştiğini düşünüyorum.

Ö8. Drama çalışmalarında yaptığım doğaçlama etkinlikleri, bizim kendi görüşlerimizi arkadaşlarımıza ve öğretmenimize belirtmemiz kendimi ifade etmeme katkıda bulundu.

Ö10. Geçen sene içine kapanık olduğumu düşündüğüm bir arkadaşımız vardı. Onunla tanışma, onunla arkadaşlık kurma fırsatımız olmamıştı. Yani onu çok fark etmiyorduk, kimseyle iletişim kurmuyordu. Bu sene yaratıcı drama dersiyse onunla arkadaşlık kurduk, çoğu arkadaşımız onunla arkadaşlık yaptı. Bu yüzden çok iyi bir etkisi olduğunu düşünüyorum.

Ö12. Drama etkinliklerinde küs olduğumuz arkadaşlarımızla kaynaşabiliyoruz Sessiz, sakin, içine kapanık bir arkadaşımız var. Bu arkadaşımızla aynı rolü paylaşırsak kendisini ifade edebilir ve biz de bu arkadaşımızı tanımış ve daha iyi anlamış oluruz. Aynısı benim de başıma geldiği için, bana da olduğu için söylüyorum.

Ö13. Bu aslında doğaçlamayla ilgili biraz da. Arkadaşlarımızla aramız bozuk olsa bile o rolde beraber oynayarak aramız düzelir. O güzel, eğlenceli dramaları yapmasaydık burada bu kadar güzel ve eğlenceli bir şekilde konuşamazdık.

Ö14. Türkçe dersinde de bazı doğaçlamalar yaptık. Bilişim teknolojileri dersinde yaptığımız yaratıcı drama çalışmalarının katkısı oldu bu doğaçlamalarda. Kendimizi de ifade edebildik. Türkçe dersinde sorulan sorulara kendi yorumumla cevap vermemde drama katkı sağladı.

Ö15. Arkadaşlarımızla doğaçlamalar yaptık ve birlikte çalışarak daha iyi geçindik. Sahneye çıkıp doğaçlama yaptığımız için kendimi ifade etme yeteneğimin geliştiğini düşünüyorum. Çünkü hiç böyle güvenim yoktu kendime.

Ö18. Bu sene okula yeni geldim. Drama sayesinde arkadaşlarımla daha iyi kaynaştık ve birbirimizi anlamaya başladık.

Ö20. Sınıfa yeni gelmiştim. Hiç arkadaşım yoktu, bilişim dersine girince hocamız bize bir görev verdi, herkes kendine bir eş buluyordu etkinlikte. Bir arkadaşım eş oldum. Arkadaşlarımla konuşmaya utanıyordum. Teneffüslerde dışarıda kendi kendime oynuyordum. Drama sayesinde arkadaşlarımla tanışınca utanmam geçti, arkadaşlarımla daha çok ilgilenmeye başladım, onlar da benimle ilgilenmeye başladılar.

Ö21. Dramayı yaparken canlı yapıyoruz ama bilgisayarda yaparken sadece parmaklarımızı kullanıyoruz. Dramada komple vücudumuzu kullanıyoruz.

Dramada bedenimizin tamamını kullanırken bilgisayarda sadece ellerimizi, parmaklarımızı kullanıyoruz.

Ö23. Eskiden arkadaşlarımla konuşurken daha çok utanıyordum. Artık utanmam geçti, kendimi daha net ifade edebiliyorum.

Araştırmanın konusunu oluşturan “*Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme*” teması, öğrencilerin kendilerini ifade etmelerinde yaratıcı dramının öneminin, etkisinin araştırıldığı alandır. Öğrenci görüşleri incelendiğinde, drama etkinliklerinin öğrencilerin kendilerini ifade etme becerilerini olumlu yönde etkilediği görülmektedir. Öğrenciler drama etkinliklerinden sonra öğretmenleriyle daha rahat konuştuklarını, derslerde gruplar halinde çalıştıklarını ve etkileşim içinde olduklarını, arkadaşlarıyla olan ilişkilerinde gelişme kaydettiklerini, yapılan doğaçlamaların görüşlerini açıklamalarında yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir.

Öğrenciler sınıfta içine kapanık olduğunu düşündükleri arkadaşlarıyla rol içinde kaynaştıklarını, yaratıcı drama etkinliklerinin diğer derslerdeki becerilerini de geliştirdiğini, öğretmenleriyle daha kolay iletişim kurduklarını söylemişlerdir. Öğrenci görüşleri, öğrencilerin kendilerini daha iyi ifade etmelerinde yapılan canlandırma çalışmalarının, grup çalışmalarının, oyunların, derslerde bedenlerini, mimiklerini kullanmanın, etkili olduğunu göstermektedir.

Bilgisayarla Ders Teması

Araştırmada deney grubunda bulunan öğrencilerin “Bilgisayarla Ders Teması” altında kodlanan görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö1. Öğretmenimiz ilk önce konuyu anlatıyordu, bilişim odasında yapıyorduk zaten. Sonra bize çalışmalar yaptırıyordu birlikte. Sonra da serbest bırakıp bizim neler yapacağımıza bakıyordu.

Ö2. “Geçen sene bilgisayar üzerinde ders görüyorduk. Yaklaşık 1,5 ay scratch’te eğitim gördük. Ondan sonra hoca bizi serbest bırakıp onların tekrarını yaptırıyordu.

Ö3. İlk başladığımız dönemlerde yine bilgisayar üzerindeydi. Microsoft Office ile başlamıştık, powerpoint daha sonra Excel gibi birçok şey yaptık. Ondan sonraki aylarda yaklaşık 1,5 ay scratch çalıştık ve bundan sınav olduk.

Ö4. Genellikle kendi hazırladığı sunuları projeksiyonlar tahtaya yansıtıyordu. Tahta üzerinde bize gösteriyordu, daha sonra kendimiz yapıyorduk. Bizi serbest bırakıyordu. Onun dışında bir örnek veriyordu, bu örneğin aynısını yapmamızı istiyordu. Buna benzer birçok çalışma yapıyorduk.

Ö5. Scratch'te birkaç ay eğitim aldık. Projeksiyonla bilgisayarlarımızı kontrol ediyordu. Hani böyle yanlışlarda, zorlandığımız yerlerde bilgisayarımızı ele alıp gösteriyordu.

Ö6. Aynen arkadaşlarımızın dediklerine katılıyorum. Başlarda alıştırma yaptık, tam olarak uygulamadık. Sonra öyle devam ettik.

Ö7. Geçen yıl scratch, powerpoint, Microsoft Office gibi programlardan yararlandık. Öğretmenimiz daha çok Microsoft Office üzerinde durdu. En son scratch'i yaptık ve bunun üzerinde de çok durduk. Bunları yaparken önce bize anlatıyordu sonra da yapmamız için zaman verip yapamadığımız yerlerde yardımcı oluyordu. Sonra da bunları uygulayıp uygulayamadığımıza bakıyordu.

Ö8. Öğretmenimiz bir konu anlatıyordu. Kendi sunumlarını projeksiyona yansıtıyordu. Sonra o konuyu bizim beynimizde, hafızamıza kazıyordu. Onunla birlikte çalışmalar yaptık. Çalışmalar yaptıktan sonra öğretmenimiz bizim bilgimizi ölçmek için scratch adlı programı yine bize sundu. Biz o programda kendi çalışmalarımızı gerçekleştirdik flash belleğimize kaydettik ve öğretmenimiz buna göre bizi değerlendirdi.

Ö10. Biz bilgisayardan birkaç uygulamayla yapıyorduk dersimizi. Bu şekilde biz bilgisayarların karşısındayken öğretmenimiz de bizlere ne yapacağımızı anlatıyordu. Tabii daha çok akılda kalıcı olmuyordu.

Ö11. Geçen sene öğretmenimiz bize Scratch'ten karakteri nasıl konuşturacağımızı, hareket ettireceğimizi öğretmişti.

Ö14. Öğretmenimiz projeksiyon kullanarak ders anlatıyordu. Öğretmenimizin projeksiyonda yaptığı uygulamaları biz de yapıyorduk.

Ö15. Öğretmenimizin öğrettiği konuları önce o anlatıyordu sonra bizden yapmamızı istiyordu. Önce kendisi yapıyordu sonra biz tekrarlıyorduk.

Ö17. Bilişim teknolojileri öğretmenimiz geçen sene bilgisayardan bize bir şeyler atıyordu ve onları yapmamızı istiyordu. Scratch kullanıyorduk.

Ö18. Eskiden bizim akıllı tahtamız vardı. Öğretmenimiz buradan bir sayfa çıkarıyordu, önce kendisi bakıyordu, bize resimler dağıtıyordu. Tahtadaki resimleri defterimize yapıştırarak resim hakkında, bilgisayarlar hakkında yazılar yapıyorduk.

Ö20. Daha önce bilişim dersinde hocamız hep bilgisayardan yaptıyordu çalışmaları. Ondan sonra projeksiyondan gösteriyordu. Projeksiyonu kullanarak ders anlatıyordu.

Ö21. Eski bilişim öğretmenimiz bize hem bilgisayarları bir şey anlatacağı zaman yansıtıyordu hem de projeksiyonu da yansıtıyordu. Öğretmenimiz bilgisayarını tahtaya yansıtarak bir şeyler anlatıyordu.

Bilgisayarla ders teması öğrencilerin geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilen bilişim teknolojileri ve yazılım dersi hakkındaki görüşlerini içermektedir. Öğrenci görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin bilgisayar başında işledikleri derste öğretmenin aktif olduğu, öğrencilerin öğretmenin projeksiyon yardımıyla anlattığı konuyu ya da gösterdiği örneği bilgisayarlarında yapmaya çalıştıkları görülmektedir. Bilgisayarla ders teması incelendiğinde, bilişim teknolojileri ve yazılım derslerinde genel olarak projeksiyon, akıllı tahta kullanıldığı ve yöntem/teknik olarak anlatım, gösterip-yaptırma, soru-cevap gibi kullanıldığı görülmektedir. Öğrenciler bu yöntemle öğrendikleri bilgilerin, yaratıcı drama yöntemine göre daha az akılda kalıcı olduğunu söylemişlerdir.

4.2.2. Günlükler Yoluyla Elde Edilen Bulgular

Araştırmada, öğrenciler her oturum sonunda kendilerine verilen öğrenci günlüklerindeki soruları yanıtlamışlardır. Öğrencilere günlüklerin puanla ya da notla değerlendirilmeyeceği söylenmiştir.

Öğrenci günlüklerinden elde edilen bulgular frekans analizi kullanılarak tablolar haline getirilmiştir. Frekans analizi yapılırken günlük sorularına öğrencilerin vermiş oldukları yanıtların tümü tek seferde analiz edilmiştir.

Öğrencilerin Öğrenme Süreçlerindeki Duygu Durumları

Öğrencilerin öğrenci günlüklerindeki duygu durumlarını yansıtan ifadelerin frekans dağılımı tablo 4.2.2.1’de verilmiştir.

Tablo 4.2.2.1: Öğrencilerin Oturumlardaki Duygu Durumlarına İlişkin Frekans Dağılımı

Duygular	Frekans (F)	Yüzde (%)
Mutlu oldum	137	41,39
Keyif aldım	75	22,66
Eğlendim	74	22,36
Zevk aldım	20	6,04
Heyecanlandım	13	3,93
Mutsuz oldum / Sıkıldım	12	3,63

Tablo 4.2.2.1'deki veriler incelendiğinde araştırma süresince, öğrencilerin duygu durumlarının olumlu olduğu ve bu durumun öğrenci günlüklerine yansıdığı gözlemlenmektedir. Günlüklerdeki öğrenci görüşleri incelendiğinde, derslerde oynanan oyunların, canlandırmaların, afişlerin ve resimlerin, grup çalışmalarının öğrencileri mutlu ettiği görülmektedir. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadeleri aşağıdaki gibidir:

Ö4. Bu çalışmada en çok mutlu eden şey yaptığımız drama çalışması ve İnternet 1-2-3 oldu. Çok eğlendim, eğlenerek öğrendim ve çok güzel geçti.

Ö6. Beni en çok mutlu eden kelimeleri birleştirip anlamlı cümle kurma oyunu ve doğaçlama yapmaktı.

Ö11. Bu çalışmada en çok mutlu eden şey yaptığımız drama çalışması oldu. Çok eğlendim, eğlenerek öğrendim ve çok güzel geçti.

Ö13. Bu çalışmalar çok güzeldi, beni en çok mutlu eden şey internet 1-2-3 oyununda arkadaşımın ayaklarının arasından zarfı almaktı.

Ö17. Bugün yaptığımız çalışmalarda mutlu oldum. Çünkü etkinlikler zevkli ve eğlenceliydi.

Ö18. Her haftaki gibi yine çok mutlu oldum. Sınıfı ikiye ayırdık, bir ebe seçtik. Sahnede ebe dokunduğu kişiye bilgisayar araçlarından bir tanesini söylemesini istiyordu. Çok güzeldi.

Ö24. Öğretmenin verdiği harflerden kelime oluşturmak mutlu etti. Bu etkinlikte çok heyecanlandım.

Öğrencilerin “Bu çalışmada seni en çok mutlu eden şey neydi?” sorusuna verdikleri yanıtların frekans dağılımı tablo 4.2.2.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2.2.2: Öğrencileri Neyin Mutlu Ettiğine İlişkin Frekans Dağılımı

İfadeler	Frekans (F)	Yüzde (%)
Oyunlar	74	40,00
Doğaçlamalar	69	37,30
Grup Çalışması / Birlikte Çalışmak	22	11,89
Afiş / Karikatür yapmak	8	4,32
Sorun çözmek	5	2,70
Yeni şeyler öğrenmek	7	3,78

Öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlarda, canlandırma aşamasında yapılan çalışmaları drama yapma, doğaçlama, canlandırma, tiyatro, oyunculuk, taklit yapma vb. ifadelerle anlatmaya çalıştıkları görülmektedir. Tüm bu ifadeler doğaçlamalar başlığı altında tabloya yansıtılmıştır.

Tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin grup çalışmaları yapmalarının, derste bilgisayar ve internetle ilgili öğrendikleri yeni bilgilerin, doğaçlamalarda var olan soruna (çatışmaya) çözümler bulmalarının da iyi hissetmelerinde rol oynadığı görülmektedir. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadeleri aşağıdaki gibidir:

Ö6. Her haftaki gibi yine çok mutlu oldum. Sınıfı ikiye ayırdık, bir ebe seçtik. Sahnede ebe dokunduğu kişiye bilgisayar araçlarından bir tanesini söylemesini istiyordu. Çok güzeldi.

Ö18. Kabloyu tutup bir gönderi söyleyip sağımızdaki arkadaşımıza verdiğimiz etkinlik beni çok mutlu etti.

Ö19. Doğaçlamaya hazırlanmak ve grup olarak bir şeyler üretmek çok eğlenceliydi.

Ö23. Bugün çok eğlendim çünkü hem güzel hem de eğitici oyunlar, etkinlikler yaptık

Öğrencilerin “Bu çalışmada neler öğrendiniz? (Bugünkü çalışmanın konusu neydi? Aklınızda neler kaldı?)” sorusuna verdikleri yanıtların frekans dağılımı tablo 4.2.2.3’te verilmiştir.

Tablo 4.2.2.3: Öğrencilerin Oturumlarda Öğrendiklerine İlişkin Frekans Dağılımı

İfadeler	Frekans (F)	Yüzde (%)
İletişim araçlarının neler olduğunu öğrendim.	50	25,13
Sosyal medyanın olumlu ve olumsuz yanlarını öğrendim.	29	14,57
İnternet Bağlantısı için nelerin gerekli olduğunu öğrendim.	30	15,08
Bilgi paylaşım araçlarını öğrendim.	22	11,06
Sosyal medyayı nasıl bilinçli kullanacağımı öğrendim.	16	8,04
Doğaçlama yapmayı öğrendim.	15	7,54
Bilgisayar ağlarının neler olduğunu öğrendim.	12	6,03
Grup çalışmasını öğrendim.	11	5,53
Yeni oyunlar öğrendim.	10	5,03
Problem çözmeyi öğrendim.	4	2,01

Tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin hedeflenen kazanımları ulaştıkları görülmektedir. Öğrenciler ünite kazanımları dışında problem çözme, grupla birlikte çalışma, doğaçlama yapma gibi becerileri de öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin bir diğer kazanımı, bir önceki tabloda kendilerini en çok mutlu eden neden olarak belirttikleri oyun olmuştur. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadeleri aşağıdaki gibidir:

Ö1. Bu çalışmada iletişim araçlarından sesli ve görüntülü konferansı öğrendim. Bilgisayar araçlarını hafızamda tekrar ettim. Bugünkü çalışmanın konusu iletişim araçları üzerineydi. Aklımda yaptığımız etkinlikler kaldı.

Ö4. İnternetin gitmesi ve bundan etkilenen çocukların çözümü.

Ö10. Bugün internet olmasa neler olacağını, ne zorluklar çekeceğimizi ve internete bağlanmak için modem, kablo ve bilgisayara gerek duyulduğunu öğrendik.

Ö19. Bu çalışmada epostanın, forumun, sohbetin, sesli görüntülü konferansın ne işe yaradığını öğrendik. Bugünkü çalışmanın konusu iletişim araçlarının kullanımıydı.

Ö27. Bugün öğretmenimiz bize kağıtlar verdi. Duvarda kartonlar asılıydı. Kağıtlarda anlamlar yazıyordu. Kartonda da kelimeler vardı. Biz bu anlamları doğru kartona yapıştırdık.

Ö30. Bu çalışmada kamu spotunun ne anlama geldiğini öğrenip, sosyal ağları öğrendik. Bugünkü çalışmanın konusu sosyal medyayı kullanırken karşılaştığımız sorunlar ve sosyal medyayı nasıl bilinçli kullanmamızdı. Aklımda top atarak sosyal medya ağlarını söylemek ve doğaçlama yapmak kaldı.

Ö32. Bu çalışmada balık ağı oyununu öğrendim. Zevkli bir oyundu. Hep beraber daha doğrusu altı kişilik bir grupta twitter hakkında bir afiş hazırladık.

Öğrencilerin “Bu çalışmada sizi en çok etkileyen şey (etkinlik) hangisiydi? Neden?” sorusuna verdikleri yanıtların frekans dağılımı tablo 4.2.2.4’te verilmiştir.

Tablo 4.2.2.4: Öğrencileri Neyin En Çok Etkilediğine İlişkin Frekans Dağılımı

İfadeler	Frekans (F)	Yüzde (%)
Doğaçlama yapmak.	80	39,02
Oyun oynamak.	64	31,22
Etkinlikler (Oyunlar ve canlandırmalar dışında kalan etkinlikler)	40	19,51
Afiş / karikatür yapmak.	13	6,34
Grup çalışması yapmak.	8	3,90

Ö9. Bu çalışmada beni en çok etkileyen etkinlik sahneye çıkıp kendimi bir nesneye benzetmektir. Çünkü genelde insanların dikkati benim üzerimizdeyken sahnede konuşmam ama bu etkinlik sayesinde biraz daha cesaretlendim.

Öğrenci günlüklerindeki veriler incelendiğinde öğrencilerin nesne kullanılarak oynanan oyunlardan ve etkinliklerden daha fazla etkilendikleri ve derse karşı dikkatlerinin arttığını ifade ettikleri gözlemlenmektedir.

Öğrencilerin “Bu çalışmada ne/neler hoşunuza gitmedi? Neden?” sorusuna verdikleri yanıtların büyük bir bölümü “Hoşuma gitmeyen bir şey yoktu.” biçimindedir.

Tablo 4.2.2.5: Öğrencilerin Hoşuna Gitmeyen İfadelere İlişkin Frekans Dağılımı

İfadeler	Frekans (F)	Yüzde (%)
Bu çalışmada hoşuma gitmeyen bir şey olmadı	132	88,00
Bu çalışmada hoşuma gitmeyen bir şey oldu.	18	12,00

Tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin büyük bir bölümünün derste hoşuna gitmeyen bir şey olmadığı görülmektedir. Soruyu “Bu çalışmada hoşuma gitmeyen bir şey oldu.” Biçiminde yanıtlayan öğrencilerin ifadeleri aşağıdaki biçimdedir.

Ö2. Bazı arkadaşlarımın ben oynarken gülmeleri hoşuma gitmedi.

Ö7. Bu çalışmada kelimeleri birleştirmede keyif almadım çünkü sıkıcıydı.

Ö9. İki kişilik drama çünkü arkadaşım yüzünden biz yapamadık

Ö10. Arkadaşımın ayağıma basıp itmesi

Ö11. Arkadaşlarımın boyalarını kırmaları.

Ö12. Yaptığımız bir doğaçlamanın çok kısa sürmesi beni biraz üzdü.

Ö12. Bu çalışmada konferans salonuna gidemediğimiz için üzüldüm

Ö13. Çalıştığımız yerin çok küçük olması

Ö17. Yaptığımız doğaçlamanın konusunu beğenmedim

Ö20. Doğaçlamada sürekli gülmem hoşuma gitmedi.

Ö25. Resimle yazıyı eşleştirme sıkıcıydı biraz.

Ö29. Bu çalışmada duvarlara asılı kâğıtlara olumlu ve olumsuz nedenler yazmak pek hoşuma gitmedi. Çünkü biraz zordu.

Ö30. Son çalışma olması beni üzdü

Ö32. Yumağın en son bana gelmesi

Öğrencilerin “Bu çalışmada en çok hangi yönünüzün geliştiğini düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtların frekans dağılımı tablo 4.2.2.6’da verilmiştir.

Tablo 4.2.2.6: Öğrencilerin En çok Gelişen Yönlerine İlişkin Frekans Dağılımı

İfadeler	Frekans (F)	Yüzde (%)
Doğaçlama yeteneğimin geliştiğini düşünüyorum.	35	23,97
Özgüvenimin geliştiğini düşünüyorum.	25	17,12
Bilişim teknolojileri ve yazılım bilgimin geliştiğini düşünüyorum.	15	10,27
Hayal gücümün geliştiğini düşünüyorum.	14	9,59
İletişim / beden dilimin geliştiğini düşünüyorum.	11	7,53
Kendimi ifade etme becerimin geliştiğini düşünüyorum.	9	6,16
Herhangi bir becerimin geliştiğini düşünmüyorum.	9	6,16
Grup Çalışması / birlikte Çalışma becerimin geliştiğini düşünüyorum.	8	5,48
Yaratıcılığımın geliştiğini düşünüyorum.	6	4,11
Zekâmın geliştiğini düşünüyorum.	5	3,42
Empati becerimin geliştiğini düşünüyorum.	5	3,42
Zamanlama / Dikkat	4	2,74

Öğrencilerin yanıtları incelendiğinde, doğaçlama, özgüven, hayal gücü, iletişim-beden dili, kendini ifade etme becerisi, grup çalışması, yaratıcılık ve empati gibi yaratıcı dramının genel amaçlarının öğrenciler tarafından ifade edildiği görülmektedir. Öğrencilerin, analiz edilen nitel verilerde sıklıkla doğaçlama, drama, canlandırma, tiyatro gibi sözcükleri kullanmalarının etkisi bu soruda da görülmektedir. Canlandırma etkinliklerinde kendisini iyi hisseden ve derse katılımını olumlu yönde etkileyen öğrenci, en çok gelişen yönü olarak da doğaçlama yeteneğine işaret etmektedir.

Öğrencilerin “Bugünkü derste öğrendiğiniz bilgilerin günlük yaşamda size katkısı olacağını düşünüyor musunuz? Nasıl?” sorusuna verdikleri yanıtların frekans dağılımı tablo 4.2.2.7’de verilmiştir.

Tablo 4.2.2.7: Öğrencilerin Öğrendiklerinin Günlük Yaşamda Katkısına İlişkin Frekans Dağılımı

İfadeler	Frekans (F)	Yüzde (%)
Bilgisayarı ve internet araçlarını daha iyi kullanacağım.	31	25,41
Bilgisayar ve internetle ilgili öğrendiğim bilgileri sorunları çözmede kullanacağım.	20	16,39
Bilgisayarı ve interneti daha bilinçli kullanacağım.	20	16,39
Öğrendiklerimin günlük yaşamda bana katkısı olacağını düşünmüyorum.	16	13,11
Kendimi daha iyi ifade ettiğimi düşünüyorum (konuşma, anlatma).	12	9,84
Daha iyi doğaçlama yaptığımı düşünüyorum.	10	8,20
Diğer derslerime katkısı olacağını düşünüyorum.	7	5,74
Özgüvenimi geliştirdiğini düşünüyorum.	6	4,92

Tablo incelendiğinde, öğrencilerin öğrendikleri bilgilerin, bilgisayar ve internet kullanımında, karşılaştıkları sorunları çözmede, kendilerini daha iyi ifade etmede katkısının olacağını düşünmektedirler.

Öğrencilerin “Bugünkü çalışmada hangi etkinlikler kendinizi ifade etme becerinizi geliştirmiş olabilir?” sorusuna verdikleri yanıtların frekans dağılımı tablo 4.2.2.8’de verilmiştir.

Tablo 4.2.2.8: Öğrencilerin Yapılan Çalışmanın İfade Etme Becerisine Etkisine İlişkin Frekans Dağılımı

İfadeler	Frekans (F)	Yüzde (%)
Doğaçlamalar	75	60,98
Oyunlar	19	15,45
Hayır düşünmüyorum	14	11,38

Grup Çalışması / Birlikte Çalışma	6	4,88
Etkinlikler (Oyunlar ve canlandırmalar dışında kalan çalışmalar)	6	4,88
Afiş / Karikatür çalışması	3	2,44

Tablo incelendiğinde öğrencilerin kendilerini ifade etmelerinde doğaçlamaların büyük bir etkisinin olduğu görülmektedir. Bilgisayar ve internet kullanımı, sosyal medya, bilgi ve iletişim araçlarıyla ilgili çeşitli canlandırmalar yapan öğrenciler, bu canlandırmalarda kendilerini ifade ettiklerini düşünmektedirler.

Öğrencilerin yaratıcı drama etkinlikleriyle gerçekleştirilen bilişim teknolojileri ve yazılım dersiyle ilgili verdikleri diğer yanıtların frekans dağılımı tablo 4.2.2.9'da verilmiştir.

Tablo 4.2.2.9: Öğrencilerin Yapılan Çalışmayla ilgili diğer yanıtlarına ilişkin Frekans Dağılımı

İfadeler	Frekans (F)	Yüzde (%)
Ders çok eğlenceli geçti. / Bu derste çok eğlendim.	40	43,96
Bilişim derslerini her zaman dramayla yapmak isterim.	21	23,08
Bugün yeni şeyler öğrendim.	11	12,09
Diğer derslerin de böyle olmasını isterim.	8	8,79
Derste daha fazla oyun oynamak isterim.	6	6,59
Derste daha fazla doğaçlama yapmak isterim.	5	5,49

Tablodaki veriler incelendiğinde, öğrencilerin derslerde kullanılan yaratıcı drama etkinliklerini eğlenceli buldukları, bilişim teknolojileri ve yazılım dersi dışında diğer derslerde de bu etkinliklerin kullanılmasını istedikleri görülmektedir.

Ö8. Bilişim dersinin içine dramayı katınca çok güzel ve eğlenceli geçiyor.

Ö13. Arkadaşlarımla bilişim dersi daha eğlenceli ve sıkılmadan geçiyor. Bence bilişim odasında sadece bilgisayarlarla ilgilenmektense rahatça bilişim dersi işlemek daha iyi.

Ö19. Bunların dışında derste çok eğlendim. Hayatımda hiç BTY dersinde yaratıcı drama etkinliği yapmamıştım. Bence bu sayede daha iyi ve eğlenceli öğreniyoruz.

Sonuç olarak öğrencilerden görüşme ve günlükler yoluyla elde edilen bulgular incelendiğinde kullanılan yöntemin pek çok amaca hizmet ettiği görülmektedir. Öğrencilerin süreç içindeki değişimleri gözlemlendiğinde, yaratıcı drama yönteminin etkisiyle kazanımlar elde ettikleri, gerçekleştirilen etkinliklerin kendilerini ifade etme becerilerine katkıda bulunduğu, doğaçlamaların, oyunların, grup çalışmalarının gelişimlerine katkıda bulunduğu yönündedir.

Öğrencilerin öğrendikleri bilgisayar, internet araçları, sosyal medya, bilgi ve iletişim araçları gibi bilgileri günlük yaşamlarında artık daha bilinçli kullandıkları, kullanılan yöntemin katkısının bu noktada önemli olduğu gözlemlenmektedir.

5. BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Bu araştırmada yaratıcı drama yönteminin bilişim teknolojileri ve yazılım dersi alan öğrencilerin ders başarılarına etkisi incelenmiştir.

Araştırmada yaratıcı dramanın ders başarısına ve öğrenci görüşlerine etkisini ortaya çıkarmak amacıyla nicel ve nitel araştırma yöntemlerinden karma yöntem kullanılmıştır. Araştırmada nicel veriler *“İletişim Araçları Başarı Testi”*, nitel veriler *“Yarı Yapılandırılmış Odak Grup Görüşme Soruları”* ve *“Öğrenci Günlükleri”* yardımıyla elde edilmiştir. Nitel veriler analiz edilirken içerik analizi kullanılmış, öğrenci görüşleri temalarla birlikte üzerinde değişiklik yapılmadan aktarılmıştır.

Araştırmada deneysel işlem sonunda elde edilen sonuçlar, deney ve kontrol gruplarının ölçülen son test puanlarının arasında anlamlı bir fark olduğunu ve bu farkın deney grubu lehine olduğunu göstermektedir. Bu durum araştırmada kullanılan yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin ders başarılarına önemli bir etkisinin olduğunu göstermektedir.

Araştırmada öğrencilerin nitel veri toplama araçlarından *“Yarı Yapılandırılmış Odak Grup Görüşme Soruları”*na verdikleri yanıtlar incelendiğinde yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin derste anlatılan konuları daha iyi anlamaları ve ders başarıları üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu görülmektedir.

Öğrenci görüşleri, öğrencilerin derse daha istekli katıldıklarını, derste daha fazla mutlu olduklarını ve iyi hissettiklerini ortaya koymaktadır. Öğrenciler bu süreçte derse daha katıldıklarını, daha motive olduklarını, derste oynadıkları oyunların ve gerçekleştirilen canlandırmaların onları daha ilgili ve hevesli yaptıklarını belirtmişlerdir.

Yaratıcı drama yönteminin kullanıldığı deney grubunda öğrenci görüşleri incelendiğinde, yaratıcı drama yaşantısından sonra kendilerini daha iyi ifade ettikleri, bedenlerini, mimiklerini ve ses tonlarını daha iyi kullandıkları, drama dersi ve diğer derslerde yaptıkları grup çalışmalarında daha başarılı oldukları, canlandırma etkinliklerinin problem çözme becerilerini arttırdığı ve derslerde daha sık parmak kaldırarak özgüvenlerini geliştirdikleri görülmüştür.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin araştırma sonunda, bilgisayarı ve interneti daha iyi kullandıklarını, sosyal medyayı daha bilinçli kullanarak, fotoğraf ve özel bilgileri paylaşırken daha dikkatli davrandıkları, sosyal medyanın olumlu ve olumsuz yönleri hakkında bilgilerinin olduğu, interneti ve sosyal medyayı amaçlarına uygun bir biçimde kullandıkları görülmüştür.

Öğrencilerin sorulara verdikleri yanıtlar, yaratıcı drama yönteminin bilgi ve paylaşım araçları, sosyal medya gibi konuların öğrenilmesinde etkili olduğunu, öğrencilerin bu araçları daha bilinçli kullandıklarını ortaya koymaktadır. Öğrenciler özellikle oyunların, doğaçlamaların ve canlandırmalarda aldıkları rollerin öğrenmelerinde ve daha bilinçli davranmalarında büyük bir etkisinin olduğunu söylemişlerdir.

Araştırmada, yaşantıya dayalı bir öğrenme olan yaratıcı drama sürecinin, öğrencilerin teknolojiyi, interneti ve sosyal medyayı öğrenmelerinde ve gerçek yaşamlarında sağlıklı bir biçimde kullanmalarında etkili olduğu görülmektedir.

Araştırma sonunda gerçekleştirilen analizler sonucunda elde edilen bulgular, deney grubunda kullanılan yaratıcı drama yönteminin kontrol grubunda kullanılan geleneksel yöntemlerden, öğrencilerin konuları anlamalarında ve ders başarılarında daha etkili olduğunu göstermektedir.

Araştırmada yaratıcı drama yöntemi kullanılarak gerçekleştirilen bilişim teknolojileri ve yazılım derslerindeki kazanımların gerçekleştiği, öğrenci başarısının yaratıcı drama yöntemi kullanılan deney grubunda daha yüksek

olduđu gör÷lmektedir. Bu durum biliřim teknolojileri konularının yalnızca biliřim teknolojisi sınıfında deđil, sınıf dıřında farklı bir mekânda, farklı yöntem ve tekniklerle de öğretilebileceđini göstermektedir.

Yaratıcı drama yöntemi ders kazanımlarının biliřim teknolojisi sınıfı dıřında gerçekleştirilmesi için kullanılabilecek etkili bir yöntemdir. Ders sürecinde sırtları arkadaşlarına ve öğretmene dönük, iletişim kurmakta zorlanan öğrencilerin kendilerini ifade etmeleri ve teknolojiyi bilinçli bir biçimde kullanmaları için yaratıcı drama yöntemi önemli bir fırsat olarak gör÷lmektedir.

5.2. Öneriler

Araştırmada bilişim teknolojileri ve yazılım dersi “*İletişim Araçlarını Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendisini İfade Etme*” teması yaratıcı drama yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulgularından yola çıkarak ortaya çıkan öneriler, araştırmacılara ve öğretmenlere öneriler olarak ikiye ayrılmıştır. Öneriler aşağıdaki gibidir:

Araştırmacılar İçin Öneriler:

1. Yapılan araştırmalar incelendiğinde yoğun olarak gösterip yaptırma, anlatım, soru-cevap gibi yöntemlerle gerçekleştirilen bilişim teknolojileri ve yazılım derslerinde yaratıcı drama ve diğer öğretim yöntemlerinin etkileri karşılaştırılarak öğrencilerin öğrenme düzeyleri arasındaki farklar araştırılmalıdır.
2. Genellikle bilgisayarın ve yazılımların nasıl kullanılacağına, kod yazmaya, hesap yapmaya, yazma ve biçimlendirme çalışmalarına odaklı öğretim yapılan bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde farklı konuların yaratıcı drama yöntemiyle araştırılarak sonuçlarının karşılaştırılması sağlanmalıdır.
3. Yapılan çalışmalar incelendiğinde alanyazında “*Teknolojinin Yaratıcı Dramaya Etkisi*” ya da “*Yaratıcı Drama Süreçlerinde Teknoloji Kullanımı*” konulu çalışmalara rastlanmamaktadır. Bu konuda araştırmalar yapılarak güncel bilişim teknolojilerinin yaratıcı dramaya etkisi ortaya konmalıdır.
4. Bilişim teknolojileri öğretmenlerinin derslerde yaratıcı drama yönteminin kullanımına ilişkin düşünceleri araştırılmalıdır.

Öğretmenler İçin Öneriler;

1. Öğrenme-öğretme süreçlerinde etkin olarak kullanılan yöntemlerden biri olan yaratıcı drama, her gün gelişmekte ve öğrencileri etkilemekte olan teknolojinin daha bilinçli kullanılmasında ve ders kazanımlarının gerçekleştirilmesinde alan öğretmenleri tarafından daha sıklıkla kullanılmalıdır.
2. Araştırmada kullanılan öğrenci günlükleri, bilişim teknolojileri ve yazılım dersi öğretmenleri için, dersin zenginleştirilmesinde ve öz değerlendirme süreçlerinde, öğrencinin kendini ifade etme becerisini desteklemek ve öğrenme sürecini takip etmek amacıyla etkin bir araç olarak kullanılmalıdır.

Öğretmenlerin yaratıcı drama yöntemini etkili bir biçimde kullanabilmeleri için Milli Eğitim Bakanlığı'nın öğretmenlerin yöntemler konusundaki bilgilerini geliştirecek, teknoloji eğitimindeki örnek uygulamaların paylaşılabileceği uygun ortamlar (çalıştay, seminer, kongre) oluşturması gerekmektedir. Bu konuda öğretmenler yaratıcı drama yönteminin nasıl kullanılacağı konusunda bilgilendirilmeli (hizmet içi eğitimler, kurslar, atölye çalışmaları, yöntemin kullanımına yönelik uygulamalar) ve desteklenmelidir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Ö. (2006a). *Yaratıcı Drama Kavramı, Bileşenleri ve Aşamaları*, Yaratıcı Drama Dergisi, 1, (1), 17-29.
- Adıgüzel, Ö. (2006b). Yaratıcı Drama Kavramı Bileşenleri ve Aşamaları. Yaratıcı Drama Dergisi. 1, 1, 17-30.
- Adıgüzel, Ö., Üstündağ, T. ve Öztürk, A. (2007). *İlköğretimde Drama*. (Ed. Ali Öztürk). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Adıgüzel, Ö. (2010). *Eğitimde Yaratıcı Drama*, Naturel Yayınevi, Ankara.
- Adıgüzel, Ö. (2015). Eğitimde Yaratıcı Drama (6. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Adıgüzel, Ö., Aykaç, M. (2011), “Sosyal Bilgiler Dersinde Yaratıcı Dramanın Yöntem Olarak Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi”, Kastamonu Eğitim Dergisi, Kastamonu. 19, (1), 297-314.
- Açıksözlü, H. (2007). 1. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Semineri (2.basım). Ankara: Oluşum Yayınları.
- Anderson, A., Carroll, J., Cameron, D. (2009). Drama Education with Digital Technology London: New York. Continuum.
- Akbıyık, C ve Seferoğlu, S. S. (2012). İlköğretim Bilişim Teknolojileri Dersinin İşlenişi: Öğretmen Görüş ve Uygulamaları. Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 12(1).
- Atalay, O. (2010). İlköğretim 5.Sınıf Bilişim Teknolojileri Dersinin Öğretiminde Drama Yönteminin Öğrenci Başarısına Etkisi”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Atalay, O., Şahin S.(2012). “İlköğretim 5. Sınıf Bilişim Teknolojileri Dersinin Öğretiminde Drama Öğretim Yönteminin Öğrenci Başarısına Etkisi”, Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi, Ankara. Cilt 2, s.2.

- Aykaç, M. (2009). Sosyal Bilgiler Dersinde Yaratıcı Dramanın Yöntem Olarak Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aykaç, M. (2011). Türkçe Öğretiminde Çocuk Edebiyatı Metinleriyle Kurgulanan Yaratıcı Drama Etkinliklerinin Anlatma Becerilerine Etkisi, Yayınlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aykaç, N. (2014). Öğretim ilke ve Yöntemleri. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Bender, M. T. (2005). Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi. Cilt 6, Sayı 1.
- Bulut Özek, M. (2014). Bilişim Teknolojileri Dersinde Yaratıcı Drama Yönteminin Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi, Ejer Congress 2014 Bildiri Özetleri, Anı Yayıncılık, İstanbul.
- Büyükkaragöz, S., Çivi, C. (1997). Genel Öğretim Metotları, İstanbul: Öz Eğitim Yayınları.
- Büyüköztürk, Ş., Akgün, E., Karadeniz, Ş., Demirel, F., Kılıç, E. (2014). Bilimsel Araştırma Yöntemleri (16. baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çebi, A. (2008). “İlköğretim İkinci Aşamada Yaratıcı Drama Destekli Bilgisayar Okuryazarlığı”, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Çepni, S., (2009). Araştırma ve Proje Çalışmalarına Giriş, Geliştirilmiş Dördüncü Baskı, Trabzon.
- Çepni, S., Ayas, A., Ekiz, D. ve Akyıldız, S. (2008). Öğretim İlke ve Yöntemleri. (Ed. Salih Çepni ve Salih Akyıldız), Trabzon: Celepler Matbaacılık.
- Çepni, S., Çil, E. (2009). Fen ve Teknoloji Programları (Tanıma, Planlama, Uygulama ve SBS ile İlişkilendirme) İlköğretim 1. Ve 2. Kademe Öğretmen El Kitabı. Ankara: Pegem Yayıncılık.

- Çokluk, Ö., Yılmaz, K., Oğuz, E. (2011). Nitel Bir Görüşme Yöntemi: Odak Grup Görüşmesi. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi, Cilt 4, Sayı 1, Afyon: 2011.
- Davis, S. E. (2010). Icts For Creative Practice İn Drama: Creating Cyberdrama With Young People İn School Contexts (Yüksek Lisans Tezi). Queensland University of Technology. Brisbane, Australia.
- Duch, J. B. (1995). "What is Problem-Based Learning?" A Newsletter of the Center for Teaching Effectiveness, <http://www.udel.edu/pbl/cte/jan95-what.html>, 13.07.2014.
- Eker, C. ve Coşkun, İ. (2012). Ders Günlüğü Yazmanın İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarılarına Etkisi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Güz 2012 Sayı 29.
- Flintoff, K. (2005). Drama and Technology: Teacher attitudes and perceptions. (Yüksek Lisans Tezi) Edith Cowan University, Mount Lawley, Western Australia.
- Flintoff, K. (2010). "Connections Between Drama Education and the Digital Education Revolution", 2010 Drama West State Conference.
- İlhan, A. Çakır. (2004). Dramanın Sanat Dallarında İçindeki Yeri. Abece Dergisi. Sayı 2/2, Ankara.
- İpşiroğlu, N. (1994). "Duyu Algılarının Eğitimi." Çağdaş Eğitimde Sanat. Çağdaş Yaşamı Destekleme Derneği Yayınları. İstanbul.
- Karataş, S., Özcan, S., (2010). "Yaratıcı Düşünme Etkinliklerinin Öğrencilerin Yaratıcı Düşüncelerine ve Proje Geliştirmelerine Etkisi", Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Kırşehir
- Köksal Akyol A. (2003). "Drama ve Dramanın Önemi", Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Ankara

- Lambros, A. (2002). Problem-Based Learning in K-8 Classrooms: A teacher's Guide to Implementation, Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- MEB. (2008). *Bilişim Teknolojileri Öğretmen Kılavuz Kitabı*. DSM Matbaacılık, Ankara
- MEB. (2012). *Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programı*. Ankara. <http://ttkb.meb.gov.tr/program2.aspx?islem=1&kno=196> adresinden 10 Haziran 2014 tarihinde alınmıştır.
- MEB. (2008). *Bilişim Teknolojileri 4. ve 5. Basamak Öğretmen Kılavuz Kitabı*. Ankara:Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- MEB. (2014). "Bilişim Teknolojileri Nedir?". [http:// mebk12.meb.gov.tr](http://mebk12.meb.gov.tr) adresinden 14 Temmuz 2014 tarihinde alınmıştır.
- Okvuran, A. (1995). Çağdaş İnsanı Yaratmada Yaratıcı Drama Eğitimin Önemi ve Empatik Eğilim Düzeylerine Etkisi, A.Ü. Eğitim Bilimleri Dergisi, Cilt:27 (Sayı1): 185–194
- Özdemir, P., Üstündağ, T. (2007). Fen ve Teknoloji Alanındaki Ünlü Bilim Adamlarına İlişkin Yaratıcı Drama Eğitim Programı, İlköğretim Online, 6, 2, 226-233, <http://egitimarastirmasi.ueuo.com/ogretim/makale2/2007-4.pdf>, 13.07.2014.
- Özen, Z. (2011). Dorothy Heathcote'un Yaratıcı Drama Yaklaşımları. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Sağlam, T. (2004). Dramatik eğitim: Amaç mı? Araç mı? Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 17, 4–21.
- San, İ. (2003). Sanat Eğitimi Kuramları. Ankara: Tan Yayınları.
- San, İ. (1979). Yaratıcılık, İki Düşünce Biçimi ve Çocuğun Yaratıcı Eğitimi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi. Ankara.

- San, İ. (1990). Eğitimde Yaratıcı Drama. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi. Ankara. Cilt 23, s.2
- San, İ. (2006a). Yaratıcılığı Geliştiren Bir Yöntem ve Yaratıcı Bireyi Yetiştiren Bir Disiplin: Eğitsel Yaratıcı Drama. Yaratıcı Drama 1985-1998 Yazılar, (ed. H. Ömer Adıgüzel), Genişletilmiş İkinci Baskı, Ankara: Naturel Yayıncılık.
- San, İ. (2006b). Yaratıcı Dramanın Eğitsel Boyutları. Yaratıcı Drama 1985-1998 Yazılar, (ed. H. Ömer Adıgüzel), Genişletilmiş İkinci Baskı, Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Seferoğlu, S. (2007). “İlköğretim Bilgisayar Dersi Öğretim Programı: Eleştirel Bir Bakış ve Uygulamada Yaşanan Sorunlar”, Eğitim Araştırmaları Dergisi, Ankara.
- Seferoğlu, S. S. ve Soylu, Y. (2007). İlköğretim Bilgisayar Programlarına Eleştirel Bir Bakış. Uluslar Arası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu, Bakü, Azerbaycan.
- Seyrek, H., Sun, M. (2003). Okulöncesi Eğitimde Oyun, İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Sünbül, A. M. (2007). Öğretim İlke ve Yöntemleri. Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları
- Şaşan, Hasan H. (2003). Yapılandırmacı Öğrenme, Yaşadıkça Eğitim Dergisi, Kültür Yayınları, İstanbul.
- Tan, Ş. (2008). Öğretimi Planlama ve Değerlendirme, Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Tekerek, N., (2006), “Oyun Kavramından Dramaya, Dramadan Dramatik Eğitime”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Ankara
- Timuçin, E., Öngöz, S. ve Tatlı, Z. (2007). Bilgisayar Öğretmenlerinin İlköğretim Bilgisayar Ders Saatlerine İlişkin Düşünceleri ve Müfredata

Yönelik Önerileri. 7th International Educational Technology (IETC) Conference, Lefkoşa, Kıbrıs.

Üstündağ, T. (2009). Yaratıcı Drama Öğretmeninin Günlüğü (9.basım). Ankara:Pegem A Yayınları.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (Genişletilmiş 9. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Tekerek, N., 2007. Yaratıcı Dramanın Özgürlüğü, Alışkanlıkların Kalıpları ve Bir Uygulama Örneği. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı 1, Bursa: 2007.

Yeğen, G., Yaratıcı Drama. (online):<http://ilkogretim-online.org.tr>, Yıl 2, Sayı 2.

Yiğit, Ç. (2010). Müzikte Yaratıcı Drama. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 23, Sayı,1. Bursa:2010.

Uslu, H. (2009). Altıncı ve yedinci sınıf Fen ve Matematik derslerinde günlüklerin kullanılmasına yönelik öğrenci görüşlerinin belirlenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Uyanıksoy, E. (2007). Viola Spoin'in Tiyatro Anlayışı ve Dramayı Kullanımı. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

EKLER

Ek-1

İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nden Alınan İzin Yazısı

T.C.
BEŞİKTAŞ KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı: 72726603-42- **4919409**
Konu: Gökhan KARAOSMANOĞLU (Tez)

31/10/2014

KAYMAKAMLIK MAKAMINA
BEŞİKTAŞ

- İlgi: a) İlçemiz İsmail Tarman Ortaokulu Müdürlüğü'nün 23/10/2014 tarihli ve 62510936-903/889 sayılı yazısı.
b) Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi 28/02/2007 tarihli ve 1084 sayılı Makam Onayı.

İsmail Tarman Ortaokulu Bilişim Teknolojileri Öğretmeni ve Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yaratıcı Drama Programında tezli yüksek lisans öğrencisi olan Gökhan KARAOSMANOĞLU'nun "Yaratıcı Drama Yönteminin 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Alan Öğrencilerin Ders Başarılarına Etkisi" konulu tez çalışmasını kendi okulunda görmüş olduğu sınıflarda uygulamalı olarak gerçekleştirmek istediği ilgi yazı ile teklif edilmektedir.

Söz konusu tezin ilgili okulda uygulanması ve uygulanacak olan teze İsmail Tarman Ortaokulu Bilişim Teknolojileri Öğretmeni Gökhan KARAOSMANOĞLU'nun belirlediği tarihlerde okul müdürlüğünün denetim ve sorumluluğunda, eğitim öğretim aksatılmadan ilgili öğrencilerin katılmaları Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.


Dr. Önder ARPACI
İlçe Milli Eğitim Müdürü

OLUR
23 / 10 / 2014

Dr. Abdullah KALKAN
Beşiktaş Kaymakamı



Beşiktaş İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü (Strateji Geliştirme Bölümü)
Adres: Adnan Saygun Cad. M. Saifih Rüştü Bey Sok. 2. Ulus No:4
Beşiktaş/İSTANBUL Posta Kodu: 34340
Tel-Fax(Santral) : (0 212) 325 49 28/43-86 / (0212) 325 91 20
E-Posta : besiktas34@meb.gov.tr
Elektronik Ağ: http://besiktas.meb.gov.tr



Ek-2

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi
İnternet, İletişim ve Bilgi Paylaşım Araçları Başarı Testi

Sevgili Öğrenciler;

Bu test, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi, “Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme” ünitesindeki konuları kapsayan bilgilerinizi ölçmek ve değerlendirmek amacıyla hazırlanan bir başarı testidir. Test çoktan seçmeli 25 sorudan oluşmaktadır.

Testin sonuçları sizlere daha iyi ve anlaşılır bir Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinin geliştirilmesine katkıda bulunacağından önem taşımaktadır. Aldığınız notlar ders notunuzu etkilemeyecektir. Lütfen tüm soruları yanıtlamaya çalışınız. Sınav süreniz 30 dakikadır. Başarılar dilerim.

Gökhan Karaosmanoğlu

Yaratıcı Drama Eğitmeni

1. Aşağıdaki seçeneklerden hangileri bir arada olduğunda internete erişmemiz mümkün olur?

- A) Klavye- Yazıcı- Ağ kartı
- B) Modem- Ağ kartı- Telefon hattı
- C) Telefon Hattı- Modem- Klavye
- D) Ekran Kartı-Ağ kartı- Modem

2. İki ya da daha fazla bilgisayarın birbirine bağlanmasıyla oluşan yapıya ne denir?

- A) İşletim Sistemi
- B) Ağ adaptörü
- C) Bilgisayar Ağı
- D) Ağ Kartı

3. Bilgisayar ile modem arasındaki temel ilişki aşağıdakilerden hangisiyle açıklanabilir?

- A) Bilgisayardaki bilgiler modemde depolanır.
- B) Modem bilgisayarın diğer bilgisayarlarla iletişim kurmasını sağlar.
- C) Modem bilgisayarın hafıza birimidir.
- D) Modem bilgisayar ağındaki bilgi trafiğini yönetir.

4. Bilgisayar ağı kurulu olmayan bir bilişim teknolojileri sınıfında aşağıdakilerden hangisini gerçekleştiremeyiz?
- A) Okulun kablosuz ağına bağlanmak.
 B) Yazıcıdan ödevimizin çıktısını almak.
 C) Ağ üzerinden cihazların kontrolünü ve yönetimini sağlamak.
 D) Öğretmenimizin verdiği ödevi hazırlamak.
5. Bilgisayarınızı ağa bağlayan ve ağa bağlıyken gerekli işlemleri yöneten bilgisayar parçası hangisidir?
- A) Ağ kartı B) Ağ Kablosu C) Ağ adaptörü D) Yazıcı
6. Aşağıdakilerden hangisi yerel alan ağı (LAN) örneklerinden biri değildir?
- A) İnternet kafedeki bilgisayarlar
 B) Birbirine kabloyla bağlanmış iki bilgisayar
 C) Evde kullandığımız masaüstü bilgisayarlar
 D) Bilişim Teknolojileri Sınıfı
7. Geçerli bir e-posta adresinde 1 ve 2 numaralı alana sırasıyla aşağıdaki ikililerden hangisi gelmelidir?
- @
- { 1 } { 2 }
- A) Kullanıcı adı - E-posta servis adı ve uzantı
 B) E-posta servis adı – Kullanıcı adı ve uzantı
 C) Kullanıcı adı - . işareti ve uzantı
 D) E-posta servis adı- Uzantı ve Kullanıcı Adı
8. En iyi arkadaşınız yeni bir e-posta adresi almak ve size e-posta göndermek istiyor ancak hangi e-posta servislerinden alınacağını bilmiyor. Arkadaşınıza aşağıdaki seçeneklerden hangisini öneremezsiniz?
- A) Yandex B) Mynet C) Gmail D) Twitter
9. Ahmet okula e-posta göndermesine rağmen iletisi okulun adresine ulaşmamaktadır. Sizce Ahmet e-postayı aşağıdaki adreslerden hangisine gönderirse e-posta okula sorunsuz ulaşır?
- A) ismail TARMAN@meb.gov.tr B) ismailtarman@meb.gov.tr
 C) İsmail.tarman@meb.tr D) bilgi.ismail tarman@meb.gov.tr

10. Annesi Cansu'ya kardeşine derslerinde yardım ettiği için dijital fotoğraf makinesi almayı düşünmektedir. Satın almadan önce Cansu'ya internette araştırma yapmasını, dijital fotoğraf makinesi alan kişilerin yorumlarını incelemesini ve bulduğu bilgileri kendisiyle paylaşmasını söyler. Cansu aşağıdaki seçeneklerden hangisini kullanarak istediği bilgilere ulaşabilir?

- A) Sosyal Medya
- B) Web güncesi
- C) Forum
- D) İşbirlikli Yazarlık

11. Aşağıdakilerden hangisi sohbet programlarının sağlamış olduğu kolaylıklardan değildir?

- A) Sadece sohbet listenizdeki kişilerle sesli ve görüntülü konuşabilirsiniz.
- B) Sohbet listeniz dışındakiler sizi rahatsız edemez.
- C) Sohbet, eğitim, görüşme gibi özel veya resmi amaçlarla kullanabilirsiniz.
- D) Gönderdiğiniz video, ses, fotoğraf gibi paylaşımlar anında karşıya ulaşır.

12. Dünyanın pek çok yerinden insanların ortaklaşa çalışmasıyla ortaya çıkan ve her an geliştirilmeye müsait ansiklopedi oluşturma biçimine ne ad verilir?

- A) Sosyal Ağ
- B) İşbirlikli Yazarlık
- C) Sosyal İmleme
- D) Arama Motoru

13. İçeriğinin tamamı kullanıcılarının ortak çalışmasıyla tamamlanan, çevrimiçi ansiklopedilere en iyi örnek olarak sayabileceğimiz site hangisidir?

- A) www.eksisozluk.com
- B) www.turkcebilgi.com
- C) www.hepsiburada.com
- D) www.wikipedia.org

14. Bilginin yazı, ses, fotoğraf, video gibi farklı biçimlerinin birlikte kullanılarak sunulmasına ne ad verilir?

- A) Çoklu Ortam
- B) Sosyal Medya
- C) İnternet
- D) İletişim

15.Elif hafta sonunda sınıf arkadaşlarından birinin doğum gününe katılacaktır ve arkadaşına hediye almak yerine fotoğraflarından, hareketli görüntülerinden oluşan 3 dakikalık bir dosyayı bilgisayarda bir araya getirdikten sonra internet sitesine yükleyerek linkini arkadaşına e-postayla göndermiştir. Elif'in dosyayı yüklemiş olduğu site aşağıdakilerden hangisidir?

- A) www.youtube.com B) www.hotmail.com
C) www.twitter.com D) www.instagram.com

16.Aşağıdakilerden hangisi forumların sağlamış olduğu kolaylıklardan değildir?

- A) Açılan konuları binlerce kişiyle tartışabilirsiniz.
B) Yardıma ihtiyacınız varsa deneyimli kullanıcılardan yardım alabilirsiniz.
C) Bilgilendirici, eğitici, öğretici Konular hakkında bilgiler öğrenebilirsiniz.
D) Diğer kullanıcılara e-posta göndererek tanıtım yapabilirsiniz.

17.İnsanların teknik bilgi gerektirmeden, duygu ve düşüncelerini, fotoğraf ve videolarını, günlük hayattaki etkinliklerini kendi istedikleri biçimde diğer insanlarla paylaşmak amacıyla oluşturdukları platformlara (sitelere) ne ad verilir?

- A) Youtube B) Sosyal Ağ
C) Web Güncesi D) Sosyal Medya

18.

- Gönderiler genellikle yeni olandan eski olana doğru arşivlenirler.
- Çoğunlukla her gönderinin sonunda yazarın adı ve gönderi zamanı belirtilir.
- İnternette ücretsiz oluşturulabilir.
- Fotoğraf ve video paylaşımı yapılabilir.

Yukarıdaki bilgiler aşağıdaki seçeneklerden hangisini tanımlamaktadır?

- A) Forum
B) İşbirlikli yazarlık
C) Web Güncesi
D) Sosyal imleme

19. Sokak hayvanlarıyla ilgili bir çalışma yaparak fotoğraflar çeken Cem fotoğraflarını sosyal medyada yayınlarak insanların desteğini almayı amaçlamaktadır. Cem'in fotoğraflarını gören arkadaşları aşağıdakilerden hangisini yaparlarsa bu çalışmanın daha çok duyulmasını sağlayabilirler?

- A) Fotoğrafların altına yorum yazarak.
- B) Fotoğrafları e-postayla arkadaşlarına göndererek.
- C) Forumlarda bu konudan bahsederek.
- D) Fotoğrafların bağlantısını sosyal medyada paylaşarak.

20. Sosyal medya ile medya arasındaki fark nedir?

- A) Sosyal medyada video, fotoğraf paylaşımı vardır.
- B) Sosyal medyada çift taraflı iletişim söz konusudur.
- C) Medyada çift taraflı iletişim söz konusudur.
- D) Sosyal medyadaki etkileşim medyadan daha azdır.

21. www.ismailtarmanilkokul.meb.k12.tr sayfasını daha çok kişinin beğenmesini ve görmesini sağlamak için bu sayfayı işaretleyip sosyal ağlarda paylaşmanızla aşağıdakilerden hangisini gerçekleştirmiş olursunuz?

- A) Sosyal İmleme yapma
- B) Web güncesi oluşturma
- C) Sosyal ağlarda paylaşım
- D) Arama motorunda arama

22. İnternet sayfalarında metin, görsel, video gibi öğeleri bulmak için aşağıdakilerden hangisine ihtiyaç duyarız?

- A) Arama Çubuğu
- B) Arama Motoru
- C) Fotoğraf paylaşım siteleri
- D) Video paylaşım siteleri

- Kişisel bilgilerimizi herkese açık bir biçimde paylaşmamalıyız.
- Tanımadığımız kişilerden gelen istekleri kabul etmemeliyiz.
- Telif hakkıyla korunan resim, müzik ve video paylaşımları yapmamalıyız.
- Şaka amaçlı dahi olsa hiç kimseye hakaret, tehdit veya kötü söz içeren mesajlar göndermemeliyiz.

23. Yukarıdaki uyarı panosunda yazılı olan maddeler aşağıdaki seçeneklerden hangisi için geçerlidir?

- A) Bilgisayar ağılarını kullanırken dikkat etmemiz gereken kurallar.
- B) E-posta gönderirken ve alırken uymamız gereken kurallar.
- C) Sosyal ağları kullanırken dikkat etmemiz gereken kurallar.
- D) Sohbet programlarını kullanırken uymamız gereken kurallar.

24.Önemli bir ders ödevini yapmak için; tüm web sitelerinin listelendiği, kategorilere ayrılmış, aradığımız bilgilere en kısa yoldan ve hızlı bir biçimde ulaşmamızı sağlayan bir web sitesine ihtiyaç duyarız. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi bu ihtiyacı karşılar?

- A) www.ödevsitesi.com
- B) Arama motoru
- C) Meb
- D) Platform

25.Sosyal medyayı kullanırken dikkatli olmazsak aşağıdaki sonuçlardan hangisi ile karşılaşabiliriz?

- A) Kişisel bilgilerin başkalarının eline geçmesi.
- B) Tanımadığımız kişilerden gelen istekleri kabul edebiliriz.
- C) Web güncelerinde yazdığımız iletilerin iznimiz olmadan okunması.
- D) Fotoğraflarımıza uygunsuz yorumlar eklenmesi.

Ek-3**Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Odak Grup Görüşme Soruları****Araştırma Sorusu:**

Ortaokul 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde Yaratıcı Drama Yönteminin Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi Nedir?

Okul : İsmail Tarman Ortaokulu
 Tarih ve saat (başlangıç - bitiş) : 8 Aralık 2014 / 10.00 – 11.30
 Görüşmeciler : 6A sınıfı öğrencileri

Giriş

Merhaba benim adım Gökhan Karaosmanoğlu, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yaratıcı Drama Anabilim Dalı'nda, yüksek lisans tezi hazırlıyorum. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının etkililiğiyle ilgili bir araştırma yapıyorum. Araştırmaya katılımcı olarak katkıda bulunan sizlerin görüşlerini öğrenmek istiyorum. Bu görüşmedeki amacım; yaratıcı drama yöntemiyle Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi alan öğrencilerin ne düşündüklerini ortaya çıkarmaktır. Bu araştırmada ortaya çıkacak sonuçların, bundan sonra yapılacak Bilişim Teknolojileri Ve Yazılım derslerinin niteliğini artırmasına katkıda bulunacağını ümit ediyorum.

- ❖ Başlamadan önce, söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir düşünce ya da sormak istediğiniz bir soru var mı?
- ❖ Sizin için bir sakıncası yoksa görüşmeyi kaydetmek istiyorum.
- ❖ Görüşmeye katılmayı kabul ettiğiniz için şimdiden teşekkür ederim. Görüşmenin yaklaşık bir saat süreceğini tahmin ediyorum. İzin vererseniz sorulara başlamak istiyorum.

Görüşme Soruları

6. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi

1. Daha önce aldığınız bilişim teknolojileri ve yazılım dersi hangi yöntem/yöntemlerle (anlatım, gösterip yaptırma, serbest çalışma) anlatılıyordu? Öğretmeniniz bilişim teknolojileri ve yazılım dersini nasıl anlatıyordu?
2. Daha önce aldığınız bilişim teknolojileri ve yazılım dersiyle yaratıcı drama etkinlikleriyle işlenen bilişim teknolojileri ve yazılım dersi arasında benzerlikler veya farklılıklar var mı? Varsa, nelerdir?
3. Bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasının bilgisayar, internet veya sosyal medya kullanımınıza etkisi oldu mu? Olduysa, nasıl?

Yaratıcı Drama Yönteminin Etkililiği

4. Bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasının, konuları anlamanıza ve dersteki başarınıza etkisinin olduğunu düşünüyor musunuz? Nasıl?
5. Yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasının, derse karşı ilginize ve motivasyonunuza etkisi oldu mu? Nasıl?
6. Derste yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasının, kendinizi ifade etmenize ve arkadaşlarınızla olan ilişkinize katkısı oldu mu? Olduysa, nelerdir?
7. Ders süresince oynanan oyunların derse katılımınıza etkisi oldu mu? Olduysa, nasıl?
8. Bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde uygulanan yaratıcı drama etkinliklerinin diğer derslerinizde de uygulanmasını ister misiniz? Neden?
9. Bunların dışında eklemek istediğiniz bir şey, söylemek istediğiniz bir görüşünüz var mı?

Ek-4**Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Yapılandırılmış Öğrenci Günlüğü**

Sevgili öğrenciler;

Bu öğrenci günlüğü, uygulamalarla ilgili duygu ve düşüncelerinizi elde etmek amacıyla hazırlanmıştır. Her çalışmanın sonunda, öğrenci günlüğündeki soruları yanıtlamanız, bundan sonraki bilişim teknolojileri ve yazılım derslerinin daha nitelikli olmasına katkıda bulunacaktır.

1. Bu çalışmada neler hissettiniz? (Bu çalışmada sizi en çok mutlu eden şey neydi?)
2. Bu çalışmada neler öğrendiniz? (Bugünkü çalışmanın konusu neydi? Aklınızda neler kaldı?)
3. Bu çalışmada sizi en çok etkileyen şey (etkinlik) hangisiydi? Neden?
(Bu çalışmada en çok hangi etkinliği yapmak size keyif verdi? Neden?)
4. Bu çalışmada ne/neler hoşunuza gitmedi? Neden?
Bu çalışmada keyif almadığınız bir etkinlik oldu mu? Olduysa hangi çalışmaydı? Neden?
5. Bu çalışmada en çok hangi yönünüzün (davranış, düşünce vb.) geliştiğini düşünüyorsunuz? Neden?
6. Bugünkü derste öğrendiğiniz bilgilerin günlük yaşamda size katkısı olacağını düşünüyor musunuz? Nasıl? (Bilişim Teknolojileri ve Yazılım ya da Yaratıcı Drama Etkinliklerini göz önünde bulundurarak yanıtlayınız)
7. Bugünkü çalışmanın kendinizi ifade etme becerinizi etkilediğini düşünüyor musunuz? Nasıl? (Hangi etkinlikler kendinizi ifade etme becerinizi geliştirmiş olabilir? Nasıl?)
8. Bunların dışında neler söylemek istersiniz?

Ek-5**UYGULAMA PLANLARI****Birinci Oturum****Tarih:** 23 Ekim 2014**Konu:** İnternete bağlanmak için neler gereklidir?**Mekân:** İsmail Tarman Ortaokulu Çok Amaçlı Salonu / Beşiktaş**Grup:** İsmail Tarman Ortaokulu 6. Sınıf Öğrencileri 35 kişi (19 kadın, 16 erkek)**Süre:** 80 dakika (40 + 40)**Yöntem, Teknikler:** Yaratıcı drama (Rol oynama, doğaçlama)**Araç-Gereç:** İki zarf, 33 A4 kâğıt ve kalem, iki karton kâğıt.**Kazanımlar:**

- İnternet ortamındaki iletişim sürecine ilişkin teknik detayları açıklar.
- Bilgisayar ağlarının işlev ve türlerini listeler.

Süreç**A- Hazırlık / Isınma****1. Etkinlik (İnternet 1, 2, 3)**

Öğrenciler çember olurlar. Drama eğitmeni “Oyunumuzun ismi “İnternet 1, 2, 3”, bu oyunda bir gönüllüye gereksinimimiz var ve gönüllümüz “İnternet” olacak. Sizler mekânda tek sıra biçiminde dururken, internet sizlere sırtı dönük biçimde duvarın önünde durarak “internet 1, 2, 3” diye yüksek sesle söyleyecek ve ellerini duvara doğru vuracak. Amacınız, İnternet’e yakalanmadan onun ayaklarının önündeki kapalı zarfı almak. İnternet döndüğünde aranızda hareket ettiğini gördüğü biri/birileri olursa başlangıçta olduğunuz yere, geri gönderebilir. Zarfta İnternet ile ilgili çok önemli bilgiler var. O nedenle zarfı, ona yakalanmadan almanız gerekiyor.” yönergesini verir.

Zarfların içinde bulunan kâğıtlarda yazılanlar aşağıdaki gibidir:

Birinci ve ikinci zarf: “İnternet, dünya genelindeki bilgisayar ağlarını ve kurumsal bilgisayar sistemlerini birbirine bağlayan elektronik iletişim ağıdır. Türkiye İnternet’e Nisan 1993’ten bu yana bağlıdır.”

Üçüncü ve dördüncü zarf: İnternete bağlanmak için ethernet kartına, modeme, ethernet kablosuna ve telefon hattına gereksinimiz var, tabii internete bağlanmak istiyorsak tüm bu donanımlara işletim sistemi ve internet tarayıcı gibi yazılımların da yardımcı olması gerekir.

Oyun dört kez oynanır. Öğrenciler aldıkları zarfları açmadan drama eğitimine verirler. Oyun sonunda öğrenciler A, B, C ve D biçiminde sayarlar. Aynı harfi söyleyenler grup olurlar. Drama eğitmeni zarfları gruplara dağıtır. Grupların görevi drama eğitimcinin kendilerine verdiği zarfta bulunan kâğıtları bir araya getirerek (zarftaki kâğıtlar makasla kesilmiş biçimdedir) birleştirmektir. Kâğıtları ilk ve eksiksiz birleştiren grup oyunu kazanır. Oyun sonunda kâğıtlarda yazılanlar yüksek sesle okunur.



Fotoğraf-1: İnternet 1, 2, 3 oyunu oynayan öğrenciler

2. Etkinlik (İnternet sepeti)

Çember olunur. Öğrencilerden bir gönüllü ebe olarak seçilir ve çemberin ortasında durur. Diğer öğrenciler iki gruba ayrılır. “İşletim sistemi” ve “internet tarayıcıları” biçiminde adlandırılan öğrenciler çemberde karışık bir biçimde dururlar. Ebe gruplardan birinin ismini söylediği anda, bu grupta olan öğrenciler çember formunu bozmadan, yer değiştirerek kendilerine yeni bir yer bulmaya çalışırlar. Bu sırada ebe de kendisine bir yer bulmaya çalışır. Dışarıda kalan

öğrenci ebe olur, çemberin ortasında durur. Ebe, “yazılımlar” dediğinde, çemberdeki tüm öğrenciler yer değiştirerek kendilerine yeni bir yer bulmaya çalışırlar.

Oyunun birkaç kez oynanmasının ardından, oyuna başka bir versiyonla devam edilir. Öğrencilerden bir gönüllü ebe olarak seçilir ve çemberin ortasında durur. Diğer öğrenciler “ethernet kartı”, “modem”, “kablo” ve “telefon hattı” biçiminde adlandırılarak çemberde karışık bir biçimde dururlar. Ortada duran ebe, gruplardan ikisinin adını söyler. O gruplarda olan öğrenciler çember formunu bozmadan, yer değiştirerek kendilerine yeni bir yer bulmaya çalışırlar. Bu sırada ebe de kendisine bir yer bulmaya çalışır. Ebe, “donanımlar” dediğinde, çemberdeki tüm öğrenciler yer değiştirerek kendilerine yeni bir yer bulmaya çalışırlar.

B- Canlandırma

3. Etkinlik

Öğrenciler ikili olurlar. Kendi aralarında A ve B olarak rollerine karar verirler. Drama eğitmeni, gruplara dramatik durumun yazılı olduğu kâğıtları dağıtır. Herkes elindeki kâğıtta yazılı olan durumu okuduğunda doğaçlamalara başlanır. Bir süre sonra doğaçlamalar izlenir ve üzerine konuşulur. Drama eğitmeni doğaçlamalardan sonra öğrencilere “Bilgisayarlar arasında da ağ bağlantısı kurulabilir mi? Bilgisayar ağı kullanmak hangi kolaylıkları sağlar?” sorularını sorar.

Kâğıtlardaki roller ve durumlar aşağıdaki gibidir:

A’lar:

Okul müdürüsünüz. Bilişim Teknolojileri sınıfında bulunan bilgisayarlar okulda bulunan yerel alan ağına (LAN) bağlı değiller ve internete de giremiyorlar. Bu ağın kurulması ve öğrencilerin internete bağlanacak olması sizi tedirgin ediyor. Bu durumu odanıza gelen bilişim teknolojileri öğretmeniyle tartışıyorsunuz.

B’ler:

Bilişim teknolojileri öğretmenisiniz. Sınıfınızda ağ bağlantısı yok ve bu yüzden okulun internet bağlantısını derslerinizde kullanamıyorsunuz. Ancak bir sorun var, okul müdürü bu durumun oldukça karmaşık ve pek çok

malzeme gerektirdiğini düşünüyor. Okul müdürünü bu konuda ikna etmeniz gerekiyor. Bu durumu okul müdürüne, odasında açıklamaya çalışıyorsunuz.

4. Etkinlik

Öğrenciler birden dörde kadar sayarlar. Aynı rakamı söyleyen öğrenciler grup olurlar. Drama eğitmeni gruplara aşağıdaki durumları konu alan bir doğaçlama oluşturmalarını söyler.

Birinci grup: Okulumuzda bir “*Bilişim Teknolojisi Sınıfı*” kurulacak ve sizler uzman bir ekipsiniz. Okula gelerek nasıl bir ağ kurulması konusunda çözüm üretiyorsunuz ancak okul müdürü sizin işinize sürekli karışarak işinize engel olmaya çalışıyor.

İkinci grup: Bir ortaokulda 6. Sınıfta okuyan öğrencilersiniz. Okul müdürü öğrencilerin internete girmemesi için bilgisayarlarda bir takım ayarlar yapıyor. Bu durumu çözmek için neler yapabilirsiniz, çözüm üretiyorsunuz.

Üçüncü Grup: Bilişim Teknolojileri öğretmeniniz sizlere proje ödevi olarak “*Bilgisayar ağları ve bilginin internetteki yolculuğu*” konusunu verdi. Ancak evinizdeki internet bağlantısı sorunları nedeniyle, ödevinizi okulda yapmaya karar verdiniz. Sabah okulunuzdaki bilişim teknolojisi sınıfına girdiniz. Ancak öğretmeniniz bu bilgisayarlarda internete girmeye izninizin olmadığını söyledi.

Dördüncü Grup: Okulunuzdaki bilişim teknolojisi sınıfında ödevlerinizi çıkarmak için yazıcıya ihtiyacınız var. Sınıfta yazıcı var ancak sizin bilgisayarınıza bağlı değil. Bu durumu çözmek için ne yapabilirsiniz?

C- Değerlendirme

5. Etkinlik

Etkinlik öncesinde drama eğitmeni çalışma alanının duvarına iki adet karton ve her iki tarafa etkinlikte kullanılacak, birden altıya kadar numaralanmış altı soruyu, görünmeyecek biçimde asar.

Öğrenciler iki gruba ayrılırlar ve her bir grup önden arkaya doğru el ele tutuşacak biçimde sıralanır. Drama eğitmeni elinde demir bir para olacak biçimde grupların arkasına geçer ve elindeki demir parayı en arkadaki öğrencilere gösterdiği anda, bu öğrenciler önlerindeki arkadaşlarının elini hafifçe sıkarak akımı verir. Akım arkadan öne doğru iletilir ve en öndeki öğrenci duvardaki karton kâğıda, duvarda asılı olan birinci soruyu alarak yanıtını yazar. Öğrenci sorunun yanıtını bilmiyorsa geriye gelip grup arkadaşlarına sorma hakkı bulunmaktadır. Her bir soru beş puan değerindedir. Soruyu ilk doğru yazan grup beş puan kazanır. Toplamda en çok puan toplayan grup oyunu kazanır.

Soru1: Dünya genelindeki bilgisayar ağlarını ve kurumsal bilgisayar sistemlerini birbirine bağlayan, ortak bir iletişim protokolü ile birbirleriyle ilişkilendirilmiş elektronik iletişim ağına ne denir?

Soru2: İki ya da daha fazla bilgisayarın birbirine bağlanmasıyla oluşan yapıya ne denir?

Soru3: Birbirine yakın, aynı oda veya bina içerisinde yer alan bilgisayarların bağlanmasıyla oluşturulan ağa ne denir?

Soru4: Bir ülke ya da dünya çapında, aralarında yüzlerce veya binlerce kilometre mesafe bulunan bilgisayar ve ağların birbirine bağlanmasıyla oluşturulan ağa ne denir?

Soru5: Bilinen en büyük “*Geniş Alan Ağı*” hangisidir?

Soru6: Bilgisayarınızı ağa bağlayan ve ağa bağlıyken gerekli işlemleri yöneten bilgisayar parçası hangisidir?

6. Etkinlik

Öğrencilere, aşağıdaki ifadelerin yer aldığı kâğıtlar verilir ve tümcelerinin boş bırakılan kısımlarını doldurmaları söylenir. Tüm öğrencilerin kâğıtları doldurmasının ardından çember olunur. Gönüllü öğrenciler tümcelerini sesli bir biçimde okurlar.

Birinci oturumun değerlendirme aşamasında “*Boşlukları Tamamlama*” etkinliğinde yer alan sorulara öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlardan bazıları

aşağıdaki gibidir. Benzer ifadeler tekrar yazılmamıştır. Öğrencilerin ortaklaştığı ifadeler göz önünde bulundurulmuştur.

İnternet olmasaydı...

“Sosyal ağlara giremezdik ve bilgilere ulaşamazdık.” (Ö, 1)

“İletişim kuramazdık, araştırma yapamazdık, online oyun oynayamazdık.” (Ö, 6)

“Ödevlerimizi yapamazdık, bilgilere erişmek için daha çok kitap karıştırırdık, merak ettiklerimizi bulamazdık.” (Ö, 10)

“Araştırma yapamazdık, oyun oynayamazdık, anlamadığımız kelimelere bakamazdık, iletişim kuramazdık.” (Ö, 14)

“Başka arkadaşlarımızla sosyal ağlardan konuşamazdık.” (Ö, 24)

“Ders çalışmazdık, ödevlerimizi yapamazdık, uçak bileti alamazdık, internette arkadaşlarımızla konuşamazdık ve oyun oynayamazdık.” (Ö, 33)

İnternete bağlanmak için..... gereksinimimiz var.

“Modem, kablo ve dizüstü bilgisayar” (Ö, 1)

“Modem, telefon hattı, yerel ağ, bilgisayar” (Ö, 9)

“Ethernet kartı, modem, ağ kablosu, telefon hattı” (Ö, 10)

“Kablo modem, Ethernet kartı, telefon hattı” (Ö, 11)

“Ethernet kartı, modem, telefon kablosu” (Ö, 12)

“Modem, internet, kablo, bilgisayar ağı, telefon hattı” (Ö, 16)

“Modem, ağ kablosu, bilgisayar.” (Ö, 20)

“Ethernet kartı, modem, ağ kablosu.” (Ö, 23)

“Modem, Ethernet kartı, ağ kablosu, internet programı.” (Ö, 26)

“Ethernet kartı, modem, telefon.” (Ö, 27)

“Modem, ethernet kartı, ağ kartı, bağlantı kablosu.” (Ö, 30)

“Ethernet kartı, modem, kablo, telefon hattı.” (Ö, 33)

İki tür bilgisayar ağı vardır. Bunlar;

“Lan (ev alan ağı), wan (büyük alan ağı)” (Ö, 4)

“Yerel alan ağı, büyük alan ağı” (Ö, 6)

“Bilgisayar ağı, geniş alan ağı” (Ö, 13)

“İletişim ağı, internet ağı” (Ö, 14)

“Yerel alan ağı, geniş alan ağı” (Ö, 16)

“Lan ve wan” (Ö, 22)

“Kablolu ve kablosuz” (Ö, 26)

“Yerel alan ağı, geniş alan ağı” (Ö, 30)

“Kablolu ağ, kablosuz ağ” (Ö, 31)

“Lan ve wan” (Ö, 32)

“Ağ kablosu, bilgisayar ağı” (Ö, 33)

Bilgisayar ağlarının görevi;

“İnternete, sosyal ağlara bağlanmak.” (Ö, 2)

“Birçok bilgisayarın haberleşmesini sağlar.” (Ö, 5)

“Bize daha çok bilgi vermek.” (Ö, 8)

“İletişim kurmak, kaynakları paylaşmak.” (Ö, 9)

“Bilgisayarların birbirine bağlanmasını sağlar (lan), dünyanın her yerindeki yerel alan ağlarını bağlar (wan).” (Ö, 10)

“İnternete ve diğer bilgisayar ağlarına bağlanmak.” (Ö, 18)

“Başka bir bilgisayarla iletişim kurulmasını sağlar.” (Ö, 23)

“İletişim kolaylığı, veri ve yazılım paylaşımı, kaynak paylaşımı.” (Ö, 24)

“İki veya daha fazla bilgisayarın paylaşımını sağlar.” (Ö, 25)

“Sosyal medyaya girmemizi sağlar.” (Ö, 29)

İkinci Oturum

Tarih: 30 Ekim 2014

Konu: Bilgisayar Ağları

Mekân: İsmail Tarman Ortaokulu Çok Amaçlı Salonu / Beşiktaş

Grup: İsmail Tarman Ortaokulu 6. Sınıf Öğrencileri 35 kişi (19 kadın, 16 erkek)

Süre: 80 dakika (40 + 40)

Yöntem, Teknikler: Yaratıcı drama (Rol oynama, doğaçlama)

Araç-Gereç: Mürekkepli tahta kalem, çeşitli karikatürler, renkli karton kâğıtlar, boya kalemleri, pastel boyalar.

Kazanımlar:

- Bilgisayar ağlarına ve internete bağlanmak için kullanılan araçları söyler.
- Ağ yapıları arasındaki farklılıkları değerlendirir.
- Bilgisayar ağları ve internet konusundaki düşüncelerini karikatürle ifade eder.

Süreç

A- Hazırlık / Isınma

1. Etkinlik

Öğrenciler çember olur, birden altıya kadar sayarlar. Aynı rakamı söyleyenler grup olurlar. Drama eğitmeni gruplara birer mürekkepli tahta kalem verir. Grupların amacı drama eğitmeninin tahtaya karışık bir biçimde yazmış olduğu harfleri bir araya getirerek anlamlı bir sözcük ya da sözcükler oluşturmaktır (Örnek: dmome: modem). Sözcük ya da sözcükleri ilk oluşturan ve ellerindeki kâğıda yazıp kaldıran grup on puan alır.

Sözcük/sözcükler

Modem, ağ kartı, ağ kablosu, geniş alan ağı, bilgisayar ağları, işletim sistemi, yerel alan ağı, telefon hattı, internet, bilgisayar.

Oyun sonunda en yüksek puanı alan grup birinci olur. Drama eğitmeni öğrencilere yazılan sözcükleri yüksek sesle okumalarını ve yazılan sözcüklerin bilgisayar ağlarına ve internete bağlanmak için ihtiyacımız olan

araçlar olduklarını söyler. Her bir aracın görevinin ne olduğu üzerine konuşulur.



Fotoğraf-2: Harflerden sözcükler oluşturmaya çalışan öğrenciler

2. Etkinlik

Öğrenciler çember olurlar ve öğrencilere sırasıyla “ağ kartı, ağ kablosu, geniş alan ağı, bilgisayar ağı, yerel alan ağı, bilgisayar” adları verilir. Sağ yanı boş olan kişi, “Sağ yanım boş” der. öğrenciler “Kim gelsin?” diye sorduğunda “..... (verilen adlardan birini söyleyerek) gelsin” der. Adı söylenen öğrencilerden biri boş olan yere gider. Bu sırada sadece bir kişi olduğu yerden çıkmalıdır. Birden fazla kişinin çıkması durumunda oyuna baştan başlanır. Sağ yanı boş kalan kişinin “Sağ yanım boş” demesiyle oyun aynı biçimde devam eder. Sözcüklerin tümü eksiksiz bir biçimde söylendiğinde grup oyunu kazanmış olur.

Drama eğitmeni oyun sonunda öğrencilere bilgisayar ağlarına ve internete bağlanmak amacıyla kullanılan araçlarla ilgili neler hatırladıklarını sorar. İstekli öğrencilerin görüşleri alınır.



Fotoğraf-3: Oyun oynayan öğrenciler

Ara

B- Canlandırma

3. Etkinlik

Öğrenciler ikili grup olurlar. Drama eğitmeni “Çok ciddi bir sorunla karşı karşıyasınız. Sosyal Bilgiler öğretmeninizin verdiği performans ödevini yapmak için evinizde bilgisayarın başına oturdunuz ancak bilgisayarın internete bağlanmadığını fark ettiniz. Ödevi yarın sabah öğretmeninize teslim etmeniz gerekiyor. Bu ödevi yapmazsanız dersten kalacaksınız. Üstelik evde bilgisayardan anlayan biri de yok. Eşinizle birlikte, bizlere bu durumun çözümünü gösterecek bir canlandırma yapınız.” yönergesini verir. Hazırlıksız eş zamanlı doğaçlama yapılır. Bir süre sonra ikililerin bu duruma buldukları çözüm bölümleri canlandırılır. Drama eğitmeni canlandırmalardan sonra öğrencilere “Bulunan çözümler hakkında ne düşünüyorsunuz? Daha farklı çözümler bulunabilir miydi?” sorularını sorar.



Fotoğraf-4: İkili doğaçlama yapan öğrenciler

4. Etkinlik

Öğrenciler 1'den 4'e kadar sayarlar. Aynı rakamı söyleyen öğrenciler grup olurlar. Drama eğitmeni gruplara aşağıdaki durumları konu alan bir canlandırma hazırlamalarını söyler.

Birinci Grup: Akşam yemeğinden sonra, yarın sabah öğretmenimize teslim edeceğiniz ödevinizi yaparken, evinizdeki bilgisayarın çalışmadığını fark ettiniz. Bu ödev sizin için çok önemli, notunuzu yükseltmek için öğretmeninizin size verdiği son fırsat. Evde bilgisayarı onaracak tek kişi babanız ancak o da tuttuğu takımın önemli bir maçını izliyor. Babanızın yanına gidiyorsunuz ve durumu ona anlatıyorsunuz.

İkinci Grup: Teknoloji ve tasarım öğretmeniniz sürekli internetten araştırma ödevleri veriyor ancak sizin ve birkaç arkadaşınızın evinde internet bağlantısı yok. Bu durumu çözmek için okuldaki bilişim teknolojileri sınıfını kullanmaya karar veriyorsunuz ancak bir sorun var bilişim teknolojileri öğretmeniniz çok sinirli biri ve bu durumu kabul edecek gibi görünmüyor. Bilişim Teknolojileri öğretmeninizin yanına giderek durumu anlatmaya karar veriyorsunuz.

Üçüncü Grup: Bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde çok iyisiniz. Bilgisayar ve internet konusunda bir uzman olduğunuzu düşünüyorsunuz.

Geçtiğimiz hafta bilişim teknolojileri ve yazılım dersinden sınav oldunuz. Bilgisayar ağları ve internet hakkında olan bu sınavdan yüksek bir not bekliyorsunuz ancak öğretmeniniz sınıfta notları açıklarken notunuzun çok düşük olduğunu ve hayal kırıklığına uğradığını söyledi. Bu durumun mümkün olmadığını ve bir yanlışlık olduğunu söyleyerek öğretmeninizle tartışmaya başlıyorsunuz.

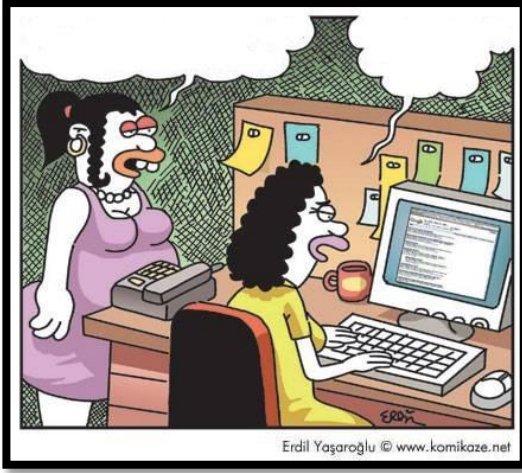
Dördüncü Grup: Okulda ve arkadaş çevrenizde her şeyi bildiğinizi iddia ediyorsunuz. Bu bilmiş tavrınız ve derste her soruya parmak kaldırmadan yanıt vermeniz sınıf arkadaşlarınızı rahatsız ediyor. Arkadaşlarınız bu durumu size açıklasa da abarttıklarını düşünüyorsunuz. Önümüzdeki hafta bilişim teknolojileri ve yazılım dersinden sınav olacaksınız. Ancak bir sorunuz var, bu derste hiç de iyi değilsiniz hatta bilgisayar ağları ve internet konusunda, dersleri hiç dinlemediğiniz için çok kötüsünüz. Sınava hazırlanmak için arkadaşlarınızdan yardım istemeye karar veriyorsunuz ve zil çaldığında yanlarına gidiyorsunuz.

C- Değerlendirme

5. Etkinlik (Karikatürleri tamamlama)

Drama eğitmeni, öğrencilere “Karikatür hakkında ne düşünüyorsunuz? Karikatür çizmemizin amacı ne/neler olabilir?” sorularını sorar. Karikatür hakkında bir süre konuşulduktan sonra drama eğitmeni; insan ve toplumla ilgili her tür olayı konu alarak, abartılı bir biçimde veren, düşündürücü ve güldürücü resimlere karikatür dendiğini, karikatürün bir resim sanatı olduğunu söyler. Bu açıklamanın ardından konuşma baloncukları silinmiş karikatürleri sınıfın duvarına asar. Öğrencilere, karikatürlerdeki konuşma baloncuklarını internet ve bilgisayar ağları konusuna bağlı kalarak doldurmaları söyler. Tüm karikatürler doldurulduktan sonra sesli bir biçimde okunur.

“*Karikatürleri tamamlama*“ etkinliğinde öğrencilerin karikatürlere yazdıkları yorumlar her karikatürün altında belirtilmektedir. Benzer ifadeler tekrar yazılmamıştır. Baloncukların içindeki ifadeler sırayla yazılmıştır.



"Ya ikide bir dıt, dıt, dıt bu ne böyle. Siz tanışmadınız bi mi? Ablam bilgisayar, bilgisayar ablam." (Ö, 4)

"Ne yapıyorsun? Arkadaşlarımla bilgisayar bağlantısı kuruyorum.." (Ö, 8)

"İnternete, sosyal ağlara bağlanmak." (Ö, 9)

"Kanka nıpiyon? Arkadaşa bağlanıyorum" (Ö, 17)

"Beni faceden dürtmüşsün. Dürtmezsem çarpılırım. (Ö, 26)

"Ulan halan oyun mu oynuyon Fadime? Yok youtubeu kapatmışlar da modemi ayarlıyorum." (Ö, 30)

"Ne yazsam acaba? Bak hala ne yazsam diyor ya!" (Ö, 2)

"Buldun mu interneti? Dur az kaldı. (Ö, 6)"

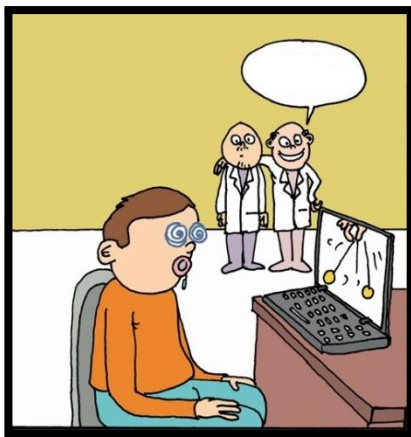
"Elektrikler gitti. Gitti ya, keşke şu bilgisayar da temelli gitse. (Ö, 14)"

"Çetleşelim mi? Saçmalama kanka." (Ö, 19)

"Nur sana skypetan mesaj atmış. Bilgisayar internete bağlanmıyor ben nerden bileyim!." (Ö, 23)

"Off, senin yüzünden bağlantı gitti. Tüh ya daha arkadaşıma mesaj atacaktım." (Ö, 25)

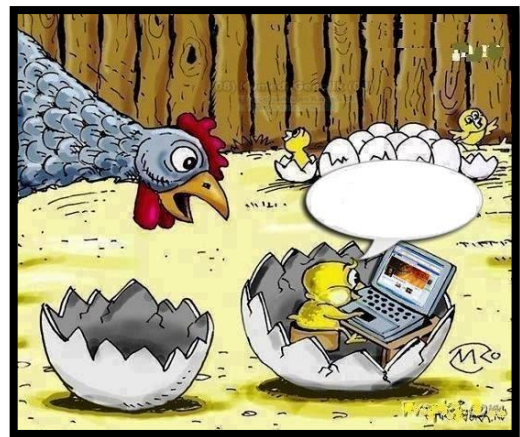
"Artık yeter, her gün facee giriyorsun. Napiim hayatım çok sıkılıyor.." (Ö, 29)



"Bilgisayar işi işte." (Ö, 1)

"Hipnotize edeyim mi müdür?." (Ö, 3)

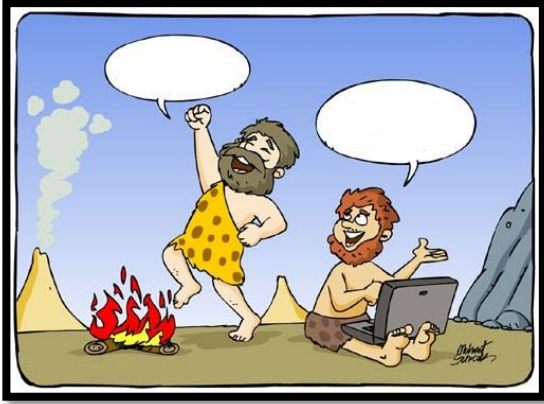
"Uzaylı şaban hipnotize oldu olum." (Ö, 18)



"Aaa, cikcik bana arkadaşlık isteği yollamış." (Ö, 5)

"Hemen durumumu doğdu olarak değiştirmeliyim." (Ö, 14)

“Çocuğun oyun oynamaktan gözleri dönmüş baksana.” (Ö, 25)
 “Bir selfie çeksek mi?” (Ö, 26)



“Yaşasın internet çekiyor. Sevindiğin şeye bak. Ben facebooka giriyorum..” (Ö, 2)
 “Ateşi buldum. Facebookta fotoğrafını paylaşayım mı?.” (Ö, 7)
 “Ateşi buldummmmm. Dur hemen tivit atayım.” (Ö, 19)
 “Oh be sonunda ateşi buldum. Şuna bak, ben bilgisayarı buldum sesim çıkıyor mu hiç?” (Ö, 23)

“Merhaba, ben bir bilgisayar olarak seni ele geçirecem. Neeee? Yok bir şey!” (Ö, 5)
 “Bana bir format at ve yeni bir hayata başlayım. Eyvah bilgisayarım çöktü, bütün ödevlerim gitti.” (Ö, 8)
 “Beni ilk kim kullandı biliyor musun? Hayır. Ben de bilmiyorum.” (Ö, 22)
 “Yeter artık çok çalıştım Dur işlerim bitmedi daha. Hiç kusura bakma iyi geceler.” (Ö, 28)
 “Hey ödevimi yapıcım ama bağlantı yok. Modeme bak modeme!” (Ö, 32)



“Keşke çamaşır da internetten yıkansa. Öyle bir teknoloji var olmadı.” (Ö, 3)

“Benim çamaşırım bitti, senin bilgisayarın bitmedi. Zaten bağlantım kesildi, bir git başımdan!” (Ö, 5)

“Sonunda ağları icat ettin mi? Bir susarsan bulacam vallahi!” (Ö, 7)

“Yaa yeter artık, sabah akşam bilgisayar. Çok uzattın ama. Bir çay koy da içelim şöyle bağlantımız varken..” (Ö, 17)

“Olum kalk az yardım et, kolum koptu. Anne oyun daha bitmedi yaaa!” (Ö, 20)

İnternet gelince haber ver, ben oturucam biraz da.

He anne, he he.” (Ö, 30)

“Mesaj attım. Geldi mi?.” (Ö, 4)

“Görüntülü konuşalım mı?” (Ö, 8)

“Aşkım şu anda birbirimize bağlıyız.” (Ö, 13)

“Arkadaşlık isteği gönderiyorum, kabul et hemen!” (Ö, 24)

“Kaç takipçin var?.” (Ö, 27)

“Hayatım neden beni takip etmiyorsun?.” (Ö, 31)

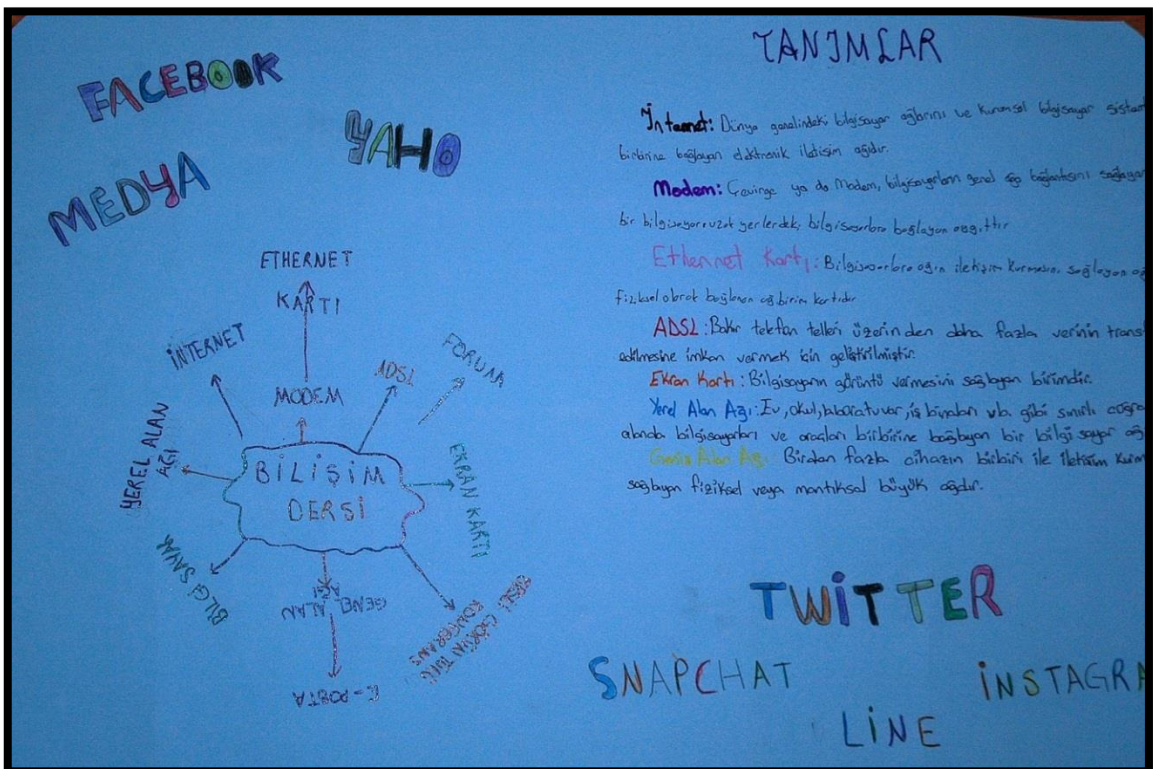
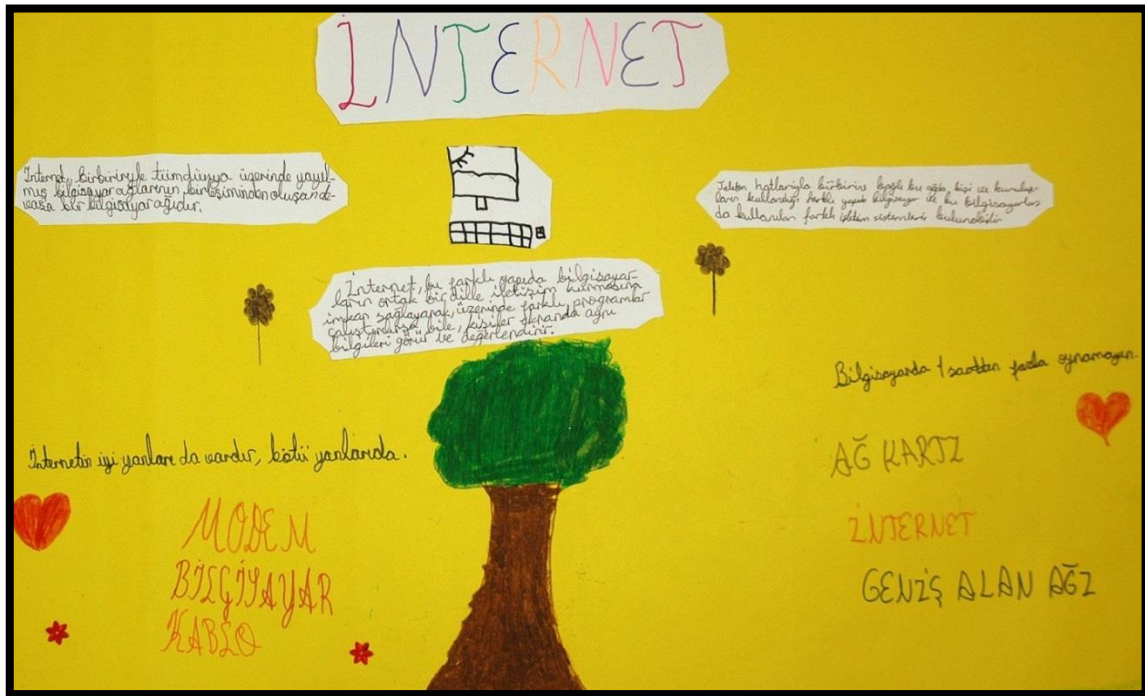
“Şu internet de olmasa nasıl haberleşicez di mi hayatım?.” (Ö, 33)

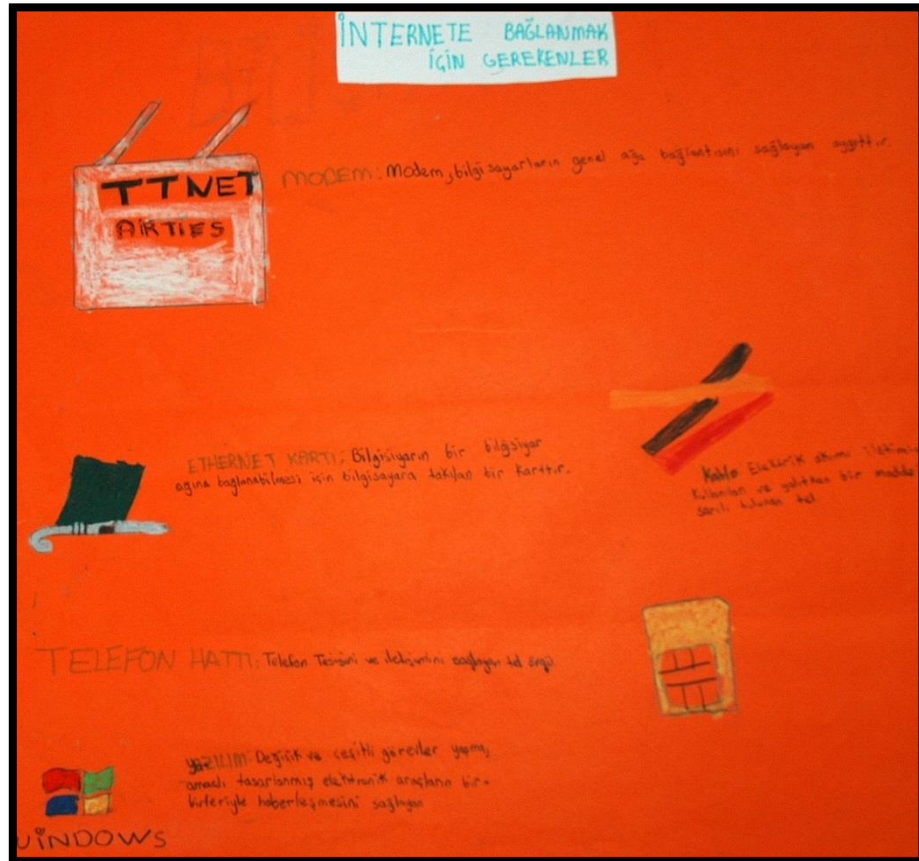
6. Etkinlik

Öğrenciler birden beşe kadar sayarlar. Aynı rakamı söyleyen öğrenciler grup olurlar. Gruplara renkli karton kâğıtlar, boya kalemleri ve pastel boyalar verilir. Drama eğitmeni “Bugünkü çalışmamızda bilgisayar ağlarını, internet bağlantısının nasıl oluştuğunu, bilginin ağlar arasında dolaşmasını öğrendik. Sizler, bilginin ağlar arasındaki ve internet ortamındaki yolculuğuyla ilgili bir afiş hazırlasaydınız bu nasıl bir afiş olurdu? Şimdi sizlere verilen kartonlar ve boyalar yardımıyla bu yolculuğu afişe dönüştürelim” yönergesini verir. Gruplara yeterli süre verilir ve süre sonunda gruplar afişlerini mekânın duvarlarına asarak sunumlarını yaparlar.

Grupların hazırladıkları afişler aşağıdaki gibidir.







Üçüncü Oturum

Tarih: 6 Kasım 2014

Konu: İletişim Araçları (e-posta, forum, sohbet, sesli-görüntülü konferans vb. güncel teknolojiler)

Mekân: İsmail Tarman Ortaokulu Çok Amaçlı Salonu / Beşiktaş

Grup: İsmail Tarman Ortaokulu 6. Sınıf Öğrencileri 35 kişi (19 kadın, 16 erkek)

Süre: 80 dakika (40 + 40)

Yöntem, Teknikler: Yaratıcı drama (Rol oynama, doğaçlama)

Araç-Gereç: Kablo yumağı, rol kartları, iletişim araçları ile ilgili görseller, kraft kâğıtlar, boya kalemleri.

Kazanımlar:

- İletişim araçlarının görevlerini ifade eder.
- İletişim araçlarını kullanma yöntemlerini açıklar.
- İletişim araçlarının önemini ifade eder.

Süreç

A- Hazırlık / Isınma

1. Etkinlik

Öğrenciler çember olur. Drama eğitmeni uzun bir kablo yumağının bir ucunu elinde tutarak, yanındaki öğrenciye iletir. İletirken, önce adını sonra da iletmek istediği şeyi söyler ("Benim adım Özge sana bir video gönderiyorum.", "Benim adım Fatma, sana bir fotoğraf gönderiyorum.", "Benim adım Kaan, sana bir şarkı gönderiyorum."... gibi). İletiyi alan kişi de, aynı biçimde önce adını sonra ilettiği nesneyi söyleyerek kabloyu yanındakine iletir. Kablo, tüm öğrenciler arasında iletildiğinde oyun sonlandırılır.

Drama eğitmeni etkinlik sonunda aşağıdaki soruları sorar ve konu üzerine bir süre konuşulur.

- Elimizdeki kabloyu teknolojiye çok sık kullandığımız bir ortama benzetsek bu ne olurdu?
- İnternette iletişim kurmak amacıyla hangi iletişim araçlarını kullanıyorsunuz?
- Bu araçların sizler için önemi nedir?

- İnternette iletişim kurmak için kullandığımız araçlardan en önemli 3 tanesi ne olabilir?



Fotoğraf-5: Kabloyu kullanarak ileti, fotoğraf video gönderen öğrenciler

2. Etkinlik

Öğrencilerden biri ebe olarak seçilir. Ebenin amacı, olabildiğince çok kişiye dokunarak onları donmuş bir biçime getirmektir. Dokunulmayan ya da çözülen öğrencilerin amacı ise, donuk gördükleri arkadaşlarını çözmektir. Ebenin dokunduğu öğrenciler, oldukları yerde donup kalırlar. Donan kişilere dokunarak onları çözmeye çalışan öğrenciler, iletişim araçlarından birinin adını söyler (e-posta, forum, sohbet, sesli görüntülü konferans). Donuk olan öğrenci, söylenen iletişim aracının kullanım amaçlarından birini doğru olarak söyleyebilirse çözülür. Bir süre oynanmasının ardından, oyuna ikinci bir ebe eklenerek devam edilir.



Fotoğraf-6: Çamura batma oyunu oynayan öğrenciler

Ara

B- Canlandırma

3. Etkinlik

Öğrenciler ikili grup olurlar. Drama eğitmeni ikililere canlandırmaları için aşağıdaki rol kartlarını verir. İkililere hazırlanmaları amacıyla yeterli süre verilir ve süre sonunda canlandırmalar izlenir.

Mert Güneş, 35 yaşında, forum yöneticisi

Bilinen bir forum sitesinin yöneticiliğini yapıyorsunuz. Uzun süredir içinde olduğunuz bu işte oldukça deneyimlisiniz. İşinizi titizlikle yapmak sizin için çok önemli. Size bağlı olan moderatörlerden e-posta yoluyla düzenli olarak bilgiler alıyorsunuz. Haftada bir kez çalışanlarınızla sesli-görüntülü konferans yapıyorsunuz. Bu konferanslarda sitenin üye profillerini ve yapmanız gerekenleri inceliyorsunuz. Forumdaki üye sayınız oldukça iyi ve bu durumu son görüşmenizde forum sahibine ilettiniz ve size çok memnun olduğunu söyledi.

Ancak son günlerde forum sitenizin bir bölümündeki üye sayısının birden bire azaldığını fark ettiniz ve bölüm moderatörü ile bu durumu acilen görüşme kararı aldınız.

Başlangıç noktası: Forum yöneticisi olarak forum sitesinin moderatörünün odasına gidiyorsunuz ve “Sitede neler oluyor? Hemen bir açıklama bekliyorum!” demenizle doğaçlama başlıyor.

Salih Can, 28 yaşında, forum moderatörü

Bilinen bir forum sitesinin moderatörlüğünü yapıyorsunuz. Son günlerde forum kurallarına uymayan paylaşımları (hakaret, kötü ve aşağılayıcı sözler) olan çok sayıda üyeyi engellediniz. Ancak işlerinizin yoğunluğu nedeniyle, bu durumu forum yöneticisine iletme fırsatı bulamadınız. Forum yöneticisi sizinle acilen görüşmek istediğini söyledi.

Başlangıç noktası: Forum yöneticisi sizin odanıza geliyor ve “Sitede neler oluyor? Hemen bir açıklama bekliyorum!” demesiyle doğaçlama başlıyor.

4. Etkinlik

Drama eğitmeni, öğrencilere sırasıyla 1, 2, 3, 4 biçiminde, her katılımcının bir rakam almasını sağlayarak saymalarını söyler. Aynı rakamı söyleyen öğrenciler grup olurlar. Gruplara çeşitli fotoğraflar verilir ve fotoğraflara bakarak, o kişilerin kim olabilecekleri, nerede ve ne yapıyor olabilecekleri konusunda düşünmeleri ve birbirleriyle paylaşımları söylenir. Drama eğitmeni gruplara dramatik durumu ve aşağıdaki soruları içeren kağıtları verir. Gruplar sorulardan ve ellerindeki fotoğraflardan yararlanarak durumu anlatan birer grup doğaçlaması hazırlarlar. Gruplara yeterli süre verilir. Süre sonunda canlandırmalar izlenir.

- Bu insanlar hangi iletişim araçlarını kullanıyorlar?
- Bu mekânlarda birbirlerini görmek için hangi teknolojiyi kullanarak iletişime geçmiş olabilirler?
- Kullanılan iletişim aracı yerine hangi iletişim araçlarını kullanabilirlerdi?
- Bu iletişim araçları hangi durumlarda kullanılabilir?

Dramatik durum: İstanbul'da, bilişim teknolojileri alanında faaliyet gösteren bir şirkette yöneticisiniz ve şirketin üst düzey yöneticileri önemli bir toplantıya katılmak amacıyla şehir dışında bulunuyor. Siz şirketteki yoğun işleriniz yüzünden İstanbul'da kaldınız. Ancak çok acil bir konuda karar vermeniz gerekiyor. Şirketteki çalışanlarınız durumlarından şikayetçi ve size, durumları iyileştirilmediği takdirde istifa edeceklerini söylediler. Acilen bir karar vermeniz gerekiyor. Şirket yöneticileriyle bir araya gelmeniz mümkün değil. Bu soruna çözüm olacak en etkili yolu bulmanız gerekiyor! Bunun için teknolojiyi nasıl kullanacak ve bu soruna bir çözüm bulacaksınız?

Canlandırmada kullanılan görseller:





C- Değerlendirme

5. Etkinlik

Drama eğitmeni, üzerinde konu başlıklarının yazılı olduğu kraft kâğıtları ve boya kalemlerini mekânın dört köşesine koyar. Öğrenciler dört gruba ayrılır. Gruplar drama eğitmeninin işaretiyle üzerinde iletişim araçlarının yazılı olduğu kâğıtların yanına giderek, o iletişim aracı ile ilgili öğrendiklerini / iletişim aracının sağladığı kolaylıkları yazılar veya çizimlerle aktarırlar. Gruplar sırayla her istasyonda bu işlemi tamamlarlar. Tamamlanan iletişim araçları ürünleri mekanda duvara asılır ve grupların ürünlerin tamamlanmış biçimini görmeleri sağlanır.

1. Kâğıt: E-Posta
2. Kâğıt: Forum
3. Kâğıt: Sohbet
4. Kâğıt: Sesli Görüntülü Konferans



Fotoğraf-7, Fotoğraf-8: Eposta, forum, sohbet, sesli görüntülü konferans ilgili afiş/görsel hazırlayan öğrenciler.

Grupların hazırladıkları ürünler aşağıdaki gibidir.







Dördüncü Oturum

Tarih: 13 Kasım 2014

Konu: İletişim Araçları (e-posta, forum, sohbet, sesli-görüntülü konferans vb. güncel teknolojiler)

Mekân: İsmail Tarman Ortaokulu Çok Amaçlı Salonu / Beşiktaş

Grup: İsmail Tarman Ortaokulu 6. Sınıf Öğrencileri 35 kişi (19 kadın, 16 erkek)

Süre: 80 dakika (40 + 40)

Yöntem, Teknikler: Yaratıcı drama (Rol oynama, doğaçlama)

Araç-Gereç: İletişim araçlarının yazılı olduğu kâğıtlar.

Kazanımlar:

- İhtiyaca göre iletişim aracını seçer
- İletişim süreci açısından araçlar arasındaki farklılıkları karşılaştırır

Süreç

A- Hazırlık / Isınma

1. Etkinlik

Mekânda e-posta, forum, sohbet, sesli-görüntülü konferans isimleriyle dört farklı köşe belirlenir ve bu köşelere isimleri yazılır. Drama eğitmeni “Birazdan sizlere bazı açıklamalar okunacak. Sizler bu açıklamanın hangi köşeye ilgili olduğunu düşünüyorsanız o köşeye gideceksiniz. Eğer açıklamanın bu köşelerle ilgili olmadığını düşünüyorsanız olduğunuz yerde kalabilirsiniz.” yönergesini verir. Açıklamalar aşağıdaki gibidir:

- Sosyal Bilgiler dersiyle ilgili yaptığınız sunumu, arkadaşınıza göndermek istiyorsunuz.
- Sorular sormak için başlıklar açtığımız tartışma alanları.
- Mektup göndermenin elektronik olanı.
- Yardıma ihtiyacımız olduğunda deneyimli kullanıcılardan yardım alırsınız.
- Bu programlarda gönderdiğimiz video, ses, fotoğraf gibi paylaşımlar anında karşıya ulaşır.

- Genellikle uzaktan eğitim ya da toplantılarda kullanılan, birden fazla kişinin aynı odadaymış gibi iletişim kurduğu yazılım ya da internet sayfasıdır.
- Kullanıcı adı, şifre gerektiren ve en bilinenleri hotmail, gmail, yandex olan iletişim araçlarıdır.



Fotoğraf-9: Söylenilen ifadeye uygun köşeye gitmeye çalışan öğrenciler

2. Etkinlik

Drama eğitmeni, üzerinde iletişim araçlarından (e-posta, forum, sohbet, sesli-görüntülü konferans) birinin ve görevinin yazılı olduğu kâğıtları öğrencilerin sırtına yapıştırır. Öğrenciler mekânda serbest bir biçimde dolaşırlar. Bu sırada karşılaştıkları kişilere ‘Beni hangi amaçla kullanılırsın?’ sorusunu sorarak, hangi iletişim aracı olduğunu anlamaya çalışırlar. Öğrencilere, sadece bu soruyu sormaları ve birer tümce ile yanıt vermeleri söylenir. Kendilerinin hangi iletişim aracı olduğunu tahmin eden öğrenciler, drama eğitmeninin yanına giderek, ne olduklarını söylerler. Tüm öğrenciler hangi iletişim aracı olduklarını bulduklarında oyun sonlandırılır.



Fotoğraf-10, Fotoğraf-11, Fotoğraf-12: Arkalarındaki kâğıtlarda ne yazdığını bulmaya çalışan öğrenciler

B- Canlandırma

3. Etkinlik

Öğrenciler ikili olurlar. Kendi aralarında A ve B olarak karar verirler. A'lar öğrenci, B'ler öğretmendir. Gruplara verilen durum aşağıdaki gibidir:

“Öğrenci, performans ödevi için iki gün boyunca uğraşmıştır. Ödevini, internet yoluyla elde ettiği bilgileri bir araya getirerek hazırlamıştır. Ödevinden iyi bir not beklemektedir. Ancak notunun düşük olduğunu duyunca, sınav kâğıdına bakmak için öğretmenin yanına gider. Kâğıtta yazan “daha seçici davranmalısın!” uyarısının ne anlama geldiğini öğretmenine sorar.” Bu durum öğretmenin hiç hoşuna gitmemiştir ve daha önce yaptığı uyarıları öğrenciye hatırlatarak kızgınlığını ifade eder.

Drama eğitmeni yönergeyi söyledikten sonra eş zamanlı doğaçlama başlar. Bir süre sonra gönüllü ikililer durumu canlandırırlar.

Canlandırmalar sergilendikten sonra drama eğitmeni internette ulaşılan bilgilerin her zaman doğru olamayacağını, bilgileri alma konusunda daha seçici davranılması gerektiğini ve her alınan bilgiyle ilgili kaynakça belirtilmesi gerektiğini söyler.

4. Etkinlik

Öğrencilere donuk imge, flash back ve flash forward teknikleriyle ilgili bilgi verilir. Flash back ve flash back tekniklerini kullanırken eski zamanlara, flash forward tekniğini kullanırken geleceği canlandırabilecekleri eklenir. Öğrenciler dört gruba ayrılır. Gruplara iletişim araçlarından biri söylenir. Gruplar, söylenen iletişim aracının hangi ihtiyaçlar sebebiyle ortaya çıktığı ve bu iletişim aracının diğer iletişim araçlarından daha üstün olmasıyla ilgili canlandırmaları üç teknikten en az birini kullanarak hazırlarlar. Canlandırmalar aşağıdaki tümcelerle başlar:

Birinci Grup: E-posta, “Bu işi e-posta olmadan başarmamız mümkün değil!”

İkinci Grup: Forum, “Bu işi forum olmadan başarmamız mümkün değil!”

Üçüncü Grup: Sohbet, “Bu işi sohbet programı olmadan başarmamız mümkün değil!”

Dördüncü Grup: Sesli-görüntülü konferans, “Bu işi sesli-görüntülü konferans olmadan başarmamız mümkün değil!”



Fotoğraf-13: Grup doğaçlama yapan öğrenciler

5. Etkinlik

Öğrenciler dört gruba ayrılır. Gruplara iletişim araçlarından biri söylenir. Gruplar, söylenen iletişim aracı ortaya çıkmadan önce insanların nasıl iletişime geçtikleri ile ilgili canlandırmalar hazırlarlar.

1. Grup: E-posta
2. Grup: Forum
3. Grup: Sohbet
4. Grup: Sesli-görüntülü konferans

C- Değerlendirme

6. Etkinlik

Öğrenciler drama eğitmeninin kendilerine vermiş olduğu kâğıtlarda yazılı olan aşağıdaki soruları yanıtlarlar. İstekli öğrenciler, yanıtlardan birini yüksek sesle grupta paylaşır.

Dördüncü oturumun değerlendirme aşamasında “Boşlukları Tamamlama” etkinliğinde yer alan sorulara öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlardan bazıları aşağıdaki gibidir. Benzer ifadeler tekrar yazılmamıştır. Öğrencilerin ortaklaştığı ifadeler yazılmıştır.

İnternette kullandığımız iletişim araçları nelerdir?

“Sohbet, eposta, sesli görüntülü konferans, forum.” (Ö, 1)

“Eposta, sohbet, sesli görüntülü konferans gibi iletişim araçlarıdır.” (Ö, 4)

“Elektronik postalar, forumlar, sohbet programları.” (Ö, 6)

“İnternet ortamında kullandığımız araçlar modem, ekran kartı gibi araçlar.” (Ö, 11)

“Eposta, bloglar, web kameralar, forumlar, chat programları ve messenger.” (Ö, 15)

“Telefon, elektronik mektup, sohbet programları.” (Ö, 20)

“Sohbet, sesli görüntülü konferans, forum, eposta, internet ortamında kullandığımız iletişim araçlarıdır.” (Ö, 27)

“Facebook, whatsapp, twitter.” (Ö, 30)

İletişim araçlarını hangi amaçlarla kullanıyoruz?

“Sohbet, bilgi ve özlem gidermek için.” (Ö, 5)

“Arkadaşlarımızdan ödev almak, görüntülü konuşma, fotoğraf ve video göndermek için.” (Ö, 10)

“Uzaktaki insanlarla haberleşmek, sesli ve görüntülü iş görüşmesi yapmak, fotoğraf ve video göndermek için.” (Ö, 13)

“İletişim araçlarını bilgi akışını sağlamak için kullanırız.” (Ö, 17)

“İletişim araçlarını sohbet alanında yani mail göndermede ve kişisel görüşlerimi yazmakta, sesli ve görüntülü dosyalar göndermede kullanıyoruz.” (Ö, 22)

“Oyun oynamak, bilgi edinmek, ödev yapmak için.” (Ö, 25)

“Bir tanıdığımızla görüşmek, internet üzerinden ders almak ve birisine mesaj göndermek için kullanıyoruz.” (Ö, 28)

“Sosyal ağlardan konuşup sohbet edebiliriz, ödevlerimiz için forum sitesinden yardım alabiliriz.” (Ö, 31)

“İnsanlarla iletişim kurmak, bilgi alışverişinde bulunmak, sohbet ve eğlence amaçlı kullanıyoruz.” (Ö, 33)

İletişim araçlarını kullanırken nelere dikkat etmeliyiz?

“Tanımadığımız kişilerle iletişim kurmamalıyız.” (Ö, 2)

“Özel bilgilerimizi vermemeliyiz.” (Ö, 3)

“Forumlarda ödev ararken önümüze gelen saçma yazıları almamalıyız. Küfür ya da kaba söz içeren sitelerden ayrılmalıyız.” (Ö, 7)

“Şifremizi başka bir kullanıcıya vermemeliyiz.” (Ö, 10)

“Sosyal gelişime engel olacak oyunlardan oynamamalıyız.” (Ö, 17)

“Doğrulanmış sitelere girmeliyiz.” (Ö, 20)

“İletişim araçlarını kullanırken bağımlısı olmamaya dikkat etmeliyiz. Sağlığımıza dikkat etmeliyiz.” (Ö, 23)

“Biriyle sohbet etmeden önce onu tanımalıyız. Bilmediğimiz, tanımadığımız kişilere eposta yollamamalıyız.” (Ö, 26)

“Sitelerde saygılı olmalıyız.” (Ö, 29)

“Saygılı ve terbiyeli olmalıyız, konuşurken seçtiğimiz kelimelere özen göstermeliyiz, kurallara dikkat etmeliyiz..” (Ö, 32)

İletişim araçlarını kullanırken insanları olumsuz etkileyecek davranışlar nelerdir?

“Bağımlılık yapar.” (Ö, 4)

“Sohbet veya forumlara kötü söz yazılırsa insanları olumsuz etkiler. Mesela küçük yaşta bir çocuk o yazıyı görüp onun gibi davranmaya başlar .” (Ö, 6)

“İnternette bulduğumuz bilgileri koşulsuz kabul etmemeliyiz.” (Ö, 8)

“İnsanları rahatsız edecek davranışlardan kaçınmalıyız.” (Ö, 12)

“Dikkatli davranmazsak kişisel bilgilerimiz çalınabilir.” (Ö, 13)

“Teknolojik araçların yaydığı radyasyon insanları hasta edebilir.” (Ö, 16)

“Kötü şeyler yazmamalıyız yoksa insanlar bizi site yöneticisine şikayet edebilirler.” (Ö, 21)

“İnsanları olumsuz etkileyen davranışlar, kötü söz ve hakaret içeren şeyler yazmamalıyız.” (Ö, 24)

“Sitelerde küfür etmek, argo kelimeler kullanmak.” (Ö, 27)

Beşinci Oturum

Tarih: 20 Kasım 2014

Konu: Bilgi Paylaşımı için Araçlar

Mekân: İsmail Tarman Ortaokulu Çok Amaçlı Salonu / Beşiktaş

Grup: İsmail Tarman Ortaokulu 6. Sınıf Öğrencileri 35 kişi (19 kadın, 16 erkek)

Süre: 80 dakika (40 + 40)

Yöntem, Teknikler: Yaratıcı drama (Rol oynama, doğaçlama)

Araç-Gereç: Bilgi paylaşım araçları görselleri, 6 adet karton kâğıt, eşini bul oyunu için hazırlanmış 16 oyun kartı.

Kazanımlar:

- Bilgi paylaşımı için kullanılan araçları tanımlar.
- Bilgi paylaşımı için kullanılan araçları sınıflandırır.
- Bilgi paylaşımı için amacına uygun araçları seçer.

Süreç

A- Hazırlık / Isınma

1. Etkinlik

Drama eğitmeni, ön yüzünde bilgi paylaşım araçlarının görsellerinin, arka yüzünde ise bilgi paylaşım araçlarının görevlerinin (kullanım amaçlarının) yazılı olduğu kâğıtları mekânda zemine bırakır. Öğrencilere kâğıtlardan birer tane almaları ve gördükleri fotoğraftan yararlanarak eşlerini bulmaya çalışmaları söylenir (Kâğıtlar, drama eğitmeni tarafından, önceden ortadan ikiye kesilerek hazırlanmıştır). Eşlerini bulan ikililere, ellerindeki kâğıtları yan yana getirerek okumaları ve kontrol etmeleri söylenir. Tüm ikililer bir araya geldiğinde, ellerindeki fotoğrafı gösterirler ve bilgi paylaşım araçlarının görevlerini sesli bir biçimde okurlar (Bu etkinlikteki kartlar, beşinci etkinlikte “Eşini Bul” oyununda kullanılan kartlar ikiye bölünerek hazırlanmıştır.).



Fotoğraf-14: İkiye bölünmüş kartlardan eşlerini bulmaya çalışan öğrenciler

2. Etkinlik

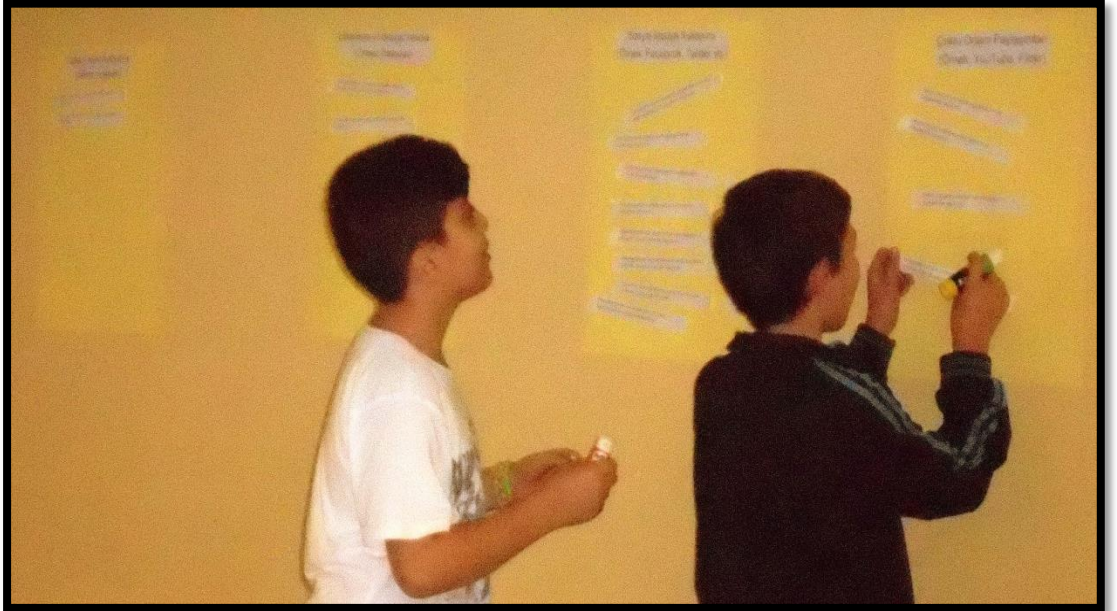
Öğrenciler çember olur, 1 ve 2 biçiminde sayarlar. Aynı rakamı söyleyenler grup olurlar ve arka arkaya sıralanırlar. Drama eğitmeni grupların karşı tarafına gelecek biçimde duvara 6 adet karton kâğıt asar ve grupların önüne geçer. Grupların ilk sırasındaki önündeki öğrencilere, üzerinde bilgi paylaşım araçlarının kullanım amacının yazılı olduğu birer kâğıt verir. Kâğıdı alan öğrenciler, üzerinde yazılı olan kullanım amacını, ilişkilendirdiği bilgi paylaşımı aracının yazılı olduğu kartona yapıştırır ve sıranın arkasına geçer. Sıranın önündeki öğrencilere yeni kâğıtlar verilerek oyuna devam edilir. Oyun sonunda amaçları ve araçları en fazla sayıda eşleştiren grup, oyunu kazanır.

Kartonların üzerinde yazılı olan bilgi paylaşımı araçları aşağıdaki gibidir:

- İşbirlikli Yazarlık (Ör: Viki)
- Çoklu Ortam Paylaşımları (Ör: YouTube, Flickr)
- Web Günceleri (Ör: Bloglar)
- Etiketleme ve Sosyal İmlleme (Ör: Delicious)
- Sosyal Medya Kullanımı (Ör: Facebook, Twitter vb.)
- Dijital Kimlik Oluşturma (Ör: LinkedIn)

Kâğıtların üzerinde yazılı olan kullanım amaçları aşağıdaki gibidir:

- Bir konuda ansiklopedik bilgiye erişmek istiyorum.
- Çevrimiçi bir ansiklopediye ulaşmak istiyorum.
- Bir sanatçıya ait birden fazla videoyu art arda izlemek istiyorum.
- Kendime ait kişisel bir web sitesi oluşturmak istiyorum.
- Yazılarımı ve fotoğraflarımı, sitemi ziyaret eden herkesle paylaşmak istiyorum.
- İnternette gezinirken beğendiğim bir siteyi başkalarıyla da paylaşmak istiyorum.
- Arkadaşlarımın son zamanlarda neler yaptıklarını görmek ve yorum yapmak istiyorum.
- Siteye fotoğraf yüklerken arkadaşlarımı da etiketlemek istiyorum.
- Beni takip eden kişilerle anlık paylaşımlarda bulunmak istiyorum.
- İnternet ortamında sanal kimlik kartı oluşturmak istiyorum.
- İşverenlerin sanal özgeçmiş bilgilerime erişerek, benimle bağlantı kurmalarını istiyorum.



Fotoğraf-15: Duvardaki kartonlara bilgi paylaşım amaçlarını yapıştırmaya çalışan öğrenciler

B- Canlandırma

3. Etkinlik

Öğrenciler youtube, twitter, facebook, wikipedia biçiminde sayarlar ve aynı sözcüğü söyleyenler grup olurlar. Drama eğitmeni gruplara “Bir sabah uyanıyorsunuz ve Milli Eğitim Bakanlığının, bu sitelerin amacına uygun kullanılmadığını ve öğrencilerin gelişimlerini olumsuz yönde etkiledikleri için bu sitelere erişimin Bakanlar Kurulu kararıyla engellendiğini öğreniyorsunuz. Milli Eğitim Bakanlığı ülkedeki tüm öğrenciler için yeni bir platform geliştirerek öğrencilerin gelişimlerine uygun siteler tasarladığını öğreniyorsunuz.” yönergesini verir. Gruplara yetkililere sunmak ve onları siteleri erişime açmak konusunda ikna etmek amacıyla bir canlandırma hazırlamalarını, bu canlandırmanın siteleri hangi amaçlarla kullandıklarını, sitelerin yararlarını ve bu siteleri kapatmanın yapılan pek çok olumlu işi de olumsuz etkileyeceğini içermesi halinde daha etkileyici olacağını söyler.

Gruplara hazırlanmaları için yeterli süre verilir ve süre sonunda canlandırmalar izlenir.

4. Etkinlik

Drama eğitmeni, öğrencilere 1, 2, 3, 4 biçiminde saymalarını söyler. Aynı rakamı söyleyen öğrenciler grup olurlar. Gruplara canlandırmaları amacıyla aşağıdaki durumlar verilir.

Birinci grup: Yazdığınız bir mektubu, bir arkadaşınıza internet ortamında göndermek istiyorsunuz. Ancak bunu nasıl yapabileceğinizi bilmiyorsunuz. Bu durumu sınıfta arkadaşlarınızla paylaşarak, onlardan bilgi edinmeye çalışıyorsunuz.

İkinci grup: Turistik yerleri gezmeyi çok seviyor, gördüğünüz farklı yerleri ve çektiğiniz fotoğrafları diğer insanlarla paylaşmak istiyorsunuz. Bunu, kişisel bir internet sitesi ile gerçekleştirebileceğini duydunuz ancak nasıl yapılacağı konusunda bir fikriniz yok. Bu durumu, bilgisayarla arası iyi olan arkadaşlarınıza sormaya karar verdiniz.

Üçüncü grup: Sınıfınızdan bir arkadaşınızın doğum günü partisine katıldınız. Ancak en sevdiğiniz arkadaşlarınızdan biri bu partiye katılamadı. Siz de, parti boyunca çektiğiniz tüm fotoğrafları internet aracılığıyla paylaşarak, onun da görmesini istiyorsunuz. Bunun için fotoğrafları paylaşmanın yollarını araştırıyorsunuz.

Dördüncü grup: Arkadaşlarınız hafta sonu için piknik organizasyonu yaptılar. Aileniz size izin vermediği için, onlara bir arkadaşınızla ders çalışacağınız yalanını söyleyerek pikniğe gittiniz. Günün sonunda, arkadaşlarınız pikniğe ait fotoğraf ve videoları internet ortamında paylaştılar. Ancak babanızın bunu fark edebileceğini düşünmeden sizi de etiketlediler.

Gruplara hazırlanmaları amacıyla yeterli süre verilir ve süre sonunda canlandırmalar izlenir.



Fotoğraf-16: Bilgi paylaşım araçlarıyla ilgili doğaçlama yapan öğrenciler

C- Değerlendirme

5. Etkinlik

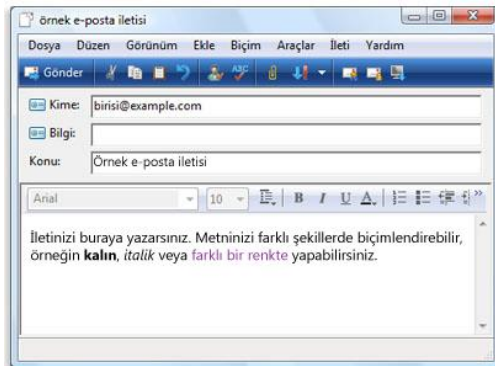
Drama eğitmeni öğrencilere “Eşini bul” oyunu oynayacaklarını söyler ve önceden hazırladığı 16 adet kâğıdı, mekânın ortasında bir yere üst yüzeyi boş olacak biçimde yerleştirir (Kâğıtların 8 tanesinde paylaşım aracı ile ilgili fotoğraflar, diğer 8 tanesinde ise paylaşım araçları ile ilgili bilgiler yer

almaktadır.). Kâğıtlar ortada olacak biçimde çember olunur. Öğrenciler iki adet kâğıdı ters çevirerek, birbirleriyle eşleştirmeye çalışırlar. Açılan kâğıtlar eşleşmemişse kapatılırlar, sıra bir sonraki öğrenciye geçer. Tüm kâğıtlar eşleştirildiğinde oyun biter.



Fotoğraf-17, Fotoğraf-18: Eşini bul oyunu oynayan öğrenciler.

Eşini bul oyununda kullanılan kâğıtlar aşağıdaki gibidir:



E-mail gönderebilmeniz için mail adresi almanız gerekir (e-posta).



Forum, kişilerin bilgilerini paylaştıkları, birbirleri ile çeşitli paylaşımlarda bulundukları online bir ortamdır (forum).



Bu teknolojiyle, birden fazla kişi ile aynı odadaymış gibi sesli ve görüntülü görüşme sağlayabilirsiniz (sohbet ve görüntülü konferans).



İşbirlikli yazarlığa bir örnek olarak Wikipedia, çevrimiçi bir ansiklopedidir (işbirlikli yazarlık).



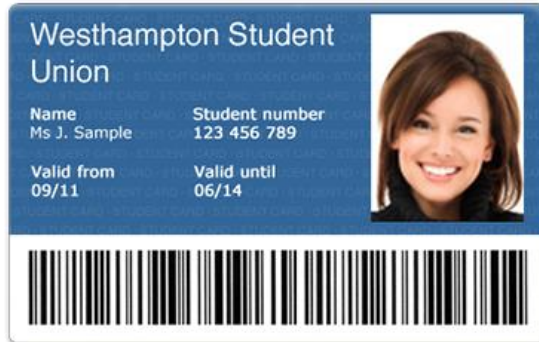
Çoklu ortam paylaşımlarına bir örnek olarak Youtube, bir video paylaşım sitesidir (çoklu ortam paylaşımları).



Facebook, Twitter gibi sosyal medya platformlarında insanlarla buluşur ve iletişimde bulunursunuz (sosyal medya).



İnternet günlüğü olarak kullanılan bloglar, kullanıcıların dilediği konularda yazılar yazabileceği kişisel internet sayfalarıdır (web güncesi-blog).



Dijital kimlik, internet ortamında sanal olarak oluşturulan kimlik kartıdır (dijital kimlik).

Altıncı Oturum

Tarih: 27 Kasım 2014

Konu: Bilgi Paylaşımı için Araçlar

Mekân: İsmail Tarman Ortaokulu Çok Amaçlı Salonu / Beşiktaş

Grup: İsmail Tarman Ortaokulu 6. Sınıf Öğrencileri 35 kişi (19 kadın, 16 erkek)

Süre: 80 dakika (40 + 40)

Yöntem, Teknikler: Yaratıcı drama (Rol oynama, doğaçlama, toplantı düzenleme)

Araç-Gereç: Sosyal medya araçları ve kullanım amaçlarının yazılı olduğu kâğıtlar, renkli karton kâğıtlar, boya kalemleri, pastel boyalar.

Kazanımlar:

- Sosyal medyanın kullanım amaçlarını açıklar.
- Sosyal medya türlerini tanımlar.
- Sosyal medyanın iletişim ve düşüncelerimizi ifade etme konusundaki önemini fark eder.

Süreç

A- Hazırlık / Isınma

1. Etkinlik

Öğrenciler ikili olurlar. Drama eğitmeni üzerlerinde sosyal medya araçları ve kullanım amaçlarının yazılı olduğu A4 kâğıtları ikililerin omuzları arasına, kalçaları arasına, bacakları ya da dizleri arasına, başlarının arasına koyar ve ikililer bu kâğıtları düzeltmeden, düşürmeden eşi ile birlikte yürüyerek mekânda dolaşmak durumundadır. Eşler bu biçimde bir süre yürüdükten sonra drama eğitmeni ikilileri birleştirerek 4'lü yapar. Gruplar 6'lı ve 8'li biçimiyle mekânda yürümeye çalışırlar. Oyun sonunda ikililer kâğıtlarda yazılı olan sosyal medya araçlarını ve kullanım amaçlarını yüksek sesle okurlar.

Kâğıtlarda yazılı olan sosyal medya araçları ve kullanım amaçları aşağıdaki gibidir:

Facebook: Arkadaşlarınızla ya da benzer faaliyette bulunduğunuz kişilerle tanışmanızı, ortak paylaşımlarda bulunmanızı sağlayan sosyal medya sitesidir.

Twitter: 140 karakter sınırıyla (bir kısa mesaj karakter sınırı) paylaşmak istediklerinizi yayınlatabileceğiniz bir microblogging sitesidir. Mini Blog da diyebiliriz.

Tumblr: Metin, fotoğraf, link, ses ve video ekleyebildiğiniz mini blog sitesidir.

Youtube: Videolar yükleyip, video paylaşımı yapabileceğiniz sosyal ağıdır.

Instagram: Çektiğiniz fotoğraflara çeşitli efektler uygulayabildiğiniz ve fotoğraflar üzerine yorumlar yapabildiğiniz platform.

Google+: Takip ettiğiniz/Sizi takip eden kişilerle görüntülü konuşma, fotoğraf, video, link paylaşımı yapabileceğiniz sosyal medya aracıdır.

2. Etkinlik

Gruptan iki öğrenci ebe olarak belirlenir ve el ele tutuşurlar. El ele tutuşan öğrencilerin görevi boş kalan elleriyle diğer öğrencileri yakalamak ve yakaladıklarının ellerinden tutarak ağı büyötmektir. Son kalan iki öğrenci oyunu kazanır ve yeni ikili olur. Oyun birkaç kez oynanır. Oyun sonunda drama eğitmeni öğrencilere “Balık ağı oyunuyla sosyal medya araçlarının ilişkisini nasıl açıklayabiliriz? Sosyal medya araçlarıyla balık ağımızın büyümesi arasında nasıl bir ilişki olabilir?” sorularını sorar.



Fotoğraf-19: Balık ağı oyunu oynayan öğrenciler

B- Canlandırma

3. Etkinlik

Öğrenciler birden altıya kadar sayarlar. Aynı rakamı söyleyenler grup olurlar. Drama eğitmeni gruplara aşağıdaki durumların yazılı olduğu kâğıtları verir. Hazırlık için gruplara yeterli süre verilir. Süre sonunda canlandırmalar izlenir ve üzerine konuşulur.

Birinci durum: Ali okul dışındaki zamanının büyük bir bölümünü odasındaki bilgisayarının başında, internete girerek geçirmektedir. Sosyal medyada pek çok arkadaşı olan Ali anne ve babasının tüm uyarılarına rağmen bu alışkanlığını sürdürmektedir. Bir gün babası kızgın bir biçimde yanına yaklaşarak “Oğlum sürekli bilgisayar başında gereksiz işlerle uğraşıyorsun, biraz da derslerinle ilgilensene!” der.

İkinci durum: Ahmet ve Aygöl aynı sınıfta okuyan iki öğrencidir. ikisi cep telefonu ve bilgisayar kullanmaktadırlar. Ancak son zamanlarda Ahmet’in notlarındaki düşüş anne ve babasının dikkatini çekmiş ve cep telefonu, bilgisayar kullanmasını hafta sonları dışında yasaklamışlardır. Bu durumdan hiç memnun olmayan Ahmet anne ve babasına notlarındaki düşüşle cep telefonu ve internet kullanmasının bir ilgisinin olmadığını anlatmaya çalışmaktadır.

Üçüncü durum: Uzun zamandır facebook kullanan Ece listesindeki pekçok arkadaşıyla sınıftaki ve okuldaki pek çok konuyu konuşmakta ve bu konularda paylaşımlarda bulunmaktadır. Son sınavdan düşük not alan Ece bu durumu facebooktaki sınıf arkadaşlarıyla konuşmuştur. Bu konuşmanın ardından öğretmenin sınavda görmedikleri konulardan soru sorduğuna karar verirler ve bu durumu öğretmenle konuşmaya karar verirler.

Dördüncü durum: 6A sınıfının velileri ayda bir kez toplanmakta çocuklarının durumları hakkında konuşmaktadırlar. Anne babaların en büyük şikâyeti, çocuklarının son zamanlarda sosyal medyada çok vakit geçirmeleri, arkadaşlarıyla oyun oynamamalarıdır. Hatta buluştukları yere çocuklardan çok azı gelmiştir. Gelenler de ellerindeki cep telefonundan internete girmektedirler.

Anne babalar bu duruma bir çözüm bulmaları gerektiğini yoksa çocuklarının asosyal olacaklarını söylerler.

4. Etkinlik

Çalışma alanı “Sosyal Medyasız Olmaz” ve “Sosyal Medyayla Hiç Olmaz” olarak ikiye ayrılır. Drama eğitmeni program sunucusu rolüne girerek “*Sosyal Medyanın Önemi ve Kullanım Amaçları konulu televizyon programımıza hoş geldiniz. Sağ tarafımda sosyal medyanın amaç dışında kullanıldığını ve kapatılması gerektiğini savunan, çoğunluğunu bakanlıktan gelen yetkililerin, öğrenci velilerinin ve milletvekillerinin oluşturduğu konuklarımız bulunuyor. Sol tarafımda ise bizlere epostalar, tivitler atarak sosyal medyanın pek çok yararının bulunduğunu ve insanların kullanımına açık olması gerektiğini savunan, çoğunluğunu öğrencilerin oluşturduğu konuklarımız bulunuyor.*” tümcesini söyler. Program sunucusu programı sunarken dizüstü bilgisayarını kullanarak sosyal medyadan (facebook, twitter) gelen soruları konuklara yöneltir. Grupların amacı sosyal medyaya erişimin engellenmesi veya engellenmemesi yönünde devlet yetkililerini ikna etmektir.



Fotoğraf-20: Toplantı düzenleyerek canlandırma yapan öğrenciler

C- Değerlendirme

5. Etkinlik

Çalışma alanında Facebook, Twitter, Youtube, Instagram istasyonları oluşturulur. Öğrenciler 1-2-3-4 biçiminde sayarlar. Aynı rakamı söyleyen öğrenciler bir araya gelirler ve grup olurlar. Drama eğitmeninin “**Şimdi**” yönergesiyle gruplar, katılımcılar birbirlerinden ayrılmayacak biçimde, istasyonlardan birine giderek sosyal medya aracının olumlu ve olumsuz özelliklerini yazarlar. Drama eğitmeninin “**Şimdi**” yönergesiyle gruplar köşelerini değiştirirler ve gittikleri köşeye ilgili olumlu-olumsuz özellikleri yazarlar.

Öğrencilerin sosyal medya araçlarıyla ilgili yazdıkları olumlu ve olumsuz ifadeler aşağıdaki gibidir.

Facebook

Olumlu yanları;

Arkadaşlarımızla konuşup mesajlaşabiliriz.

Gelmediğimiz günlerde arkadaşlarımızdan ödevlerimizi alabiliriz.

Arkadaşlarımızla dersler ve ödevler hakkında konuşabiliriz.

Fotoğraf paylaşabiliriz.

Hiç. Görmediğimiz arkadaşlarımızla ve akrabalarımızla konuşabiliriz.

Özlediğimiz kişilerle konuşabiliriz.

Olumsuz yanları;

Bağımlı olabiliriz.

Olumsuz konuşmalarla karşılaşabiliriz.

Tanımadığımız kişiler özel bilgilerimizi alabilirler.

Kötü kötü videolar paylaşabilirler.

Kötü kelimeler ve paylaşımlar yapıp psikolojimizi bozabilirler.

Asosyalleşebiliriz.

Twitter

Olumlu yanları;

Tanıdıklarımızla konuşabiliriz.

Herhangi bir resim ile ilgili yorum yapabiliriz.

Arkadaşlarımızla haberleşebiliriz.

Boş zamanlarımızı değerlendirebiliriz.

Aklımızdan geçen konuları paylaşmamızı sağlar.

Önemli insanların gönderilerini takip edebiliriz.

Olumsuz yanları;

Bağımlılık yapar.

Kötü fotoğraflar paylaşılabılır.

İnsanlar kötü kötü kelimeler yazabilirler.

Kötü içerikler bizleri olumsuz etkileyebilir.

Sağlığımızı bozabilir.

Olumsuz şeyler görüp olumsuz laflar duyabiliriz.

Youtube

Olumlu yanları;

Ders dinleyebiliriz. Anlamadığımız konuların videolarını bulup öğrenebiliriz.

Müzik dinleyebiliriz.

Yapamadığımız bir şeyi video olarak izlememizi sağlar.

Dini bilgiler izleyebiliriz.

Anlamadığımız bir şeyi öğrenebiliriz.

İstedığımız videoyu ve diziyi seyredebiliriz.

Eğlenceli zaman geçirmemizi sağlar.

İzleyemediğim filmleri oradan izliyorum.

Komik şeyler izleyebiliriz.

Yapmak istediğimiz ama bilmediğimiz bir şeyi videolardan bulup öğrenebiliriz.

Olumsuz yanları;

İnsanlar kötü videolar paylaşıyorlar.

Küfürlü videolar var.

İnsanlar içinde kötü laflar olan videolar paylaşıyorlar.

Yorumların içinde küfürlü sözler var ve bu çocukları olumsuz etkiliyor.

Kötü paylaşımlar yapılıyor.

Paylaşılan videoların altına küfürlü yorumlar yazılıyor. Korkunç şeyler var.

Kötü şeyler izleyebiliriz.

Instagram

Olumlu yanları;

Paylaştığımız resimleri diğer insanlar da görürler.

Arkadaşlarımıza ve ailemize uzakta olduğumuzda fotoğraflar gönderebiliriz.

Uzakta olan arkadaşlarımızın neler yaptığını görebiliriz.

PM'den sohbet edebiliriz.

Resimlerimize efekt ekleyebiliriz.

Fotoğrafları beğenebiliriz.

Sohbet edebiliriz.

Olumsuz yanları;

Her gün yenilenen fotoğraflar ile bizi bağımlı yapar.

Zamanımızı çalar.

Paylaştığımız resimleri görebilmemiz zaman alır.

Instagram hesabımızı çalabilirler

Çok zaman ayırırsak derslerimizi olumsuz etkiler ve düşük notlar alırız.

Kötü fotoğraflar paylaşıyor.

Paylaştığımız fotoğraf ya da videolar kötü kişilerin eline geçebilir.

Fotoğraflarımıza yapılan kötü yorumlar bizleri üzebilir.

Drama eğitmeninin son “Şimdi” yönergesinden sonra gruplar hangi köşede bulunuyorlarsa o köşeye ilgili sosyal medya aracının kullanım amaçlarını ifade eden aşağıdaki ürünleri oluştururlar.

Facebook Grubu : Doğaçlama

Instagram Grubu : Slogan

Twitter Grubu : Afiş

Youtube Grubu : Şiir/şarkı

Gruplara yeterli süre verilir ve sürenin sonunda ortaya çıkan ürünler diğer gruplarla paylaşılır.

Altıncı oturumun değerlendirme aşamasında “ortaya çıkan ürünler aşağıdaki gibidir.

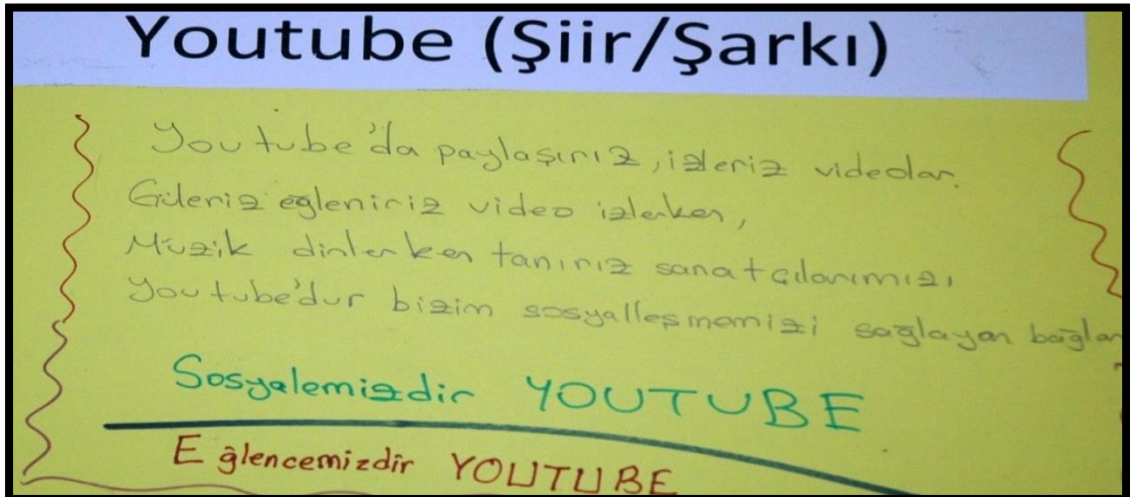
Doğaçlama grubu, facebook kullanmayı bilmeyen bir öğrenciyle dalga geçen sınıf arkadaşlarını canlandırdılar. Sınıftaki öğrencilerden biri arkadaşlarına kızarak bunun çok normal olduğunu söyler ve arkadaşına bilişim teknolojileri sınıfındaki bilgisayarları kullanarak facebook kullanmayı öğretmeye giderler.

Instagram Grubu, “Çek bir selfie, yükle hemen gel bi!” ve “İnternette kopamam, instagramsız yapamam!” sloganlarını bulmuşlardır.

Twitter grubunun hazırladığı afiş aşağıdaki gibidir.



Youtube grubunun hazırladığı şiir aşağıdaki gibidir.



Yedinci Oturum

Tarih: 4 Aralık 2014

Konu: Bilgi Paylaşımı için Araçlar

Mekân: İsmail Tarman Ortaokulu Çok Amaçlı Salonu / Beşiktaş

Grup: İsmail Tarman Ortaokulu 6. Sınıf Öğrencileri 35 kişi (19 kadın, 16 erkek)

Süre: 80 dakika (40 + 40)

Yöntem, Teknikler: Yaratıcı drama (Rol oynama, doğaçlama, toplantı düzenleme)

Araç-Gereç: Top, bez torba, sosyal medyada etik olmayan davranış örneklerinin yazılı olduğu kâğıtlar, ip yumağı.

Kazanımlar:

- Sosyal medyanın kullanımındaki sorunları sözlü olarak ifade eder.
- Sosyal medyanın etik değerlere uygun kullanımına günlük yaşamdan örnekler verir.
- Sosyal medyanın insan yaşamı üzerine etkisini tartışır.

Süreç

A- Hazırlık / Isınma

1. Etkinlik

Öğrenciler çember biçiminde sıra olurlar. Drama eğitmeni gönüllü bir öğrenciye elindeki topu verir. Öğrenci bilgi paylaşımı için kullanılan araçlardan birini söylemek amacıyla “Benim internetimde her şey var, (Twitter yok)” tümcesini kurar ve elindeki topu çemberde göz teması kurduğu öğrencilerden birine atar. Topu alan öğrenci “Benim internetimde her şey var, (Youtube yok)” der.

Oyun bu biçimiyle, top bütün öğrencilere temas edene kadar devam eder. Topu elinde tutarken tümcesini söyleyemeyen veya aynı (bir başkasının söylediği) bilgi paylaşım aracını söyleyen öğrenci oyun dışı kalır.



Fotoğraf-21: “Benim İnternetimde Her Şey Var” oyununda öğrenciler

B- Canlandırma

2. Etkinlik

Drama eğitmeni, elindeki bez torbadan birer kâğıt seçmeleri için öğrencilerin arasında dolaşır (Kâğıtlarda sosyal medyada etik olmayan davranış örnekleri yazmakta ve her örneğe ait beş kâğıt bulunmaktadır). Kâğıtları alan öğrenciler, yazılı olan tümceyi yüksek sesle okuyarak eşlerini bulmaya çalışırlar. Öğrenciler grup arkadaşlarıyla bir araya geldiklerinde, ellerinde bulunan etik olmayan davranış ile ilgili birer örnek verirler ve bir süre konuşurlar.

Drama eğitmeni okuldaki öğrencilerin sosyal medyayı kullanmalarıyla ilgili okul yönetimine velilerden ve öğrencilerden pek çok şikâyet geldiğini söyler. Sosyal medyanın bilinçli bir biçimde kullanılmasıyla ilgili bir kamu spotu oluşturmalarını söyler. Hazırlayacakları kamu spotları ülkenin en bilinen internet sitesinde yayınlanacaktır aynı zamanda. Oluşturulacak kamu spotu sosyal medyayı kullanım sürecinde nelere dikkat etmeleri gerektiğini ifade etmelidir. Öğrenciler kamu spotunu hazırlarken ellerindeki sosyal medyada etik olmayan davranış örneklerinden faydalanırlar.



Fotoğraf-22, Fotoğraf-23: Kamu spotu hazırlığı yapan öğrenciler

Gruplara hazırlanmaları amacıyla yeterli süre verilir. Süre sonunda kamu spotları izlenir ve üzerine bir süre konuşulur.

Kamu spotu: Toplumu ilgilendiren ve yayınlanmasında kamu yararı bulunan, insanların bilinçlenmesine yönelik olarak hazırlanan reklamlara, kısa filmlere denir.

Kâğıtlarda yazılı olan sosyal medyada etik olmayan davranış örnekleri aşağıdaki gibidir:

1. Kişisel verileri izinsiz kopyalamak ve dağıtmak.
2. Sahte içerik hazırlayarak kullanıcıları yanıltmak.
3. Genel ahlaka aykırı içerik oluşturmak ve yaymak.
4. Firmalara zarar vermek için firmanın sahte web güncesini (bloğunu) oluşturmak.
5. Kaynak göstermeden içerik kullanmak.
6. Kişilerin gerçek kimliklerini gizleyerek sahte profiller oluşturmak.

7. Şirketlerin itibarını artırmak için web güncesi (blog) yazarlarına ücretli olarak yanlı içerik hazırlatmak.

3. Etkinlik

Öğrenciler ikili olurlar. Drama eğitmeni “Facebook hesabınızın şifresini bilen en yakın arkadaşınız şifreyi değiştirdi ve artık hesabınıza giremiyorsunuz. Sabah okula gelir gelmez onun yanına gidiyorsunuz ancak arkadaşınız bu durumu inkâr ediyor.” yönergesini verir. İkililer eş zamanlı doğaçlama yaparlar. Bir süre sonra tüm ikililerin doğaçlamaları sırayla izlenir.

Drama eğitmeni “Sosyal medyada kullandığımız şifreler nasıl olmalı? Şifre belirlerken nelere dikkat etmeliyiz? Şifrelerimizi arkadaşlarımızla paylaşmamız nelere yol açabilir?” sorularını sorar.

C- Değerlendirme

4. Etkinlik

Öğrenciler çember olur. Drama eğitmeni elinde tuttuğu ip yumağının bir ucu kendisinde kalacak biçimde göz teması kurarak katılımcılardan birine ip yumağını atar ve “*sosyal medyanın kullanımındaki sorunlarla*” ilgili bir tümce söyler. Yumağı alan katılımcı aynı konuda bir tümce söyledikten sonra ipin ucundan tutar ve yumağı çemberde bulunan bir arkadaşına göz teması kurarak atar.

İp yumağı çemberde dolaştıktan ve iletişim ağı oluştuktan sonra drama eğitmeni katılımcılarla birlikte ağı gerip gevşeterek sosyal medya araçlarının da bu ağ gibi olduğunu, insanlar arasındaki iletişimin bazen gerilip bazen de gevşediğini söyler. Drama eğitmeni öğrencilere bu durumun nelerden kaynaklandığını sorar.



Fotoğraf-24: İletişim Ağı etkinliğinde öğrenciler

Bir süre sonra ip yumağı son öğrenciden başlanarak geriye doğru sarılır. İp geriye doğru sarılırken her katılımcı “..... yaparsak sosyal medyayı bilinçli kullanmış oluruz.” tümcesini tamamlayacak ifadeler söyleyerek geri bildirimde bulunur ve ipi sararak kendisinden önceki arkadaşına verir. İp tamamen sarılıncaya kadar etkinlik devam eder.

Çalışma sonunda öğrenciler, drama eğitmeninin kendilerine vermiş olduğu aşağıdaki soruları yanıtlarlar.

Yedinci oturumun değerlendirme aşamasında açık uçlu sorulara öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlardan bazıları aşağıdaki gibidir. Benzer ifadeler tekrar yazılmamıştır. Öğrencilerin ortaklaştığı ifadeler yazılmıştır.

Sosyal medyayı kullanırken karşılaştığımız sorunlar;

“Kötü videolar paylaşılması, küfür ve aşağılayıcı sözler söylenmesi.” (Ö, 1)

“Taciz içeren ifadeler paylaşılması.” (Ö, 5)

“Hakaret içeren yorumlar, kişisel bilgilerimizin çalınması, hesabımızın çalınması.” (Ö, 7)

“Şiddet içeren videolar, hakaret içeren sözler, herkesin kötü şeyler paylaşması.” (Ö, 10)

“Sahte profiller açılması, kişisel bilgilerimizin çalınması, kötü sözlerle karşılaşmak.” (Ö, 11)

“Bizim adımıza mesajlar atılması, hesabımızın ele geçirilmesi..” (Ö, 15)

“Yorumlara küfürle hitap etmeleri, profilleri çalmaları ve kapatmaları.” (Ö, 16)

“Kullanıcıların küfür içerikli sözlerle bizi rahatsız etmeleri, kötü niyetli kişilerin bilgilerimizi ve fotoğraflarımızı paylaşmaları, sahte hesapların ve blogların açılması.” (Ö, 20)

“Paylaştığımız video ya da resimler kötü kişilerin eline geçebilir, küfür edilebilir, hesabımız çalınabilir.” (Ö, 26)

Ne yaparsak sosyal medyayı bilinçli kullanmış oluruz?

“Küfür yazmazsak, arkadaşlarımıza ödevlerini verirse, kötü videolar paylaşmazsak.” (Ö, 2)

“Hakaret içeren yorumlar yapmadığımızda, eğitici videolar paylaştığımızda, kötü fotoğraflar paylaşmadığımızda.” (Ö, 4)

“Kişisel bilgilerimizi vermeyerek, sahte profiller açmayarak.” (Ö, 8)

“Olumlu şeyler paylaşırsak, eğitim amaçlı kullanırsak.” (Ö, 12)

“Başka kişilerin bilgilerini ve fotoğraflarını paylaşmazsak, insanlara küfür veya argo içeren sözler kullanmazsak..” (Ö, 19)

“Ödevlerimizi yapmak, bilgi öğrenmek ve akrabalarımızla konuşmak amacıyla kullanırsak.” (Ö, 24)

“Kötü sözler söylemeyerek, başkalarının bilgilerini çalmayarak, sahte profiller açmayarak .” (Ö, 27)

“Küfür ve hakaret içeren sözler kullanmazsak, şiddet içeren siteleri takip etmezsek.” (Ö, 30)

“Kötü içerik kullanmazsak, başkalarının şifrelerini almazsak, sahte hesap açmazsa.” (Ö, 1)