



**YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR ANABİLİM DALI
EĞİTİMDE YARATICI DRAMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**OYUNCULUK BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİNİN
MÜZELERDE DRAMA YÖNTEMİYLE SES- KONUŞMA
EĞİTİMİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN
DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Özlem ÖZKARAM

Lefkoşa

Ocak, 2019



**YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR ANABİLİM DALI
EĞİTİMDE YARATICI DRAMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**OYUNCULUK BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİNİN
MÜZELERDE DRAMA YÖNTEMİYLE SES- KONUŞMA
EĞİTİMİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN
DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Özlem ÖZKARAM

Tez Danışmanları

Prof. Dr. Ayşe Çakır İLHAN

Yrd. Doç. Dr. Didem İŞLEK

Lefkoşa

Ocak, 2019

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI VE ONAY

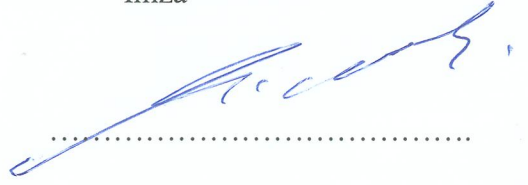
Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Özlem Özkaram'ın "Oyunculuk Bölümü Öğrencilerinin Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitimine İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi" başlıklı tezi Ocak 2019 tarihinde jürimiz tarafından Eğitimde Yaratıcı Drama Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

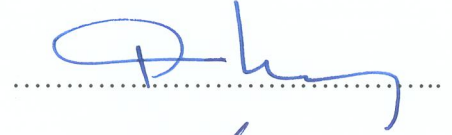
Adı - Soyadı

İmza

Üye (Jüri Başkanı) : Prof. Bozkurt KURUÇ



Üye (Danışman) : Prof. Dr. Ayşe ÇAKIR İLHAN



Üye (2. Danışman): Yrd. Doç. Dr. Didem İşlek



Üye : Yrd. Doç. Dr. Emine KIVANÇ ÖZTUĞ



Üye : Doç. Dr. Ahmet GÜNEYLİ



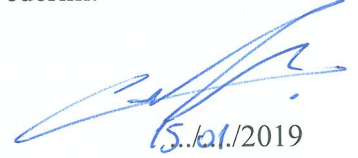
Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
2019
Prof. Dr. Fahriye ALTINAY AKSAL
Enstitü Müdür

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Bu tezin içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi; tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu; çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kuralların gereği olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptığımı ve kaynak göstererek belirttiğimi beyan ederim.



Özlem Özkaram

ÖNSÖZ

Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitimde Yaratıcı Drama Ana Bilim Dalı'nda yürütülen bu tez çalışmasının genel amacı; Sahne Sanatları Oyunculuk Bölümü öğrencileri ile okul dışı öğrenme ortamı olarak müzelerde drama yöntemiyle yapılan eğitimlerin, ses- konuşma eğitimindeki rolünün, öğrenci görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesidir.

Altı bölümden oluşan araştırmanın birinci bölümü; problem durumu, araştırmanın amacı, alt amaçlar, araştırmanın önemi, sınırlılıklar, tanımlar ve kısaltmalardan oluşmaktadır. İkinci bölüm, kuramsal çerçeve ve ilgili araştırmalardan; üçüncü bölüm; araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması, verilerin analizi ve uygulama süreci bölümlerinden; dördüncü bölüm, bulgular ve yorumlardan; beşinci bölüm, tartışma ve altıncı bölüm de sonuç ve önerilerden oluşmaktadır.

Özlem ÖZKARAM, 2019

TEŞEKKÜR

Bu araştırmaya başlamam konusunda beni teşvik eden, cesaretlendirip ufkumu açan, yardım ve desteğini hiç esirgemeyen değerli hocam ve tez danışmanım Prof. Dr. Ayşe Çakır İlhan'a ve zamanını, emeğini esirgemeyip titizlikle yardımına koşan eş danışmanım Yrd. Doç. Dr. Didem İşlek'e; süreç boyunca sorularına sabırla cevap veren ve sorunlarımı çözüm üreten Yrd. Doç. Dr. Emine Kıvanç Öztuğ'a; heyecan ve tutkuları, merak ve hayalleriyle beni hep daha çok düşünmeye, çalışmaya, araştırmaya mecbur bırakan eski öğrencilerim yeni meslektaşlarıma; araştırmanın her aşamasında ihtiyacım olan role bürünüp desteğini hiç esirgemeyen; öğrencim, öğretmenim, arkadaşım, meslektaşım Suzan Polat'a; Koşulsuz sevgi ve destekleriyle her zaman yanımda olan Nur M. Demirağ ve Ahmet Demirağ'a ve hayatın sunduğu hediyeler olarak kabul ettiğim tüm öğretmenlerime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak yaptığı, söylediği her şeyle, var olma şekliyle; hayatımı şekillendiren, ışık tutan, kendime ve hayallerime inanarak yürümeyi bana öğreten annem Ülfet Özkaram'a varlığı için teşekkür ederim.

Özlem ÖZKARAM, 2019

ÖZET

ÖYUNCULUK BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİNİN MÜZELERDE DRAMA YÖNTEMİYLE SES- KONUŞMA EĞİTİMİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

ÖZKARAM Özlem

Yüksek Lisans, Eğitimde Yaratıcı Drama Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe ÇAKIR İLHAN

Yar. Doç. Dr. Didem İŞLEK

Ocak, 2019, 117 Sayfa

Bu araştırmada, Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin, okul dışı öğrenme ortamı olarak müzelerde drama yöntemiyle yapılan eğitimlerin ses-konuşma eğitimindeki rolüne ilişkin görüşlerine yer verilmiştir.

Bu amaçla, araştırmacı tarafından oyunculuk bölümü 1 ve 2. sınıf Ses-Konuşma ders programı dikkate alınarak; ders konularının pekiştirilmesi, hayal gücü gelişimi ve farkındalığın artırılması hedeflenerek, 9 oturumdan oluşan 13.5 saatlik “Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi” hazırlanmıştır. Çalışma 2017/2018 eğitim- öğretim yılında Yakın Doğu Üniversitesi (YDÜ) Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk Anasanat Dalı 1 ve 2. sınıfında öğrenim gören sekiz gönüllü öğrenciyle yürütülmüştür.

Araştırma verilerine ulaşmak için, oturumlar sırasında araştırmacı tarafından fotoğraf çekimi, video kaydı yapılmış, günlük tutulmuş ve her oturumun içeriğine göre değişen toplam yirmi sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Veriler betimsel analiz tekniğiyle, belirlenen kazanımlar doğrultusunda sınıflandırılıp değerlendirilmiştir.

Araştırma sonuçları incelendiğinde uygulamaların, ilgili konulara yönelik farkındalığın artmasında, özbilinç, özgüven, mesleki algı gelişiminde ve standart ses konuşma dersine yaklaşımda olumlu etkileri olduğu ayrıca müze eğitiminin kültürel gelişim açısından da öğrencileri heyecanlandığı ve verimi artırdığı görülmüştür.

Araştırmacı tarafından hazırlanan uygulama paketi oyunculuk, opera ve diğer vokal, hukuk, iletişim ve öğretmenlik bölümü, öğrencilerine uygulanabilir. Ayrıca

topluluk önünde konuşmayı gerektiren tüm mesleklere yönelik olarak, ihtiyaca göre gerekli değişiklikler yapılarak, meslek içi eğitim kapsamında kullanılması önerilir.

Anahtar Kelimeler: Oyuncu, Oyuncu Adayı, Yaratıcı Drama, Müze Eğitimi

ABSTRACT

THE EVALUATION OF THE VIEWS OF THE PERFORMING ARTS ACTING DEPARTMENT'S STUDENTS ABOUT THE ROLE OF THE VOICE-SPEECH TRAINING

ÖZKARAM Özlem

Master of Arts, Creative Drama in Education Programme

Thesis Supervisor: Prof. Dr. Ayşe ÇAKIR İLHAN

Yar. Doç. Dr. Didem İŞLEK

January, 2019, 117 Page

In this study, the views of the Performing Arts Acting Department's students about the role of the voice-speech training by drama method in museums as a learning environment outside the school were discussed.

For this purpose, 'The Voice-Speech Training Package in Museums' which was 13.5 hours of 9 sessions were prepared in order to consolidate the course subjects, to develop imagination and to raise awareness by taking into consideration the curriculum of the acting department Junior and Sophomore's Voice-Speech course. The study was carried out with eight volunteer students in the 1st and 2nd year of the Department of Acting, Faculty of Performing Arts, Near East University (NEU), during 2017/2018 academic year.

In order to reach the research data, during the sessions, photographs were taken, the sessions were recorded and a reflective diary was kept by the researcher; and a semi-structured interview form consisting of a total of twenty questions was used. The data were classified and evaluated with descriptive analysis technique.

When the results of the research were analysed, it was seen that the applications had positive effects on increasing awareness of related subjects, self-awareness, self-confidence, development of professional perception and approach to standard voice speaking course, and also that museum education excited students in terms of cultural development and increases efficiency.

The application package prepared by the researcher can be applied to students of acting, opera and other vocal, law, communication and teaching department students too. In addition, it is recommended that all occupations requiring public

speech should be used in the context of in-service training by making necessary changes according to the needs.

Key words: Acting Students, Prospective Actors and Actresses, Creative Drama, Museum Education

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI	ii
ETİK BEYANI	iii
ÖNSÖZ.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
TABLolar.....	xiii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	xiii

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	10
1.3. Araştırmanın Önemi	10
1.4. Sınırlılıklar.....	11
1.5.Tanımlar.....	12
1.6. Kısıltmalar.....	12

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyuncu, Oyuncu Adayı, Ses ve Konuşma Eğitimi.....	13
2.2. Eğitimde Yaratıcı Drama.....	19
2.3.Müze Eğitimi.....	24
2.4. İlgili Araştırmalar.....	27
2.4.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar.....	27

2.4.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	27
--	----

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli	31
3.2. Çalışma Grubu	32
3.3. Veri Toplama Araçları.....	32
3.3.1. Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi.....	33
3.3.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu.....	33
3.4. Verilerin Toplanması	34
3.5. Verilerin Analizi	34
3.6. Uygulama Süreci	35
3.7. Araştırmacının Rolü.....	35

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. Bulgular ve Yorumlar	37
---------------------------------	----

BÖLÜM V

TARTIŞMA

5.1. Uygulama Paketine ilişkin Tartışma.....	68
5.2. Etkiye İlişkin Tartışma.....	68

BÖLÜM VI

SONUÇ ve ÖNERİLER

5.1.Sonuçlar	71
5.2. Öneriler.....	73
6.2.1. Sonuçlara İlişkin Öneriler.....	73

6.2.2. Genel Öneriler.....	73
KAYNAKÇA.....	75
EKLER.....	79
Ek 1. Müze Eğitim Paketi.....	79
Ek 2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	106
Ek 3. Görseller.....	108
Ek 4. Aydınlatılmış Onam Formu.....	111
Ek. 5. YDÜ Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Onay Formu.....	113
Ek. 6. Turnitin Raporu.....	114
Özgeçmiş.....	115

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1.....	31
Tablo 2.....	34

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Birinci Oturum, Isınma	38
Görsel 2: İkinci Oturum, Girne Kalesi	39
Görsel 3: Üçüncü Oturum, Isınma.....	40
Görsel 4: Dördüncü Oturum, Isınma	41
Görsel 5: Beşinci Oturum, Girne Kalesi rehber eşliğinde gezi	42
Görsel 6: Altıncı Oturum, Isınma	43
Görsel 7: Yedinci Oturum, Okuma.....	44
Görsel 8: Sekizinci Oturum, Salamis Amfi Tiyatro	45
Görsel 9: Dokuzuncu Oturum, Isınma	46
Görsel 10: İkinci Oturum, Girne Kalesi Neolitik Köy.....	107
Görsel 11: İkinci Oturum, Girne Kalesi	107
Görsel 12: Üçüncü Oturum, Doğaçlamaya Hazırlık	108
Görsel 13: Dördüncü Oturum, Doğaçlama- Rol Oynama Hazırlık	108
Görsel 14: Beşinci Oturum Girne Kalesi Isınma	108
Görsel 15: Yedinci Oturum Doğaçlama- Rol Oynama	109
Görsel 16: Sekizinci Oturum Salamis Amfi Tiyatroda Horatio.....	109

BÖLÜM I

GİRİŞ

*“Oyuncu sonsuza dek kardan bir
heykel yapmaya çalışmaktadır.”*

Lawrence Barret¹

Bu bölümde araştırmanın; problem durumu, amacı, alt amaçları, önemi, sınırlılıkları, tanımlar ve kısaltmalar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Yapılan araştırmalar incelendiğinde oyunculukla ilgili şu ifadeler göze çarpmaktadır: Sahnede başarılı olan oyuncular hedeflerine ulaşabilmek için anlatım araçlarını geliştirip zenginleştirirler (*Oyunculuk elkitabı*, 1994). Yul Brynner 1952’de hocası Chekhov’a yazdığı mektupta, piyanist olsanız zorlu çalışmalarla ulaşabileceğiniz bir enstrüman vardır ve onu çalarak sanatınızı icra edebilirsiniz. Oyuncu olarak en zor enstrümanı, fiziksel ve duygusal varlığınızı, yani kendinizi kullanmak zorundasınız der (Chekhov, 2014). Oyuncunun varlığı, yaşamı boyunca kendi üzerinde yaptığı zorlu çalışmaya dayanır; özel hayatında, bitmek bilmeyen eğitimi sırasında, rol arkadaşlarıyla ve yönetmenle çalışmalarında, günlük hayatındaki ilişkilerinde bütün kişiliğini geliştirmekle yükümlüdür (*Oyunculuk...*, 1994). Oyuncunun, sadece seyirciye yeteneğini göstermek için değil, yok olmayı başarabilmek için de fiziksel ve ruhsal olarak kendini geliştirmeye ihtiyacı vardır. Bunun için de çok çalışması gerekir (Oida, 2013). Tiyatro, sanat ve yaşam arasındaki engelleri yıkarken temel sorunu; kendi de bir insan olan oyuncunun, kendi malzemesini kullanarak, kendi gibi olan diğerlerine, seyirciye, nasıl ulaşacağıdır (Cole ve Chinoy, 1997).

Oyuncu İçin Pratik Elkitabı (2013) adlı çalışmada; insanın kendini dürüstçe mercek altına almasının, sağduyusunu kullanarak zayıf yönlerini saptayıp bunlarla yüzleşmesinin, değiştirebileceklerini değiştirmesinin büyük bir cesaret istediğine ve

¹ Aktaran: Cole,T. ve Chinoy,H.K. 1997

oyuncunun temel zorunluluklarından birinin de bu cesareti göstermek olduğuna dikkat çekilir. Bu noktada oyunculuk eğitiminde şema olarak aktarılabilecek şeylerin çok az olduğu düşünülmektedir. Karmaşık ve yoğun bir süreç olan oyunculuk eğitiminde her şeyin düşünülüp işlenmesi, içe sinmesi gereği ayrıca bu yolda ancak sabır, dikkat ve bilgiyle yürünebileceği vurgulanmaktadır (*Oyunculuk...*, 1994). Hepileri'nin (2005) de belirttiği gibi oyunculuk eğitimi, "Oyunculuk Yetenek Sınavı" ile başlamaktadır. Birçok kaynak yeteneğin, ezberden bir şeyler söylendiği zaman ortaya çıkmadığına, ancak sözler organik olarak kişinin davranışlarının sonucu olduğu zaman ortaya çıktığına ve görünür olduğuna dikkat çeker (Stanislavski, 1988a; Hepileri, 2005; *Oyuncu...*2013). Hepileri (2005), bu yönde yapılan uygulamaların oyuncu adayının yeteneğiyle ilgili ihtiyaç duyulan bilgileri vereceğini belirtmektedir.

Oyuncu adayının sesini geliştirip güçlendirmek zorunluluğu; bunun için de eğitiminin temel parçalarından birinin, her gün bıkmadan, azimle yapılacak ses egzersizleri olduğu; sesi kadar vücudunu da kendinden beklenenleri yapabilecek şekilde, zarif, esnek, güçlü bir hale getirmek için hareket eğitimini ve günlük egzersizlerini aksatmaması gereği vurgulanmaktadır (*Oyuncu...*, 2013). Oyuncu adayının, sahne üzerinde yaptığı her hareket ve ayrıntının ne kadar önemli olduğunu uygulamalı olarak görmesi, deneyimlemesi sağlanır. Sahne üzerinde amaçsız eylem olmamalıdır (Hepileri, 2005). Stanislavski (1988a) Bir Aktör Hazırlanıyor kitabında, oyuncu adaylarına birçok kez, eylemin hatırı için oynanmaması gerektiğini, olması gerekenin amaca yönelik ve gerçeğe uygun oynamak olduğunu hatırlatır.

Hepileri (2005), oyuncunun oynayacağı kişiyi çok iyi tanımasının, rol kişinin duyularını duyumsamasının, oyunculuğun temel ve zorlu bölümlerinden biri olduğuna dikkat çeker. Stanislavski (1988b), "*Sanatın özü, sanatın dış biçimlerinde değil, psikolojik özünde, yani içindedir.*" der. Hepileri (2005) bunu, oyuncunun önce iç eylemi oluşturup bunu gerçekten duyumsaması gerektiği, ancak bundan sonra bu iç eylemin nasıl görünür kılınacağı, yani harekete nasıl dönüştürüleceği, estetik biçiminin ne olacağı konularının önem kazanacağı şeklinde açıklar. Bu noktada oyuncunun her şeyden önce özgür ve güçlü bir nefese ihtiyacı vardır. Çünkü ancak güçlü bir nefes yardımıyla sesini güçlendirip duyguları rahatça ifade edebilir. Yoğun duygularda zorlanmamak ve rolü gerektiği gibi oynayabilmek için ses-konuşma eğitiminde solunum alanı genişletilmelidir. Duygular, büyüme ve

canlanma olanağını ancak özgür, kapasiteli nefesle bulur. Nefes oyuncunun yaşamında önemli bir yer tutar. Bedende nefesin hiçbir engelle karşılaşmadan dolaşım doğallaşmasını sağlamak nefes çalışmalarının temel amacıdır. Nefesin doğal akışı engellendiğinde ses desteklenemeyecek, doğru yerleşmeyecek, menzili küçülecektir. Nefes yeterli olmadığında, engelle karşılaştığında titreşim azalacak, çene kasılarak seslerin doğru boğumlanmasına engel olacaktır (Suner, 2013). Konuşma, solunuma göre ayarlanır. Solunum ve konuşma uyumunun sağlanması önemlidir (Uzuner, 2009). Oyuncu, bilinçli bir şekilde nefes alarak bilinçdışı eyleme, oradan da bilinçdışı dünyasına girebilir (Oida, 2013). Beden ve nefes özgür, nefes ve eylem doğru bir ilişki içinde ve söylenenle tam bir temas kurulmuşsa, oyuncu nerede ne kadar nefes alması gerektiğini düşünmeden, kendiliğinden alacağı nefes duygu ve düşüncenin gerektirdiği kadar olacaktır. Duygu ve düşüncelerin değişmesiyle nefes kendi miktar ve zamanlamasını ayarlayacaktır (Suner, 2013).

20. yüzyıl oyunculuk ve ses eğitimi yöntemleri genel olarak; oyuncunun enstrümanını araştırıp tanımasıyla başlar. Oyuncudan, öz bilincini geliştirmek için bir bilim insanı gibi, fiziksel, ruhsal ve zihinsel dünyasını inceleyip geliştirmesi beklenir. Ortak kabul oyuncunun sesini keşfederek vokal ifade becerisini geliştirmesi gerektiği yönündedir (Davutoğlu, 2015). Çevresel ve psikolojik koşullarla oluşup yerleşen eski kalıplar kökleşmiş olduklarından zorluk yaratır. Bu yerleşmiş yanlış kalıpların zamanla eğitilerek, daha özgür, aynı zamanda denetlenebilir, yeniden oluşturulmuş duyu mekanizmasıyla yer değiştirmesi gerekir (Gray, 1999).

Linklater (aktaran: Z. Nutku, 2012) '*sesin sınırları sadece yeteneğin, hayal gücünün ya da yaşam deneyiminin sınırları kadardır*' der. Ses oyuncunun anlatım araçlarının en önemlilerindendir. Oyuncunun zorlanmadan, doğallıkla görevini yapabilmesi için güçlü, anlaşılır ve yankılanan bir sesinin olması gereklidir. Bu özelliklere sahip bir ses için de, yıllarca her gün azimle zorlu bir ses eğitimine devam edilmelidir (Oyuncu..., 2013). Ses çalışmalarında amaç doğal, özgür sese ulaşmaktır. Oyuncu ancak bloke edilmemiş, bedenin bir yerinde tutuklanmamış, yani özgürleştirilmiş bir sesle farklı karakterler yaratabilir. Oyuncu, iyi titreşen, güzel, çeşitliliğiyle duygu ve anlamı içtenlikle ifade edebilen bir sese sahip olmalıdır (Suner, 2004).

Ses ve konuşma eğitiminde hedeflenen; sadece güzel konuşan nefes ve sesini etkili kullanan oyuncular yetiştirmek değildir. Bütün bunlarla birlikte derslerin beden kullanımıyla sentezlenerek, konuşmayla bütünleştirerek bedeniyle de anlatan, rol kişisini, dolayısıyla oyunu yaşatan oyuncular yetiştirmektir. Yani hedef inandırıcı ve samimi oyuncular yetiştirmektir (Z. Nutku, 2012). Kullanılan bütün dilsel araçlar amaca hizmet eder. Bu araçlar; sözcük seçimi, cümle yapısı, vurgu, ses tonu, ezgi, tempo, nefes, hareket ve mimiklerdir (*Oyunculuk...*, 1994). Tesadüfen öğrenilen konuşma zamanla koşullara göre farklılaşır. Tüm insanlar gibi oyuncu adayları da oyunculuk eğitimi öncesi, yetiştiriliş, sosyal-kültürel çevre ve yaşam deneyiminin izlerini taşır. İşte oyunculuk eğitiminde oyuncu adayları, öncelikle olumlu olumsuz etkilendiği bu koşulları tanımak, üzerinde bıraktıkları izlerle yüzleşmek durumundadır (Z. Nutku, 2012).

Konuşma organları sesin düzenli seslere dönüşmesini ve ‘dilin’ telaffuz edilmesini sağlar. Doğru ve güzel konuşma ancak konuşma organlarının doğru çalışmasıyla mümkündür. Üst dudak kasları az ya da hiç kullanılmadığında konsonlar anlaşılabilir olur. Dudakta oluşturulan ünsüzler tam boğumlanamaz, kelimeler yanlış anlaşılır, çoğunlukla hiç anlaşılır. Dil tembelliği vokalleri de konsonlar kadar etkiler (B. Adıgüzel, 2005). İyi işlenmiş bir ses duyguları aktarmakta kolaylık sağladığından, ses-konuşma eğitiminde oyuncu adayına, nefes, ses ve telaffuzu kullanması öğretilir (*Oyunculuk...*, 1994). Sahne, anlaşılabilirliğin kabul edilemez olduğu bir yerdir. Oyuncu ne kadar yetenekli olursa olsun, iç eylemleri ne kadar gerçek, etkileyici ve başarılı olursa olsun, konuşması anlaşılabilir olmaz (B. Adıgüzel, 2005). Ses-konuşma eğitiminde asıl amaç, anlamla anlamı ifade edecek ses ve konuşmanın uyumunu sağlamaktır. Çünkü güzel konuşmanın sırrı bu uyumun kusursuzluğundadır (Suner, 1997).

Tiyatro zor, ciddi, psişik ve fiziksel olarak zahmetli bir iş olduğundan sevgi ve neşe olmadan yapılması mümkün değildir. Belli bir rahatlama olmadan prova, eğlence olmadan tiyatro yapılamaz (*Oyunculuk...*, 1994). Stanislavski (1988a), oyuncu adaylarına oyun oynayan çocukları izlemeyi salık verir. Oynadıkları oyun kişilerine nasıl kolayca dönüştüklerini ve bütün eylemlerini ne kadar sade ve ustalıkla yaptıklarını örnek olarak gösterir. Bu noktada oyunculuk eğitiminin zorlu yanlarını eğlenceli hale getirecek, ihtiyaç duyulan bedensel ve psikolojik rahatlamayı sağlayacak yöntemlere ihtiyaç vardır. Merkezinde kişi ve dramatik deneyim olan

eğitimde yaratıcı drama yöntemi insanın dünyayı, onun içinde kendi yerini doğal ve etkin bir şekilde öğrenmesini sağlar (Sağlam, 2011). Bunun yanında; hayal gücü, sanatsal, sosyal ve bilişsel farkındalık, kendini ifade konularında olduğu gibi, konuşma akıcılığı, kendini tanıma, özsaygı geliştirme, kendine güven ve kendini disipline etme konularında da gelişime yardımcı olan yaratıcı drama yönteminin (Altınova, 2009) oyuncu adayının birçok ihtiyacına cevap verebileceği görülmektedir.

Bir disiplin, yöntem ve sanat eğitimi alanı olan drama, eğitim sistemi içinde daha çok yöntem olarak ele alınır. Çoğunlukla tiyatro tekniklerinden yararlanan drama, bir olgunun, konunun, durumun öğretilmesinde veya yaratıcılık eğitimi gibi alanlarda kullanılır. Eğitim bilimlerinden yararlanarak kendine özgü tekniklerini güçlendirir. Dramatik durum saptanır ardından katılımcılar kendi bilgi ve deneyimleriyle bu durumu oynar, tartışır, eleştirip değerlendirir (İlhan, 2004). San (1999) yaratıcı dramayı; doğaçlama, rol oynama gibi tiyatro ve drama tekniklerinden yararlanarak, bir ders, olay ya da soyut kavramı bilişsel örüntülerin gözden geçirilip yeniden düzenlenmesiyle gözlem ve yaşantıların grup içinde oyunsu süreçlerle anlamlandırılıp canlandırılması olarak tanımlar. Eğitimde dramanın kullanım amaçları; katılımcıların yaşı, koşullar ve liderin hedeflerine göre değişir. Bununla birlikte hiçbir farklılıktan etkilenmeyen genel amaçlar; yaratıcılık, hayal gücü, bağımsız düşünebilme, kendini açık bir şekilde, doğru ifade edebilme becerileri kazandırmanın yanında, sosyal farkındalık ve işbirliği bilinci gelişimine yardımcı olmaktır (Sağlam, 2011). Yaratıcı dramanın öğeleri şöyle sıralanabilir:

- 1- Drama lideri \ öğretmeni
- 2- Konu – tema
- 3- Çeşitli teknikler (doğaçlama, rol oynama, v.b.)
- 4- Grup
- 5- Yaşantı – tecrübe
- 6- Oyunsu özellikler (Ö. Adıgüzel, 2012)

Vural ve Somers (2012) ‘İlköğretimde Drama: Kuram ve Uygulama’ ve Ömer Adıgüzel (2012) ‘Eğitimde Yaratıcı Drama’ kitaplarında, başka birçok kaynaktan da olduğu gibi eğitimde yaratıcı drama aşamalarından şöyle söz ederler: Ne, niçin, ne zaman, nasıl, nerede, kim, kime gibi sorulara verilecek yanıtlar,

aşamaları oluşturur. Bir yaratıcı drama uygulamasının, giriş, gelişme, sonuç ve değerlendirme bölümleri olmalıdır. Saptanan amaçlara göre konu, uygun gruba ve gereken zaman verilirken, etkinlikler arasında bağ olması, etkinliklerin bir birini destekler ve bütünler olması ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada etkili olup olmayacağının belirlenmesi önemlidir. Bir yaratıcı drama dersi veya etkinliğinin yapılandırılmasında izlenmesi gereken aşamalar:

- 1- Isınma: Sonraki aşamaya hazırlık aşamasıdır. Amaç katılımcıların bir birlerine ve çalışmaya ısınmalarını sağlamaktır.
- 2- Doğaçlama, Rol Oynama: Doğaçlama, rol oynama gibi tekniklerin kullanıldığı, konunun şekillenip ortaya çıktığı aşamadır.
- 3- Değerlendirme: Sonuçların değerlendirilme aşamasıdır. (İlhan, Artar, Okvuran ve Karadeniz, 2011).

Yaratıcı drama uygulamalarında pek çok farklı tekniğe rastlanmaktadır. Yaratıcı drama; öğretim yöntem ve teknikleri, oyunlar ve tiyatro tekniklerinden yararlanır. Doğaçlama ve rol oynama yaratıcı dramının olmazsa olmazıdır. Çünkü bunlar hem bir teknik hem de drama sürecinin temelidir (İlhan, tarihsiz). Diğer tekniklerin çalışmalarda kullanılması zorunlu değildir. Ancak bu teknikler bir lider ya da öğretmen için başvurulabilecek yollardır. Önemli olan; hangi tekniğin hangi amaçla kullanılabileceğini bilmek, planlayıp uygulayabilmek ve değerlendirmektir (Ö. Adıgüzel, 2012).

Derslerin zaman zaman, estetik algının oluşup gelişmesine yardımcı olacak okul dışı ortamlarda yapılması; gözlem yapma, mantık, yaratıcılık, hayal gücünü kullanma gibi becerilerin gelişimine yardımcı olacaktır. Buradan hareketle günümüzde bağımsız bir bilim dalı olan Müzeoloji ile birlikte, pedagojik, sosyolojik, psikolojik içerikler kazanmış, çağdaş müzecilik anlayışıyla yeniden yapılanmış, yaygın eğitim kurumları durumuna gelen müzelerde (Keleş, 2003) yaratıcı drama yöntemiyle eğitimin, oyuncu adaylarına çok yönlü öğrenme olanakları sağlayacağı düşünülmektedir. Çağımız müzeciliğinde eğitim çok önemli bir yere sahiptir ve artık müzeler eserlerin depolandığı yerler değil, toplumu eğiten bilgilendiren kurumlardır. Sonuçta, müzelerde sunulan öğrenme deneyimleri sınıfta sunulanları tamamlar niteliktedir (Buyurgan, ve Buyurgan, 2012).

Müze eğitimi kavramının ortaya çıkması sanat eğitimi üzerine farklı görüşlerin ortaya çıkmasıyla başlar. Eğitime yönelik yeni işlevler üstlenen müze eğitimi, çağdaş sanat eğitiminin büyümeye devam eden bir alanıdır. (Çetin, 2002). Çağdaş eğitim uygulamalarının okul dışında da etkin biçimde devam edebilecek nitelikte olması ve yaşam boyu eğitim sürecinde müze eğitimi, müzelerin yaşam alanları olarak etkin kullanımını ve çok yönlü öğrenmeyi içerir (Denizci ve Mirza, 2015). Müzeler, öğrencilerin tarihi eser ve kültürel varlıkların değerini anlayarak kültürel mirasa sahip çıkmalarını ve çok kültürlülüğü özümsemelerini de sağlar (Yılmaz ve Şeker, 2011). Müzeye yapılan ziyaretler öğrenciyi alternatif öğrenme yollarıyla tanıştır ve maddi kanıtla aktif çalışma olanağı sağlayarak sınıfta sunulanları tamamlar. Bazı öğrenciler için bu eğitim biçimi, sınıf ortamında gösteremediği yeteneklerini gösterme şansı sağlar (Buyurgan ve Buyurgan, 2012).

Bir grup için program tasarlanırken, o grubun taleplerini anlamak ve grubun en çok yararlanacağı nesne, süreç, hatta kişileri seçmek eğitimcinin görevidir. Eğitimci; program kimin için, hangi nesne ya da konularla, hangi yöntemler kullanılarak uygulanmalıdır gibi soruları cevaplamalıdır. Var olan kaynakların neler olduğu, ortaya çıkabilecek sınırlılıklar ve en iyi kullanım için bütün bu çalışmaların nasıl bir araya getirileceği de iyi düşünülmelidir. Her cevap programın aşamalı olarak geliştirilmesini sağlayacaktır (Greenhill, 1999). Elike, eğitim sürecinin planlı bir şekilde öğretim programlarıyla bağlantılı olarak yürütülmesi ve bu süreçte, öğretmenin hazırladığı bir soru listesiyle, belirlenmiş ürünler üzerinde yoğunlaşarak mümkün olduğunca tüm duyu organlarını işe katacak şekilde gözlem ve incelemeler yapılması gereğine dikkat çeker (akt: Çetin, 2002).

Müze ve galeri eğitiminde ziyaretler üç aşamadan oluşur: Müze öncesi, müze ya da galeri ziyareti, değerlendirme. Müze öncesi, okul içinde yapılabileceği gibi okul dışında da yapılabilir ve öğrencilerin hazırlanmasına yardımcı olur. Müze öncesi çalışma, ziyaretten en iyi sonucun alınabilmesi için önemlidir. Müze ya da galeri ziyareti fiziksel deneyim ve kalıcı öğrenme sağlar. Müzede bölümü çalışma programının en başında ya da tam sonunda başarıya ulaşır. Kazanımların çoğunu kaybetmemek için Sınıfa döndüğünde bu deneyim anımsanıp tartışılmalı ve değerlendirilmelidir (Greenhill, 1999).

Sonuç olarak müze eğitiminde obje ve kişi arasında iletişim başlamalıdır. Müzedeki gezi insanlara bir yaşantı sağlayıp tekrar gelme isteği uyandırmalıdır. Müze eğitiminin en önemli sonuçları bilgiyle ve eğlenerek elde edilen kalıcı yaşantılar sunmasıdır. İlhan ve Okvuran’a (2001) göre müze eğitimi, sevinç ve neşe getirmelidir. Ancak literatür incelendiğinde ülkemizde müze eğitimiyle ilgili çalışmaların henüz çok yeni olduğu görülmektedir. Giritli’nin 2012 yılında yaptığı çalışmada, o tarihte henüz müzelerin eğitim birimleri olmadığı ve bu alanda bir çalışma yapılmadığı görülmektedir. Ardından 2014 yılında Giritli doktora teziyle müzelerdeki eksikleri ortaya koyarak örnek çalışmalar yapmıştır. Lefke Avrupa Üniversitesi (LAÜ) Eğitim Fakültesi, öğretim üyesi Kömleksiz ile yapılan görüşmede, 2014 yılında öğrencileriyle müze eğitimi çalışmalarına başladığı ve çalışmalarının o tarihten bu yana kesintisiz devam ettiği, Güzelyurt Arkeoloji Müzesi eğitim paketi çalışmasının tamamlanmak üzere olduğu öğrenildi. İşlek (2017) doktora teziyle resim iş dersi öğretmenlerinin okul dışı eğitim yaklaşımına yönelik eğitim ihtiyaçlarını saptayarak müze eğitime yönelik bir hizmet içi eğitim programı geliştirip uygulamıştır.

Kök (2010) “İlköğretim okulları görsel sanatlar dersinde müze bilinci öğrenme alanına yönelik yaratıcı drama uygulamaları ve öğrenci görüşleri” başlıklı yüksek lisans tezinde, Eğitimde Yaratıcı Drama yöntemini uygulayarak İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Müze Bilinci öğrenme alanı 6. sınıf kazanımlarını öğrenci görüşlerine göre değerlendirmektedir. Hamurculu (2016) “Ankara’daki Müzelerde Yaratıcı Drama Etkinlikleri ve Ankara Resim ve Heykel Müzesinde Yaratıcı Drama Önerisi” başlıklı yüksek lisans tezinde; Ankara’da müze eğitimi programı olan müzelerdeki yaratıcı drama çalışmalarının, ortak ve ayrışan taraflarını, amaç, hedef, uygulamalarda karşılaşılan sorunları ve çalışma gruplarının özelliklerini araştırılıp değerlendirilerek Ankara Resim ve Heykel Müzesinde yaratıcı drama etkinlik önerisi hazırlamıştır. Özbey (2017) “Türkiye’de Drama Yöntemi İle Yapılan Çalışmaların Etkililiğinin İncelenmesi: Bir Meta Analiz Çalışması” başlıklı yüksek lisans tezinde; Türkiye’de drama yöntemiyle yapılan araştırmaların akademik başarı, kalıcılık, motivasyon, tutum, sosyal beceri değişkenleri bakımından incelemesini yapmaktadır.

Şenbay’ın (1990) “Alıştırıcı Diksiyon Kitabı” isimli çalışması konservatuvarlardaki ses-konuşma dersleri için ders kitabı olarak hazırlanmıştır. Süner (1997), “Tiyatro Oyunculuğunda Ses ve Konuşma Eğitimi: Deneysel Bir

Yaklaşım” başlıklı doktora tezinde ses ve konuşma derslerine alternatif yeni bir yöntem geliştirmeyi amaçlamıştır. B. Adıgüzel (2005), “Aktörlere Yönelik Ses - Konuşma - Vücut Eğitimi ve Geliştirilmiş Uygulama Yöntemleri” başlıklı yüksek lisans tezinde ve Uzuner (2009), “Diksiyon ve Ses Nefes Egzersizlerinin Oyunculuk Sanatındaki Önemi ve Çözümlemesi” başlıklı yüksek lisans tezinde oyunculuk eğitiminde uygulanan ses ve konuşma çalışmalarını aktarmaktadırlar. Ses- konuşma eğitimiyle ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde müzelerin ses- konuşma eğitiminde kullanılmadığı görülmektedir.

Bu çalışmanın çıkış noktası; her aşaması zorlayıcı çalışmalarla, zaman zaman öğrencinin umutsuzluğa kapılmasına sebep olan engelleriyle karşılaşması ve yüzleşmesiyle süren ses konuşma eğitiminin; beğeni duygusu, gözlem yapma, mantık, yaratıcılık, hayal gücünü kullanma gibi becerilerin ve estetik algının oluşup, gelişmesine yardımcı olan müzelerde (Akmehmet, 2003) yapılabileceği düşüncesidir. Buyurgan ve Buyurgan (2012) ve Greenhill (1999) müze eğitiminin, sınıfta sunulanları tamamlar nitelikte olduğunu ve fiziksel deneyimle kalıcı öğrenme sağladığını ifade etmektedirler. Öte yandan Oyunculuk Elkitabında (1994) belirtildiği üzere tiyatro zor, ciddi, psişik ve fiziksel olarak zahmetli bir iş olduğundan sevgi ve neşe olmadan yapılması mümkün değildir. Belli bir rahatlama olmadan prova, eğlence olmadan tiyatro yapılamaz. Bütün bunlar ışığında, bilgiyle ve eğlenerek elde edilen kalıcı yaşantılar sunan müze eğitiminin (İlhan ve Okvuran, 2001) ses konuşma eğitiminde etkili olacağı düşünülmektedir. Buradan hareketle “oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde drama yöntemiyle ses-konuşma eğitimine ilişkin görüşleri nelerdir?” sorusu önem kazanmaktadır.

Bu bağlamda hazırlanan tez araştırmasında müze ortamının ses konuşma eğitiminde kullanılmasının öğrencilerin; yaratıcılık, hayal gücü, estetik algılarının gelişimini, zaman mekan ve dönem farkındalıklarının, öz bilinç ve özgüvenlerinin artmasını ve sahnede daha özgür olmalarını sağlayacağına, böylelikle literatürdeki bu yöndeki eksikliği gidereceğine inanılmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı; Sahne Sanatları Oyunculuk Bölümü öğrencileri ile okul dışı öğrenme ortamı olarak müzelerde drama yöntemiyle yapılacak eğitimlerin, ses- konuşma eğitimindeki rolünün, öğrenci görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesidir.

- 1- Okul dışı öğrenme ortamlarında (müze, açık alan vb.) ses ve konuşma eğitimi için nasıl bir etkinlik planı hazırlanabilir?

Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde:

- 2- Ses çalışmalarına ilişkin görüşleri nelerdir?
- 3- Konuşma çalışmalarına ilişkin görüşleri nelerdir?
- 4- Ses ve konuşma eğitimine ilişkin görüşleri nelerdir?
- 5- Okul dışı öğrenme ortamı olarak (müze, açık alan vb.) müze eğitimine ilişkin görüşleri nelerdir?
- 6- Gerçekleştirilen uygulamaların, zaman aşımıyla öğrenciler üzerindeki etkisi ne olmuştur?

1.3. Araştırmanın Önemi

Bu araştırmayla YDÜ Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk Anasanat Dalı 1 ve 2. Sınıfına devam eden öğrencilerin Ses - Konuşma dersindeki farkındalıklarını ve verimlerini artırmak hedeflenmektedir. Bu hedef doğrultusunda gerçekleştirilen araştırmayla oyuncu adaylarının, özgürleşip sınırlarını keşfetmeleri, çalışma ve mesleki gelişim becerilerini artırmaları beklenmektedir. Müzelerde yaratıcı dramının kullanıldığı bu araştırmada; oyunculuk bölümü öğrencilerinin kendilerini tanımaları, öz saygı geliştirmeleri, kendilerini disipline etmeleri, hayal gücü, sanatsal, sosyal ve bilişsel farkındalıklarını artırmaları, dünyayı ve dünya içindeki yerlerini etkin bir şekilde doğallığıyla öğrenmeleri de beklenmektedir. Bu çalışmanın; okul dışı eğitim ortamlarından biri olan müzelerin etkin eğitim ortamı olarak kullanılabileceğine ve bu ortamda gerçekleştirilen ses konuşma eğitiminin öğrencilere alternatif öğrenme yolları ile sunulabileceğine de inanıldığından önemli olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışmanın opera ve diğer vokal eğitimi alan öğrencilerin mesleki gelişimi için, ayrıca hukuk ve iletişim fakülteleri gibi etkili konuşmanın önem taşıdığı birçok

bölümde kaynak olarak kullanılabileceği düşünülmektedir. Ayrıca konuşma becerisi gelişmiş olmadığında duygu ve düşünceleri doğru anlatmanın imkânsızlığı ve buna bağlı olarak ciddi iletişim sorunları yaşanabileceği, hatta iş veriminin düşebileceği düşünüldüğünde uygulamaların, topluluk önünde konuşmayı gerektiren bütün alanlara yönelik, ihtiyaç duyulması durumunda alanla ilgili düzenlemeler yapılarak, referans olarak kullanılabileceği düşünülmektedir.

Öğretmenler uzun saatler kalabalıklara konuşmak durumunda kaldıklarından doğru ses kullanımının, bilgiyi doğru bir şekilde aktarabilmek için de ifade gücünün ne kadar önemli olduğu göz önünde bulundurulduğunda uygulamaların eğitim fakültelerindeki tüm bölümler için bir kaynak olduğu düşünülebilir. Yükseköğretim Kurulu yeni öğretmen yetiştirme lisans programları (2018) incelendiğinde; birçok bölümde yaratıcı drama ve müze eğitimi dersleri olduğu ayrıca tüm öğretmenlik bölümlerinde, içeriği yazılı ve sözlü anlatım olarak tanımlanan Türk Dili dersi bulunduğu görülmektedir. Çalışma bu dersler kapsamında uygulanabileceği için de yaygın bir öneme sahiptir.

Sonuç olarak bu çalışma Kuzey Kıbrıs'ta müzelerin ses ve konuşma eğitimi ortamı olarak kullanılması alanında yapılacak olan ilk çalışma olması ve daha sonra yapılacak çalışmalara kaynak teşkil etmesi açısından önem taşımaktadır. Ayrıca ses ve konuşma eğitiminde verimi artıracak destek uygulamalar ve oyuncu adaylarının olduğu gibi hitap işi olan her meslekten grubun öz bilincini geliştirmeye ve etkili konuşmaya yönelik ihtiyaçlarını karşılayabilecek okul dışı öğrenme ortamlarından biri olan müzelerde, drama yöntemiyle yapılacak uygulamalar sunması bakımından da önemli olduğuna inanılmaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışmanın sınırlılığıyla ilgili maddeler aşağıda verilmiştir;

- Bu araştırma; akademik yıl içerisinde YDÜ Sahne Sanatları Fakültesi oyunculuk bölümü öğrencilerinin eğitime devam ettikleri ve bu nedenle çalışma grubuna ulaşılabilirliğin daha kolay olduğu öngörüsüyle, 2017-2018 öğretim yılında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde (KKTC), YDÜ Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk Anasanat Dalı 1 ve 2. sınıfında öğrenim gören sekiz öğrenciyle sınırlandırılmıştır.

- Bu araştırma, çalışma alanı olarak KKTC 'de; farklı dönemlere ait bölümler ve ses çalışmaları için farklı alanlar içerdiği öngörüsüyle Girne Kalesi ve Salamis Amfi Tiyatroyla sınırlandırılmıştır.

1.5. Tanımlar

Oyuncu: Tiyatroda ve sinemada rol alan, tiyatro oyunculuğunu meslek olarak yapan sanatçı, aktör ve aktris.

Oyuncu adayı: Konservatuvar veya dengi okullarda tiyatro oyunculuğu bölümünde okuyan öğrenci.

Müze eğitimi: Müzede eğitimden farklı olarak müze, açık alan ve benzeri herhangi bir alanda müze eğitimi yaklaşımının kullanılmasıdır.

Ses ve konuşma eğitimi: Seslerin doğru boğumlanması, anlaşılır konuşmak, sesin yanlış yerleşmiş, yanlış kullanım durumlarının farkına varıp, özgürleştirilmiş bir sese ulaşmak ve anlamı ifade edecek olan ses - konuşmanın uyumunu sağlamak yönünde verilen eğitimidir (Suner, 1997, Suner, 2004).

Eğitimde Yaratıcı Drama: Herhangi bir içeriği, dramayı öğretim yöntemi olarak kullanıp işleyen form (Vural ve Somers, 2012).

1.6. Kısaltmalar

TDK: Türk Dil Kurumu

KKTC: Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

YDÜ: Yakın Doğu Üniversitesi

LAÜ: Lefke Avrupa Üniversitesi

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde; oyuncu, oyuncu adayı, nefes, ses ve konuşma eğitimi; eğitimde yaratıcı drama, müze eğitimi; yurt içinde ve yurtdışında yapılan ilgili araştırmalar yer almaktadır.

2.1. Oyuncu, Oyuncu Adayı, Nefes, Ses ve Konuşma Eğitimi

Oyuncu: Aziz Çalışlar (1992) oyuncuyu ‘mikro- tiyatro’ olarak tanımlar ve tüm tiyatro öğelerinin ancak oyuncuyla var olabileceğini söyler. Oyuncunun gizli bir sanatı vardır ve çağlar boyunca çeşitli kültürlerde yinelenen ilkeler oyuncunun yaşamını belirler. Maalesef bunlar bir reçete değildir. Bireyin kendi tarihçesiyle niteliklerinin kişileşmiş, etkili bir anlatım olarak ortaya çıkmasını sağlayacak çıkış noktalarıdır (Barba ve Savarese, 2002). Yul Braynner’in dediği gibi oyuncunun zorlu çalışmalarla ulaşabileceği bir enstrüman yoktur, enstrüman kendidir (Chekhov, 2014). Oyuncunun varlığı yaşadığı sürece fiziksel ve ruhsal olarak kendi üzerinde yapacağı zorlu çalışmalara bağlıdır (*Oyunculuk...*, 1994). Oyuncunun fiziksel ve ruhsal olarak kendini geliştirmeye ihtiyacı olmasının sebebi; salt seyirciye kendini göstermek için değil, sahnede yok olmayı başarabilmesi içindir de. (Oida, 2013). Adler (2007) oyuncuların askeri mantığı çalışması gerektiğini söyler. Çünkü oyuncu güçlü olmalı ve geri çekilmemelidir. Oyuncunun bir çeşit saldırganlık ve içten gelen bir güce sahip olması gereklidir. Vasat olmaktan kurtulup içindeki katili bulmalıdır. Rollo May (1994) “Yaratma Cesareti” adlı kitabında ölümle yüz yüze gelebilme cesaretini gelişmenin ön koşulu olarak tanımlar. Bu insanın kendi bilincine vararak kendini bulmasının koşuludur. Kişinin hiçlikle yüz yüze gelerek, kendi istemine, emeğine, beklentisine ve çabasına rağmen hiçlik içine yeni bir varlık alanı yaratmak için dalabilmesidir. Bütün hayatını oyunculukta bir sistem oluşturmaya adanmış Stanislavski, sistem değil doğa vardır, sistem yaratıcı çalışmanın temelidir ancak sanatın yasaları doğa yasalarıdır der. Bir oyun karakterinin oluşmasını, bir ağacın yetişmesine, bir çocuğun doğumuna benzetir (*Oyunculuk...*, 1994).

Tiyatro tarihi boyunca oyunculuk, dönemlere göre farklı özellikler kazanmıştır. Oyunculuk araçları; oyuncunun fiziksel yetileriyle belirlenen dış araçlar ve tinsel, duygusal iletişimi sağlayan iç araçlardır. Dış araçlar; konuşma, konuşma biçimleri ve özelliklerinden oluşan sözel iletişimi ve mimik, bakışma, davranış, gövdesel hareket, duruş ve dış görünümü kapsayan bedensel iletişimi içerir. İç araçlarsa; psikoteknik araçlar olarak duygu belleği, yaratıcı düşlem gücü ve dış dünya bilgisidir. Oyunculukta dış ve iç araçlar bir birini bütünlediğinden bütün yöntemlere hâkim olmak gerekir (Çalışlar, 1992). Oyuncunun sadece psişik bir iç dünyayı ele alması yetmez, insanı toplumsal bir varlık olarak da ele almalıdır (Oyunculuk..., 1994). Rollerini en ince ayrıntısına kadar hissedip kavrayan ancak bu zenginliği ifade etmekte, seyirciye ulaştırmakta zorluklar yaşayan oyuncular vardır (Chekhov, 2014). Oyuncu hem rolü hem de kendi kişiliğiyle seyirciyle iletişim kurar (Keskin, 2008). Oyunculuğun temel zorluklarından biri, oyuncunun mercek altına aldığı kişinin kendi olmasıdır. Sağduyulu davranıp cesaretle zayıf yönlerini tespit etmeli ve değiştirebileceklerini değiştirmek için gerekli çalışmaları yapmalıdır (Oyuncu..., 2013).

Bir oyuncunun taşıması gereken temel nitelikler şöyle sıralanabilir: Öncelikle; kişi, değişimden korkmamalı hatta bundan zevk almalıdır. İçinde bir yaşamdan çok daha fazlasını taşıyabilecek güce ve kendi yaşamından çok farklı yaşamları canlandırabilecek oyun içgüdüüne sahip olmalıdır. İnsanları güldürebilmek, düşündürebilmek, onlara hayatı göstermek isteği ve bunun için de hayatı onlardan daha iyi bilmek gerekir (Oyunculuk..., 1994). Yoshi Oida (2013) “Görünmez Oyuncu” kitabında oyuncuya görevinin ne kadar iyi gösteri yapabildiğini göstermek olmadığını, sahneyi canlı kılmak olduğunu söyler. Bu başarılığında seyirci oyuncuya kapılacak ve sahnenin yarattığı dünyaya girecektir. Sahnenin taşıdığı olasılıkları hayata geçirmek oyuncuya bağlıdır.

Oyuncu adayı: Oyunculuk yetenek sınavıyla başlar (Hepileri, 2005). Bu yetenek sınavlarında adaydan birçok anlatım biçimi ya da beceriler beklenmez çünkü bunlar öğretilabilir şeylerdir. Zaten eğitimin ve çalışmanın amacı da budur. Asıl görülmek istenen malzemedir. Mesela sahnedeki kişi kendini ne kadar anlatabilmektedir. Kişinin yaratıcı gücü aranır ve bu çok farklı şekillerde ortaya çıkabilir. Adaydan bir durum ve onun içindeki olayları canlandırması istenir. Bu kişinin gerçekte olan ilişkisine ve hayal gücüne bağlıdır. Sonra metni benimseyip

benimsemediğine bakılır. Bunun için de ezberden bir şeyler söylemek aranmaz. Aranılan söylenen sözün organik bir şekilde davranışların sonucu olmasıdır. Dikkatini toplama, oyuncunun gücü ve canlılığı, oyunculuk içgüdüsünün duyguları ve olayları yönetip yönetemediğine ya da ne derece yönettiğine de bakılır. Ayrıca önerilere açık olup olmadığı, gelen önerileri ne kadar kabul edip işleyebildiği ve uygulayabildiği, rol arkadaşına ne kadar duyarlı olduğu önemlidir. Oyunculuk eğitimi temelde başlangıçtaki yaratıcılığa dayanır (*Oyunculuk...*, 1994).

Oyuncunun yaratıcılığı hayal gücüyle sınırlıdır. Bu yüzden oyuncu adayının geniş bir hayal gücüne sahip olması gerekir (Hepileri, 2005). Oyunculuk eğitiminde aktarılabilecek şemalar azdır. Her şey düşünülüp işlenmeli ve içe sinmelidir. Çünkü oyunculuk eğitimi yoğun ve karmaşıktır ancak sabır ve dikkatle ilerleyebilir (*Oyunculuk...*, 1994). Tiyatro sanatını estetiğin etikle birleşimi ortaya çıkarır ve yaratıcılığın temeli de disiplindir (Hepileri, 2005). Oyuncu adayının sesini geliştirip güçlendirmek ve vücudunu zarif, esnek ve güçlü hale getirmek için egzersiz yapma disipliniyle hareket ve ses eğitimi gerekir (*Oyuncu...*, 2013). Oyuncu adayını sahne üzerinde yaptığı her hareketin ve ince ayrıntıların önemini uygulamalı olarak görür. Sahne üzerinde doğal davranmak oldukça zordur. Öyle ki abartılı davranmak çok daha kolay olur. Sahne üzerinde doğallık çok karmaşık bir denetim gerektirir. Kendini izleyenleri hisseden oyuncu adayını onların dikkatini çekmek, onlara kendini göstermek için istemsiz olarak davranış ve konuşmasında doğallıktan uzaklaşmaya başlar. Oysaki sahnede yapılan her şeyin belli bir nedeni olmalıdır ve doğallığıyla yapılmalıdır. Hareketsizliğin bile belli bir iç nedeni olmalıdır yani hareketsizlik de aslında bir eylemdir ve amaçsız eylem olmamalıdır (Hepileri, 2005). Sahne üzerinde ne konuşmak için konuşulur ne de acı çekmiş olmak için acı çekilir. Eylemlerin hatırı için oynanamaz. Her zaman gerçeğe uygun ve amaca yönelik oynanmalıdır (Stanislavski, 1988b). Sahnede gerçeklik çok önemli ancak rolün gerçekliğini yakalamak kolay olmadığından oyuncu adayını kendi için en doğru ifade biçimini bulup yapılacak her hareketi incelemeli ve gerçeklik duygusunu sağlamalıdır (Hepileri, 2005). Buna Kabuki Tiyatrosunda bulunan ‘aya bakmak’ hareketi örnek verilebilir. Bir oyuncu hareketi çok hoş ve zarif bir şekilde yaptığından seyirci performansın güzelliğine ve oyuncunun yeteneğine hayran kalır. Öte yandan başka bir oyuncuda, seyirci oyuncunun farkına varmaz, işaret ettiği aya görür (Oida, Y. 2013). Varılması gereken nokta da seyirciye aslında orada olmayan aya göstermek

olmalıdır. Oyuncunun tek enstrümanı olan bedeni ve psikolojisi arasında mükemmel uyumu sağlaması zorunludur çünkü elinde yaratıcı fikirlerini ifade edebileceği başka hiçbir şey yoktur (Chekhov, 2014).

Stella Adler (2007) öğrencilerini daima çaplarını genişletme ve büyüme yollarını bulmaları konusunda uyarır. Metni alıp onu kendilerinin kılmalarını, yazarın fikirlerini benimseyip kendi fikirleri haline getirdiklerinde zenginleşeceklerini söyler. Oyuncu orkestra şefidir ve kendi içinde zayıf olamaz. Metin içindeki düşüncenin büyüklüğünü, kalitesini ve gücünü farkında olmak zorundadır. Sahne gerçekliğiyle gerçek yaşam arasında önemli farklılıklar vardır. Bunun için yaşamda karşılaşılan etkilere verilen tepkiler irdelenmelidir. Birçok duygu yaşamın akışında yaşanır ancak farkına varılmaz veya unutulur. Coşku belleği aracılığıyla bu duygular kontrol altına alınıp ihtiyaç duyulduğunda gerektiği kadar kullanılabilir hale gelir. Ancak iç eylem oluşturulduktan sonra estetik biçim düşünülebilir (Hepileri, 2005). Bu noktada oyuncunun güçlü ve özgür bir nefese ihtiyacı olacaktır. Duygular ancak özgür ve kapasitesi gelişmiş bir nefesle büyüyüp canlandığından oyuncunun solunum alanını genişletmesi zorunludur (Suner, 2013).

Nefes: Nefes çalışmalarının temel amacı, nefesin bedende engellerle karşılaşmadan özgürce dolaşıp doğallaşmasını sağlamaktır. Bu olmazsa ses desteklenmediğinden yanlış yerleşecek böylece zayıf kalacaktır. Nefes zayıf olduğunda titreşim azalacak, çene kasılarak seslerin yeterli boğumlanmasını zorlaştıracaktır (Suner, 2013). Konuşmayı şekillendiren solunum olduğundan ikisi arasındaki uyum önemlidir (Uzuner, 2009). Oyuncu bilinçdışı dünyasına girebilmek için bilinçdışı eyleme ulaşmalıdır. Bunun için de bilinçli bir şekilde nefes almalıdır (Oida, 2013). Sağlıklı insanlarda nefes alma ihtiyacı beyindeki nefes merkezi üzerinden belirlenir. Buradan nefes alma ihtiyacı ve kan dolaşımı ayarlanmaktadır ve bu hep ana yöneliktir. Oyuncunun ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak vücudunun nefes alma gücünü geliştirmesi gerekir ki sahnede yarı yolda kalmasın (*Oyunculuk...*, 1994). Unutulmamalıdır ki duygular büyüme ve canlanma olanağını ancak özgür ve güçlü nefesle bulur (Suner, 2013). Dik durmak oyuncu için zorunluluktur ve duruşla nefes arasındaki ilişki hatırlanmalıdır (*Oyunculuk...*, 1994). Sesin sınırlarını geliştirip özgürleştiren, oyuncuyu duygusal ve düşünsel olarak açıp kabuğunu kırmasını sağlayan nefestir (Suner, 2013). Doğru nefes diyafram kası yardımıyla alınır, bu canlı ve güçlü bir ses çıkmasını sağlar. Bu da konuşurken

yorulup tıkanmayı önlediği gibi heyecanı ve sinir sistemini kontrol etmeyi kolaylaştırır (Uzuner, 2009). Duygu, düşünce, tutku ne kadar güçlü, yoğun ve büyükse oyuncunun da o oranda çok nefese ihtiyacı olacaktır. Mekânın büyüklüğü de ihtiyaç duyulan nefesi belirleyen etkenlerdendir. Nefes desteği ve sesle bağlantısı kurulmuş ses akıcı ve güçlüdür. Ses ve konuşma için çok önemli olan nefes aynı derecede karakterin yaşamsal niteliklere sahip olması için de önemlidir. (Suner, 2013).

Ses: Japon ezoterik Budizminde kişinin doğduğunda saf ve temiz bir ses olan ‘aaaaa’ sesini tanrı gibi çıkardığı, büyüdükçe eğitim ve toplumun isteklerine göre şekillenerek karakterine uygun bir ses geliştirdiği ve sonra da hayatını o saf ‘aaaa’ sesini bulup doğuştan gelen tanrısallığına ulaşmak için harcadığına inanılır (Oida, 2013). Ses parmak izi gibidir, duyguların yanında, tıpkı beden gibi geçmişte yaşananların izini de taşır (Z. Nutku, 2012). Konuşmayı sağlayan en önemli öge olduğundan sesin bilincinde olmak ve ona özen göstermek gerekir. Konuşmayı destekleyip etkisini artırmak için güzel ve etkileyici bir ses işlevsel olacaktır. Sağlık sorunu olmaması halinde ses düzenli çalışmalarla elverişli hale getirilerek güzelleştirilebilir (Gürzap, 2010). Ses duyduklarımızı nasıl duyup algıladığımız, onu kişilik ve deneyimimizle nasıl kullandığımızın karmaşık bileşkesinden oluşur. Çevresel faktörler, kulak, fiziksel çeviklik ve bunların oluşturduğu kişilik tarafından yönlendirilir (Suner, 2004). Oyuncu adayı doğru sesi bulmak için kişiliğini ve haliyle oyunculuğunu etkileyen bu üç etkenden yola çıkıp önce kendi sesinin doğru pozisyonunu bulmalıdır. Daha sonra da karakterin üç faktörünü bulmaya çalışıp karakterin sesine ulaşabilir. Sesi bedenle uyumlu kullanabilmek için nefes devrede olmalıdır (Z. Nutku, 2012). Her sesin/ şeklin, kişinin içindeki yansıması, hissettirdiği farklıdır. His sadece duyguları değil beden duyarlılığını da kapsar. Yapılan her şeyin kendine özgü bir lezzeti olacaktır. Ancak bu lezzet duygu ya da psikolojiyle aynı değildir. Bu daha çok bedenin kendi yaptığıının içteki yankısıdır ve beden yaptığını değiştirdikçe yankı, haliyle lezzet değişecektir (Oida, 2013).

Ses eğitiminin temeli yaşanmışlık ve alışkanlıklarla kabuk bağlamış sesin farkına varıp bu kabuğu çözüp sesi özgürleştirmektir. Düşünsel ve bedensel gerginlikleri azaltmaya yönelik çalışmalarla kabuk kırılmaya başladığında oyuncu da özgürleşeceği için ses özgürce ve güçlü bir şekilde çıkmaya başlayacaktır. Ancak bu şekilde metin yaşamsal enerjiyle dolmaya başlayabilir. Unutulmamalıdır ki farklı

farklı karakterler yaratabilmek için oyuncunun özgür, iyi titreşen, zengin, çeşitlilik ve içtenlik duygusuna sahip hoş bir sese ihtiyacı vardır (Suner, 2004).

Konuşma: Oyunculuk mesleğinin gerektirdiği temel yeteneklerden biri konuşmadır. Konuşma yeteneğini geliştirmek için önce konuşmanın ne olduğu açıklanmalıdır. Vurgu, ton, tempo, nefes, mimik ve hareketler dilsel araçlardır ve hepsi amaca hizmet etmelidir (*Oyunculuk...*, 1994). Konuşmayı; yaşanan çevre, travmalar, coğrafya, yetiştiriliş biçimi şekillendirir. İşte oyuncu adayının öncelikle kendi belirleyenlerini bulması gerekir (Z. Nutku, 2012). Daha konuşma başlamadan konuşmanın amacı ve durumun itkisiyle vücut harekete hazırlanır kaslarda gerilme olur. konuşmanın etkili olabilmesi için vücudun da belli bir davranışa hazır olması gereklidir (*Oyunculuk...*, 1994). Sesin düzenli seslere dönüşmesini ve telaffuzu konuşma organları sağlar. Konuşma organlarının doğru çalışmaması durumunda konuşma da olması gerektiği gibi olamayacaktır. Örneğin üst dudak kaslarının yeterince çalışmaması konsonların tam boğumlanamamasına, benzer şekilde dilin yeterince kullanılmaması da konsonlarla birlikte vokallerin de boğumlanmasında sorunlar yaşanmasına ve konuşmanın anlaşılmaz olmasına sebep olacaktır (B. Adıgüzel, 2005). Konuşma eğitimiyle kişinin sadece düzgün konuşması ve doğru tonlaması değil bedenini de sözcüklerin, anlatımın bir parçası olarak kullanması sağlanmaya çalışılır. Oyuncu adayına nefesi de doğru kullanarak oyunu nasıl yaşar hale getireceği öğretilmeye çalışılır. Tüm bunların toplamında diyebiliriz ki ses ve konuşma dersinde öğrencinin sahnede samimiyet ve inandırıcılığa nasıl ulaşabileceği çalışılır (Z. Nutku, 2012).

Sahnedeki konuşmaların ön koşulları günlük hayattakinden farklı olduğundan sahnedeki dil biraz farklıdır. Kendine ait olmayan sözcükler ve düşünceler oyuncunun hayal gücünü ve gerçeklik bilincini uyarır. Bu yabancı metinde yorum amacı da güderek karakterin, aynı zamanda kendinin dilini bulmaya çalışmalıdır. Oyuncu kendine tamamen yabancı metni anlam, amaç ve durum açısından ele alıp bedenini de işe katarak kendinin kılırsa seyirci için sahnedeki olaylar izlenebilir ve anlamlı olur (*Oyunculuk...*, 1994). Ne kadar yetenekli, entelektüel ve kendini geliştirmiş olursa olsun konuşma sorunlarını çözmemiş biri sahnede kendine yer bulamaz. Çünkü sahne anlaşılmazlığı taşımaz (B. Adıgüzel, 2005). Bir yandan ses ve haliyle konuşma sınırsız olanaklar sunar ve bu da oyuncunun yaratıcılığı adına büyük zenginliktir, öte yandan konuşmanın o anda, sadece bir kez yapılıyor olduğu gerçeği

duruma tedirginlik ve belirsizlik katmaktadır. Karakteri yaşatmak, sözcükleri kendinin kılabilmek için oyuncunun konuştuğu dile hâkim olması, inceliklerini iyi bilmesi ve bunları doğru uyguluyor olması gerekir. Konuşmada anlamla onu ifade edecek ses- konuşma uyumunu sağlamak ses ve konuşma eğitiminin temel amacıdır (Suner, 1997).

2.2. Eğitimde Yaratıcı Drama

Halk dilinde acıklı oyun ya da durum anlamında kullanılan ‘dram’ sözcüğü tiyatro biliminde özetlenmiş, soyutlanmış eylem durumları anlamında kullanılır. Öte yandan dramatik olan, insanın her eyleminde görünür. Yani insanın her türlü dolaysız ilişkisi, etki- tepkisi, küçük etkileşimleri, hepsi dramatik an ya da dramatik durumdur (San, 1999).

Dram sözcüğü; Türk Dil Kurumu (TDK) Güncel Türkçe Sözlükte şöyle açıklanmaktadır:

“1. İsim, tiyatro. Sahnede oynanmak için yazılmış oyun, drama, 2. Acıklı, üzüntülü olayları, bazen güldürücü yönlerini de katarak konu alan sahne oyunu veya televizyon filmi, drama, 3. Tiyatro edebiyatı, 4. Acıklı olay.” (TDK, 2018)

Özdemir Nutku (1990), dramatik olanın temelinde insan yaşamının olduğunu, duygu, düşünce, anı veya sorunu yansıttığını; dram sanatınınınsa, insanla ilgili şeyi sanatsal bir şekilde canlandırmak, kısaca üretmek olduğunu ifade etmektedir. Yani dram sanatı yaşamın yansımasıdır. Eski Yunancada drama sözcüğü harekettir. Hareketten kasıt, öznesi, amacı, etkisi olan, başlayıp gelişen ve sonuca ulaşan bir eylemdir. İç ve dış çatışmaları olan durumlar, kahramanları tarafından gerçekleştirilir. Tiyatro bunu seyirciye göstermek için ses, dekor, ışık, oyunculuk ve rejisörlük ekleyerek yapar. Drama ise grup için ve grup içinde gerçekleştirir. Günümüzde drama sanatı, birçok alanda farklı amaç ve formlarda kullanılmaktadır. Bu alanların başında: psikodrama, sosyodrama, etnodrama, dramaterapi, yaratıcı düşünme eğitimi, oyuncu eğitimi, eğitimde tiyatro ve eğitimde drama sayılabilir (Vural ve Somers, 2012).

Herhangi bir içeriği, dramayı öğretim yöntemi olarak kullanıp işleyen forma eğitimde yaratıcı drama denir (Vural ve Somers, 2012). Merkezini kişi ve dramatik deneyimin oluşturduğu eğitimde yaratıcı drama yöntemi, kişinin dünyayla birlikte dünya içindeki kendi yerini öğrenmesini sağlayan doğal ve etkin bir yöntemdir

(Sağlam, 2011). Hayal gücünün gelişmesi, sanatsal, sosyal ve bilişsel farkındalıkların oluşmasında etkili olan yaratıcı drama yöntemi kendini tanıma, ifade ve disipline etme, konuşma akıcılığı konularında gelişime yardım ederken kişinin özsaygı geliştirme ve kendine güven gibi özellikler kazanmasına da katkıda bulunur (Altınova, 2009). Drama bir disiplin olmasının yanında sanat eğitimi alanı olarak da kullanılır. Eğitim sisteminde daha çok yöntem olarak kullanılmaktadır. Yaratıcılık eğitiminde kullanıldığı gibi bir konu, olgu ya da durumun öğretilmesinde de kullanılır ve çoğunlukla tiyatro tekniklerinden yararlanırken eğitim bilimleriyle desteklediği kendine özgü teknikleri de vardır. Problem durumu (dramatik durum) belirlendikten sonra gruptakiler kendi deneyim ve bilgileriyle oynar, tartışır, eleştirir ve değerlendirir (İlhan, 2004).

San yaratıcı dramayı; bir olay, düşünce, ders ya da yaşantıyı olduğu gibi soyut bir kavramı veya eğitim ünitesini de yaratıcı drama tekniklerinden yararlanarak, oyunsu süreçlerde, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi, deneyim, gözlem ve yaşantıların anlamlandırılıp canlandırılması olarak tanımlar (akt: Altınova, 2009). Eğitimde drama farklı amaçlarla kullanılabilir. Katılımcıların yaşı, içinde bulunulan koşullar ve liderin hedefleri amaçları şekillendirebilir. Ancak her koşulda değişmeyen genel amaçlar da vardır. Bunlar sosyal farkındalık ve işbirliği bilincini geliştirirken yaratıcı hayal gücünü geliştirmek, bağımsız düşünebilme, düşünce ve duygularını açık şekilde ifade etme becerilerinin kazandırılmasıdır (Sağlam, 2011).

Bir konunun, farklı tiyatro tekniklerinden faydalanarak bir lider veya öğretmen yönetiminde, grup üyelerinin yaşantılarından faydalanarak canlandırmalar yaptığı bir sanat eğitim alanı olan yaratıcı dramanın öğelerini Ömer Adıgüzel (2012) şöyle ifade eder:

- 1- Drama lideri \ öğretmeni
- 2- Konu – tema
- 3- Çeşitli teknikler (doğaçlama, rol oynama, v.b.)
- 4- Grup
- 5- Yaşantı – tecrübe
- 6- Oyunsu özellikler

Eğitimde drama, amaç olarak ve araç olarak drama olmak üzere iki farklı uygulamayı içerir (Sağlam, 2011).

Dramanın amaç olarak kullanımı: Drama bir sanat olarak ele alınır ve programda ayrı bir ders olarak, öğrencinin dramatik oyun aracılığı ile kişilik gelişimine destek olması amaçlanır. Ders, hareket, doğaçlama ve konuşma eğitimlerini içerir. Prova ve oyun sürecinde öğrenciler oyunculuk, yapımcılık ve seyirci olma durumlarını deneyimlerler. Bu deneyimler katılımcıların farklı yetilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Burada temel amaç: hayal gücünün, yaratıcılığın, problem çözme becerisinin, sosyal farkındalığın, dil ve iletişim becerilerinin gelişmesi ve tiyatro sanatının tanınip daha iyi anlaşılmasıdır (Sağlam, 2011).

Dramanın eğitim yöntemi olarak kullanımı (bir öğretim aracı olarak drama): Dramatik oyun, ders programında yer alan farklı konuları öğretmek için bir araçtır. Bir öğretme aracı olarak ele alınan drama süreci öğrencilerin diğer alanlarla ilgili kavram ve bilgileri öğrenmeleri için kullanılır. Öğretmen öğrencilerin gerçek yaşamda karşılaşılabilecekleri sosyal deneyimleri kurgular ve öğrencilerin bunları oynamalarını sağlar (Sağlam, 2011).

Başka birçok kaynakta olduğu gibi ‘Eğitimde Yaratıcı Drama’ kitabında Ömer Adıgüzel (2012) ve ‘İlköğretimde Drama: Kuram ve Uygulama’ kitabında Vural ve Somers (2012), kim, kime (kimlerle), ne, ne zaman, niçin, nasıl, nerede gibi sorulara verilecek yanıtların eğitimde yaratıcı drama aşamalarını oluşturduğunu söyler. Diğer derslerde olduğu gibi yaratıcı drama uygulamalarında da giriş- gelişme- sonuç ve değerlendirme bölümleri bulunmalıdır. Saptanan amaçlara göre gruba uygun konu seçilir ve gereken zaman verilir. Etkinliklerin hedeflenen kazanımlara ulaşmak için etkili olup olamayacağının belirlenmesi gerekir. Ayrıca etkinlikler arasında bağ olması, bir birini destekler ve bütünler olmaları çok önemlidir. Aşamalar yaratıcı drama hakkında öğrenmeyi ve yaratıcı drama yoluyla öğrenmeyi içerir. Bu sebeple iki öğrenme biçimi de benzer aşamalarla gerçekleştirilir (Ö. Adıgüzel, 2012).

Bir yaratıcı drama dersi veya etkinliğinin yapılandırılmasında, grubun yapısı ve katılımcıların özellikleri de dikkate alınarak izlenmesi gereken aşamalar; ısınma, doğaçlama ve rol oynama ve değerlendirme aşamalarıdır.

- 1- Isınma: Adından da anlaşılacağı gibi ısınma sonraki aşamaya hazırlık aşamasıdır. Çocuk oyunları veya türetilmiş oyunlarla katılımcıların bir birlerine ve çalışmaya ısınmalarını sağlamak amaçlanır. Bedenin ve duyuların yoğun kullanıldığı, güven, uyum gibi grup dinamiğini oluşturmaya yönelik, kuralları daha çok lider tarafından belirlenen bir aşamadır.
- 2- Doğaçlama, Rol Oynama: Doğaçlama, rol oynama ve diğer teknikler kullanılarak, bir konunun süreç içinde belirlendiği, yapılandığı ve biçimlenip ortaya çıktığı aşamadır. Çalışmalardaki tüm yaşantı, paylaşım ve değerlendirme, doğaçlama ve rol oynama aşamasında yapılanların sonuçlarına ve kişide bıraktığı izlere göre yapılır.
- 3- Değerlendirme: Çalışma sonuçlarının değerlendirildiği aşamadır. Sürecin niteliği, niceliği, özü ve önemi, bu aşamada saptanır. Duyguların, düşüncelerin paylaşımı da değerlendirme aşamasında yapılır (İlhan, Artar, Okvuran ve Karadeniz, 2011).

Eğitimde yaratıcı dramada kullanılan teknikler: Yaratıcı dramada; amaç, içerik, katılımcıların yaşı, cinsiyeti, bilgi birikimi, ilgi ve hazır bulunuşluğuna göre geliştirilmeye açık pek çok farklı teknik kullanılmaktadır. Yaratıcı dramada tiyatro teknikleri yanında bildiğimiz çocuk oyunları ayrıca öğretim yöntem ve teknikleri de kullanılır. Doğaçlama ve rol oynama yaratıcı dramanın olmazsa olmazıdır. Yaratıcı drama derslerinde diğer tüm teknikler ihtiyaca göre seçilebilirken doğaçlama ve rol oynama tekniklerinin kullanılması zorunludur. Çünkü doğaçlama ve rol oynama drama sürecinin temelidir (İlhan, tarihsiz). Aslında teknik olarak adlandırılan tüm araçlar bir açıdan doğaçlamanın farklı biçimleridir. Diğer tekniklerin çalışmalarda kullanılması zorunlu olmamakla birlikte, bu teknikler lider ya da öğretmen için başvurulacak yolları oluşturur. Önemli olan; hangi tekniğin hangi amaçla kullanılabileceğini bilmek, planlayıp uygulayabilmek ve değerlendirmektir. Unutulmamalıdır ki yaratıcı drama disiplinler arası bir alan olduğundan zengin ve çeşitli teknikler içerir (Ö. Adıgüzel, 2012).

Yaratıcı dramada doğaçlama ve rol oynama yanında; rol içinde yazma, rol kartları, beyin fırtınası, form tiyatro, donuk imge, geriye dönüş, sıcak sandalye, bilinç koridoru, dedikodu halkası, toplantı düzenleme, özel mülkiyet – yarım kalmış

materyal, ritüeller – seremoniler, aradaki boşluk, fotoğraf anı, mektup- günlük- gazete ve mesajlar, sözsüz canlandırma (pantomim), harita- şema yaratma gibi teknikler de vardır (Ö. Adıgüzel, 2012).

Doğaçlama

Doğaçlama, insanla birlikte vardır ve önceden bilinmez, kendiliğinden gelişir. Bir açıdan belirsizlik doğaçlamanın başlangıcını oluşturur. Tabii günlük hayatta bu doğaçlama olarak tanımlanmaz ve insanlar bunu doğal bir şekilde yaşarlar. Saptanan hedefe hayal gücüyle ulaşmak doğaçlamada belirleyici olandır ve içtenlikle doğallık önemlidir. Doğaçlamanın ve doğaçlamaya dayalı tiyatronun kendiliğindenlikle önemli bir bağı vardır. Kendiliğindenlik özgür bırakılıp yaşamla bütünleşmelidir. Yaratıcı dramaya katılanlar o anda olacaklara hazır olup bunu kabul etmelidir (Ö. Adıgüzel, 2012). Böylece bağımsız düşünüp karar alabilme, sorumluluk, işbirliği, sözel ve bedensel ifade becerilerinin gelişimi, özgüven gibi kazanımlar gelişme olanağı bulabilmektedir (Vural ve Somers, 2012). Doğaçlama yaratıcı dramanın temelidir ve yapılan doğaçlamalarda süreçle ürün iç içedir. O sırada çıkan ürün yinelenemez. Doğaçlamada birey, yaşadığı ya da gözlemlediği gerçek olaylarla kurgu arasında bağ kurarak farklı duygular yardımıyla dışavurumda bulunurken akıcı ve anlamlı konuşma becerisini de geliştirir. Doğaçlama, anlık veya kısa kurgularla oluşturulabilir. Kurgulanmış doğaçlamalarda oyuncular konu ve rollerini konuşup esnek bir düzenlemeyle oyuna başlarlar (Ö. Adıgüzel, 2012).

Rol oynama

Yaratıcı drama tekniği olarak rol oynama, başkasını ya da başkasının işlevlerini, yerini kabul etme, o kişiliği üstlenip canlandırma etkinliğidir. Rol oynama tiyatrodaki olduğu gibi yaratıcı dramada da temel bir tekniktir. Yaratıcı dramada rol oynama tekniği, katılımcıların; deneyimlerini artırıp, iletişim kurma, beden dili ve sözlü ifade, empati becerileri ve bir çok konuda farklı düşünceler, bakış açıları geliştirebilme olanağı sağlar. Rol oynama sürecinde abartı, sıradanlık, bayağılıktan ve rol çalma durumlarından olduğu kadar, hazırlık sırasında rol ayrımı yapmaktan ve bireysel farklılıkları ayrıcalığa dönüştürmekten de kaçınılmalıdır (Ö. Adıgüzel, 2012).

Rol içinde yazma

Katılımcıların yazılı ifade becerilerinin arttırılmasına yönelik etkili bir teknik olan rol içinde yazma, kişinin kurgu içindeki kahramanlardan birinin rolüne girerek yazdığı, günlük gibi daha çok öznel bilgilerin, duygu ve düşüncelerin elde edilebileceği bir tekniktir. Grup üyelerinin her biri ayrı ayrı aynı kahraman olarak günlük, gazete haberi veya mektup yazar. Aynı kahraman olarak yazılanlar karşılaştırılarak farklı sonuçlar yardımıyla bir zenginlik oluşması sağlanabilir. Bu teknik küçük gruplar veya grubun tamamıyla da yapılabilir (Ö. Adıgüzel, 2012).

Rol kartları

Rol kartları, canlandırılacak karakter ya da kimliklerle ilgili bilgileri içerir. Ayrıca çatışma, başlama noktası, zaman, mekân gibi detaylar da rol kartlarında yer alabilir. İki kişinin oynayacağı bir doğaçlamada rol kartlarında zaman, mekân, olayın başlangıcı iki kartta da aynı, kişisel bilgiler farklı olmalıdır. Kartların içeriği, doğaçlama başlamadan önce gerekli bilgiyi ve ipuçlarını içermelidir. Rol kartları, farklı rolleri aynı anda tanıtmak için zaman kazanılmasını sağlar. Katılımcının diğer rollerin ayrıntılarını bilmemesi gerektiğinden kimsenin kartları önceden görmemesi gerekir (Ö. Adıgüzel, 2012).

Beyin fırtınası

Gruptakilerin, kimsenin sözünü kesmeden, üretilen fikirlerle ilgili yorum yapmadan, kısaca belli kurallara uyarak, fikirlerini sınırlamadan demokratik bir ortamda konuşmalarıdır. Fikirlerin olumlu ya da olumsuz olarak değerlendirilip eleştirilmediği bu teknikte çok sayıda fikir üretilmesi sağlanabilir. Daha sonra, üretilen fikirler gruplanıp geliştirilir (İlhan, Artar, Okvuran ve Karadeniz, 2011).

2.3. Müze Eğitimi

Sanata, bilime, geleneğe ait, tarih, teknoloji ve doğa alanlarında, geçmiş bu gün ve geleceği barındıran müzeler; görüp duyarak, uygulamalarla yaşayarak öğrenme ortamları sunar (Buyurgan ve Buyurgan, 2012). Giderek büyüyen bir alan olan müze eğitimi çağdaş sanat eğitiminin önemli bir parçası olarak sanat eğitimiyle ilgili farklı görüşlerden ortaya çıkmış ve eğitim alanında yeni işlevler kazanmıştır (Çetin, 2002). Müzeler, kitap ve derslerde tam anlatılamayan nesneler arası bağları gösterip gözlem ve izleme aracılığıyla mantıksal sürekliliği ve karşılaştırma yollarını daha kolay kavramayı sağlar. Bunun yanında beğeni düzeyini yükseltir ve

yaratıcılığın gelişmesine yardımcı olur (Artut, 2007). Müze eğitimi öğrenciyle geçmişten gelen nesneler arasında bağlar kurmayı sağladığından batıda, çocuklara olduğu kadar yetişkinlere yönelik de bilim, kültür ve sanat kursları düzenlenmektedir (İlhan, ve Okvuran, 2001). Müzelerin eğitim konusunda kapsamı genişledikçe müze eğitiminin bireye katkıları da daha görünür olmaya başlamıştır. Neredeyse her derse uygun eğitim alanları bulunan müzeler eğitime daha çok dâhil edilir olmuştur. Böylece müzelerin eğitim hayatındaki önemi artmaya başlamıştır. Öğretim yöntemleri gelişip çeşitlendikçe müzeler de bunlara yönelik seçenekler sunmaktadır (Şahan, 2005). Müzelerin ruhu harekete geçirip zihni geliştirme gücü olduğuna inanç pek çok müzenin kuruluş ilkesi olmuştur. Buradan hareketle önceleri daha çok çocuklara yönelik çalışmalarla başlayan, müzelerde eğitim çalışmaları süreç içinde tüm kullanıcılarına yönelik veri, ilham, eğlence ve bilgi içeren fırsatlar sunmaya başlamıştır (Greenhill,1999).

Bireylerin kültürel gelişimi müze eğitiminin temel amaçlarındandır. Müze yönetimi öğretmen ve öğrencilere vereceği kitap, katalog, cd ve dvd gibi dokümanlarla olduğu gibi konferans ve seminerlerle de eğitim kurumu- müze ilişkisini geliştirebilir. Böylece öğretmenler müzelerdeki eserlerle ilgili bilgileri eğitim programlarına alıp bunlarla ilgili olarak öğrencilerini motive edebilirler (Artut, 2007). Öğrenme yaşam boyu sürer ve eğitim kurumlarının çalışmalarıyla sınırlı değildir. İşte müze ve galeri eğitimi de yaşam boyu öğrenme temelinden hareketle çalışır. Koleksiyon yapmak ve insanların bu koleksiyonlarla bağlantısını sağlamak müzelerin temel işlevidir. Koleksiyonların yapısı ve müze politikası ilişkinin nasıl kurulacağını belirler. Bu da müze eğitimcileri için geniş bir çalışma alanı sağlar. Dünyada artık müze ve galeri eğitimi, iyi müzelerin vazgeçilmez bir parçası olmuştur (Greenhill, 1999).

Müze ziyaretleri öğrenciyi alternatif öğrenme yollarıyla tanıştırıp maddi kanıtla çalışma olanağı sağlayarak sınıfta yapılan dersleri tamamlama fırsatı sunar ve sınıfta aktif olamayan bazı öğrencilerin yetenek ve becerilerini gösterip öğrenmelerini kolaylaştırır. Her alana yönelik öğretim müzelerde en etkili şekilde gerçekleştirilebilir. Sanatla ilgili bilgilendirme, sorgulama ve yeni düşünce şemaları geliştirmek için sanat müzeleri; insanlığın doğayla ilişkisini ve gelişimini öğrenmek için arkeoloji müzeleri; hayvanlar âlemi, bitki örtüsü ve doğa olaylarının oluşumu için tabiat tarihi müzeleri; gelenek, dil gelişimi, el sanatları ve bunların toplumların

oluşumundaki önemini kavramak için etnografya müzeleri çok önemlidir (Buyurgan, ve Buyurgan, 2012).

Bütün eğitim süreçlerinde olduğu gibi müze eğitimi süreci de çok iyi planlanıp değerlendirilmelidir. Planlama karmaşık ve çok yönlüdür. Eğitimci müzedeki dünyayla dış dünya arasında ilişki ve bağlar kurmalıdır. Belli bir grup için program tasarlanırken eğitimci grubun talep ve ihtiyaçlarını doğru anlayıp müzede grubun en çok yararlanacağı nesneleri seçip süreçleri öyle planlamalıdır. Programın kimin için olduğu, hangi nesne ya da konuların uygun olacağı, hangi yöntemlerin kullanılacağı, mevcut kaynaklar, çıkabilecek sınırlılıklar ve bunların nasıl bir araya getirileceği eğitimcinin sorması ve cevaplarını bulması gereken sorulardır. Bu sorular cevaplandıkça özel program da kademe kademe gelişmiş olacaktır (Greenhill, 1999). Etike öğretim programıyla bağlantılı olarak oluşturulan plan, öğretmenin hazırladığı bir soru listesiyle, belirlenmiş ürünlere yoğunlaşarak gözlem ve incelemeler olabildiğince tüm duyu organları işe katılarak yapılmalıdır der (akt: Çetin, 2002).

Müze eğitiminin verimli olabilmesi için; öğretmenin önceden müzeyi uzman eşliğinde gezmesi ve bilgi alması; gezinin randevu alınarak ve en az yarım gün ayrılarak yapılması, gezinin öğretim programındaki ders, konu ve ünitelerle bağlantılı olması; motivasyon için bir soru ya da sorun seçilmesi; az sayıda nesnenin seçilip onları bağlayacak bir konu bulunması; tüm müzeyi gezmek yerine belli bir plan yapılarak belli temalarda çalışılması önemlidir (İlhan ve Okvuran, 2001).

Müze eğitimi; müze öncesi, müzede ve müze sonrası olarak üç aşamada gerçekleştirilir. Müze öncesi bölümünde, adından da anlaşılacağı gibi müze ziyaretinden önce katılımcıların eğitimin genel ve özel hedeflerine bağlı olarak araştırma ve merak duygularını uyandırmaya yönelik çalışmalar yapılır. Tanıtım, film gösterimi, sorular, hikâye ve anlatılar konuya dikkat çekmekte kullanılabilir. Müze öncesinde kişinin yapılacak etkinliğe dikkatini çekmek ancak fazla bilgiyle de bunaltmamak önemlidir. Müze eğitiminin hiçbir aşamasında didaktik bilgi aktarımı olmadığı hatırlanmalıdır. Kişinin merak ederek sorması sağlanmalıdır. Müzede yapılan eğitimle etkin öğrenmeyi destekleyip katılımcıların öğrenme becerilerini geliştirmek hedeflenir. Merak öğrenmek için temel güdüdür ve müzeler merakı canlı tutmakta işlevseldir. Katılımcının eğitim sürecinde aktif olarak yer alması, sürece dâhil olmaya istekli olması gerekir (*Çocuk müzesi evrensel eğitim kitabı*, 2017).

Kazanımların kalıcılığını sağlamak için müze sonrası müzede yaşanan deneyim tartışılıp değerlendirilmelidir (Greenhill, 1999).

Müze eğitiminde; katılımcılar görür, dokunur, koklar, daha etkin olur; öğrenci için soyut bilgi somutlaşır ve okuldakinden daha bağımsız çalışır; tarih ve geçmiş müzede canlı olduğundan geçmişle bu gün arasında bağlar kurularak iç görüşü oluşturulur; eğitim ortamı daha zevkli ve eğlenceli olur. Bunlardan hareketle müze eğitiminde kişi obje ilişkisinin başlaması; eser içeriklerinin anlaşılır bir şekilde aktarılması; eğitim programı hazırlanırken katılımcıların yaş ve kültür düzeylerinin dikkate alınması; tarihsel ve toplumsal olarak müzedeki eserlerin anlamlarının açıklanması ve gezinin eğlenceli, neşeli bir yaşantı sağlayıp katılımcıda müzeye tekrar gelme isteği oluşturması önemlidir (İlhan ve Okvuran, 2001).

2.4. İlgili Araştırmalar

2.4.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Literatür incelendiğinde Eğitimde Yaratıcı Drama ile ilgili araştırmaların öğretmen, öğretmen adayları, okul öncesi ve orta öğretim alanlarında yoğunlaştığı saptanmıştır (Yılmaer, 2017; Çelik,2018; Gürsoy, 2018; Sarpan 2004; Ankay, 2018) Müze eğitimiyle ilgili olarak da 2012 yılında müzelerin eğitim birimleri olmadığı ve bu alanda çalışma yapılmadığı Giritli'nin araştırmasıyla belirleniyor. Giritli'nin 2012 yılında yayınlanan makalesinin ardından müze eğitimine ilişkin ilk çalışmaların 2014 yılında Giritlinin müzelerdeki eksikleri ortaya koyarak örnek çalışmalar yaptığı doktora tezi ve LAÜ Eğitim Fakültesi öğretim üyesi Kömleksiz'in aynı yıl öğrencileriyle yaptığı müze eğitimi çalışmalarıyla başladığı görülmektedir. Ayrıca 2017 yılında İşlek'in resim iş dersi öğretmenlerinin okul dışı eğitim yaklaşımına yönelik eğitim ihtiyaçlarını saptadığı ve müze eğitime yönelik bir hizmet içi eğitim programı geliştirip uyguladığı doktora tez çalışması bulunmaktadır. Ancak ses konuşma eğitimi ve müzelerde yaratıcı drama yöntemiyle ses konuşma eğitimi konusunda hiçbir araştırmaya rastlanamamıştır.

2.4.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Ulusal Tez Merkezinde 14.11.2018 tarihinde anahtar kelime olarak “müzelerde yaratıcı drama yöntemiyle ses ve konuşma eğitimi”, “yaratıcı drama

yöntemiyle ses ve konuşma eğitimi” ve “müzelerde ses ve konuşma eğitimi” girildiğinde hiçbir sonuca ulaşamamıştır.

Kök’ün (2010) “İlköğretim okulları görsel sanatlar dersinde müze bilinci öğrenme alanına yönelik yaratıcı drama uygulamaları ve öğrenci görüşleri” başlıklı yüksek lisans tezinde, Eğitimde Yaratıcı Drama yöntem ve teknikleri uygulanarak İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Müze Bilinci öğrenme alanı 6. sınıf kazanımlarının öğrenci görüşlerine göre değerlendirmesi yapılmaktadır. Araştırmanın, Bursa Fethiye İlköğretim Okulu 6. sınıf öğrencileriyle Görsel Sanatlar Dersi Müze Bilinci Öğrenme alanı kapsamında Bursa Kent Müzesinde ve Bursa Arkeoloji Müzesinde yapıldığı, betimsel yöntemle toplanan verilerin niceliksel olarak analiz edildiği ve öğrencilerin müzeyi algılamalarında ve kazanımlarında yaratıcı drama etkinliklerinin olumlu etkileri olduğu sonucuna ulaşıldığı görülmektedir.

Hamurculu’nun (2016) “Ankara'daki Müzelerde Yaratıcı Drama Etkinlikleri ve Ankara Resim ve Heykel Müzesinde Yaratıcı Drama Önerisi” başlıklı yüksek lisans tezinde; Ankara’da müze eğitimi programı olan müzelerdeki yaratıcı drama çalışmaları, ortak ve ayrışan tarafları, amaç, hedef, uygulamalarda karşılaşılan sorunlar ve çalışma gruplarının özellikleri araştırılıp değerlendirilmiştir. Ayrıca bu araştırma kapsamında Ankara Resim ve Heykel Müzesinde yaratıcı drama etkinlik önerisi hazırlanarak müze eğitim programına sahip olmayan müzelere de örnek bir çalışma sunulmuş olup müzelerde yaratıcı drama çalışmalarının gerekliliği belirtilmiştir.

Özbey (2017) “Türkiye’de Drama Yöntemi İle Yapılan Çalışmaların Etkililiğinin İncelenmesi: Bir Meta Analiz Çalışması” başlıklı yüksek lisans tezinde; meta analiziyle, Türkiye’de drama yöntemiyle yapılan araştırmaların akademik başarı, kalıcılık, motivasyon, tutum, sosyal beceri değişkenleri bakımından incelemesini yapmaktadır. Araştırmanın örneklemini Türkiye’de 2006- 2016 yılları arasında eğitimde yapılan drama çalışmaları oluşturmaktadır. Ulusal Tez Merkezi’nden ulaşılan 61 çalışma ve 111 karşılaştırmadan yararlanılan araştırmada meta analiz yazılımı CMA V3.0 programı kullanılmış olup drama yönteminin akademik başarı, kalıcılık, motivasyon, sosyal beceri ve tutum konularında etkili olduğu, öğrenim düzeyi ve uygulanma süresine göre etkinin anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Süner (1997), “Tiyatro Oyunculuğunda Ses ve Konuşma Eğitimi: Deneysel Bir Yaklaşım” başlıklı doktora tezinde, oyunculuk eğitiminin önemli bir parçası olan ses konuşma eğitimine deneysel bir yaklaşımla mevcut ses ve konuşma derslerinden farklı yeni bir yöntem geliştirmeyi amaçlamıştır. Bu çalışmada, oyunculukla ses ve konuşma eğitiminin bir birinden ayrılmaz olduğu düşüncesinden yola çıkılarak alternatif bir yöntem geliştirilmiştir. Kuramsal ve uygulamalı olarak iki bölümden oluşan tezin ilk bölümünde; sesin gelişimini sınırlayan engeller, ses ve konuşma eğitiminin aşamaları, sesbilim ve görevsel sesbilim konuları üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde; ses ve konuşma dersinin başından sonuna kadar uygulamaya yönelik aşamalarla nasıl yapılacağı gösterilmektedir.

B. Adıgüzel (2005), “Aktörlere Yönelik Ses - Konuşma - Vücut Eğitimi ve Geliştirilmiş Uygulama Yöntemleri” başlıklı yüksek lisans tezinde; konservatuvarlarda uygulanan ses- konuşma dersleri incelenerek çalışma yöntemleri sunulmaktadır. Çalışmada, bir oyuncunun yapması gereken çalışmalar tek tek anlatıldıktan sonra çalışma yöntemleri verilmiştir.

Uzuner (2009), “Diksiyon ve Ses Nefes Egzersizlerinin Oyunculuk Sanatındaki Önemi ve Çözümlemesi” başlıklı yüksek lisans tezinde; oyunculuk eğitimi sırasında uygulanmakta olan ses ve konuşma çalışmalarını aktarmaktadır.

Şenbay’ın (1990) “Alıştırımlı Diksiyon Kitabı” isimli çalışması özellikle konservatuvarlarda yapılan ses- konuşma derslerine yönelik bir ders kitabı olarak hazırlanmış olup diksiyon konusunda geniş kapsamlı bir çalışmadır. Kitapta nefes, ses ve konuşma konusunda açıklayıcı bilgiler ve alışırmalar yer almaktadır.

Şenbay’ın 27. baskısı 2010 yılında yapılan “Söz ve Diksiyon Sanatı” isimli kitabı sadece oyunculukla ilgili kişilere değil güzel ve etkili konuşmak isteginde olan herkese yönelik hazırlanmış olup etkili konuşma konusunda ayrıntılar ve alışırmalar içermektedir.

Gürzap’ın yazdığı ve 14. baskısı 2010 yılında yapılan “Söz Söyleme ve Diksiyon” kitabı oyuncu adayları yanında güzel ve etkili konuşma konusuna ilgi duyan ve kendini geliştirmek isteyenlere yönelik de hazırlanmış olup konuşma konusunda bilgiler, ilkeler ve alışırmalar içermektedir.

Topçuoğlu ve Özden'in (2012) "Konuşma ve Diksiyon Eğitimi" adlı kitapları konuşma becerisini geliştirmek isteyenlere ve öğretmen adaylarına yönelik hazırlanmış olup Türkçeyi kurallara uygun, akıcı, anlaşılır konuşabilmek için yapılması gerekenleri içermektedir.

Suner (2004) "Ses ve Oyuncu" başlıklı makalesinde, oyuncunun en önemli araçlarından biri olan ses üzerinde yoğunlaşır. Sesi özgürleştirip metni yaşar hale getirmenin önemi ve bunu yapmaya yönelik oluşan engelleri inceler. Suner oyuncunun ancak özgürleştirilmiş bir sesle farklı karakterleri canlandırabileceğini söylemektedir.

Z. Nutku (2012), "Çağımız Tiyatro Eğitiminde Ses- Nefes- Beden İlişkisi" başlıklı makalesinde; tiyatro alanındaki gelişmelere paralel olarak oyunculuk eğitiminde de yeni arayışlara ve reformlara gidilmesi, diksiyon derslerinin beden kullanımıyla sentezlenmesi ve sadece düzgün konuşma değil, bedeni de sözcükler kadar etkili kullanma gereği üzerinde durmaktadır.

Suner (2013) "Nefes ve Oyuncu" başlıklı makalesinde oyunculukta büyük önem taşıyan nefes konusunu incelemektedir. Nefes çalışmalarının oyunculuk eğitimindeki önemi, özgür bir nefese sahip olmadan güçlü bir ses ve duyguları doğru ifade etme becerisinden yoksun kalınacağı üzerinde durarak duyguların büyüme ve canlanma olasılığının nefesin gücüyle sınırlı olduğunu söylemektedir.

Davutoğlu (2015), "Doğal Sese Ulaşabilmek: Linklater Metodunun Eğitim Perspektifinden Analizi" adlı makalesinde; 20. yüzyılda en yaygın ses eğitimi metotlarından biri olan Linklater metodunu inceleyerek yanlış anlaşılma veya metodun yüzeysel işlenişlerini aydınlatmaktadır. Bu çalışmayla, 'doğal ses'le birlikte metodun temel kavram ve önermelerini eğitimci perspektifiyle açıklığa kavuşturmak amaçlanmıştır. Bu amaçla temel uygulamalar bilimsel verilerle analiz edilerek dayandıkları düşünsel altyapı ve fiziksel/teknik hedefler incelenmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması, verilerin analizi ve uygulama süreci ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma, betimsel bir çalışmadır. Betimsel araştırmada; çalışmayla ilgili hipotezleri test etmek ya da konuyla ilgili soruların cevabını araştırmak için veriler, gözlem, anket, test veya görüşme gibi veri toplama araçları kullanılarak toplanır ve özetlenip yorumlanır. Betimsel analizde gözlemlenen, görüşülen kişinin görüşleri doğrudan alıntılara da yer verilerek aktarılabilir. Burada, elde edilen bulguları düzenleyip yorumlayarak okuyucuya sunmak amaçlanır (Şimşek ve Yıldırım, 2016). Betimsel yöntemler, insan gelişimi ve öğrenmesiyle ilgili durumları araştırmada sıklıkla kullanılan nitel yöntemlerdir (İncirci, tarihsiz). Nitel araştırma; araştırma konusunun doğal ortamında incelenip, bütüncül olarak ortaya konabilmesi için, doküman analizi, gözlem ve görüşme gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım, 1999; Batı, 2004; Gurbetoğlu, 2015).

3.2. Çalışma Grubu ve Örneklem

Tablo 1: Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri

<i>Cinsiyet</i>	
Kadın	2
Erkek	6
<i>Ülke</i>	
Kıbrıs	3
Türkiye	5
<i>Sınıf</i>	
1.Sınıf	5
2.Sınıf	3

Çalışma 2017- 2018 eğitim- öğretim yılında YDÜ Sahne Sanatları Fakültesinde yürütülmüştür. Tablo 1’de görüldüğü gibi çalışma grubu Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk Anasanat Dalı 1 ve 2. sınıfında öğrenim gören, beş 1. üç 2. sınıf, iki kadın altı erkek, üç Kıbrıs beş Türkiye vatandaşı sekiz öğrenciden oluşmaktadır.

Kuzey Kıbrıs’ta oyunculuk eğitimi veren 2 üniversite olduğundan ve bölümün yapısı gereği her sınıfta az sayıda öğrenci bulunduğundan çalışma grubu oluşturulurken amaçlı örneklem yöntemlerinden kolay ulaşılabilir örneklem kullanılmıştır. Amaçlı örneklem zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak verirken, kolay ulaşılabilir örneklem adından da anlaşılacağı gibi araştırmacının kolay ulaşabileceği örneklem grubudur (Büyüköztürk, 2012). Buradan hareketle çalışma grubu YDÜ Sahne Sanatları Fakültesinde eğitimine devam etmekte olan 1 ve 2. sınıf öğrenciler arasından gönüllülerle oluşturulmuştur.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak;

1. Ses- konuşma dersi kapsamında dokuz oturumdan oluşan, “*Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi*” kullanılmıştır (Bkz. Ek.1).
2. Her oturumun içeriğine göre değişen, toplamda yirmi açık uçlu sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır (Bkz. Ek.2). Etkiyi belirlemek için, oturumların tamamlanmasından iki hafta sonra, yarı yapılandırılmış görüşme formundaki soruların tamamını içeren bir görüşme daha yapılmıştır.

Türnüklü (2000) görüşme yöntemini; insanların deneyimlerini ve bunları nasıl algılayıp anlamlandırdıklarını anlamaya yönelik, olaylara yaşayanın perspektifinden bakmayı sağlayan bir yöntem olarak tanımlar. Yarı yapılandırılmış görüşmenin de, değişime anında uyma esnekliği sağladığını; araştırmacıya, görüşme sorularını önceden hazırlamış olduğu halde ihtiyaç durumunda, yeni sorularla konuyu detaylandırılma veya cevabı zaten verilmiş bir soruyu hiç sormama olanağı

verdiğini; bunun bir yere kadar standartlık yanında sunduğu esneklik sebebiyle eğitimbilim araştırmalarına uygun bir teknik olarak kabul edildiğini dile getirir.

3. Tüm oturumlarda, araştırmacı tarafından, fotoğraf ve video kaydı alınmıştır. Etkiyi belirlemek için, oturumların tamamlanmasından iki hafta sonra, sınıf ortamında, herkesin düşüncesini söyleyip tartışabileceği bir ortam yaratılıp, öğrencilerin, hep birlikte süreci değerlendirmeleri istenmiştir. Bu grup değerlendirmesinin de, yine araştırmacı tarafından, video kaydı alınmıştır.
4. Araştırmacı tarafından her oturum sonrası o oturumla ilgili günlük tutulmuştur.

Sözbilir (2011) gözlem tekniğinin; kişilerin yaptıklarıyla söyledikleri arasında, varsa, farklılıkları, kurum ya da ortamdaki görünen davranışları, doğal ortamında ayrıntılı bir şekilde tanımlamak için kullanıldığını; araştırmadaki olgu ve durumla ilgili derinlemesine açıklamalar yapmayı sağladığını dile getirir.

3.3.1. Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi

Araştırmacı tarafından hazırlanan “*Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi*” (Bkz. Ek.1) uygulamaya geçmeden önce, Sahne Sanatları Oyunculuk Bölümü mezunu dört genç oyuncudan eğitim paketini incelemeleri istenmiş, görüş ve önerileri doğrultusunda çalışma gözden geçirilmiştir. Daha sonra üçü tiyatro eğitimi, ikisi yaratıcı drama ve müze eğitimi, biri de Müze eğitimi alanında altı uzman görüşüne sunulup, uzmanların önerileri doğrultusunda gerekli değişiklik ve düzeltmeler yapılmıştır.

3.3.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Yirmi sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu (Bkz. Ek.2), araştırmacı tarafından hazırlandıktan sonra; üçü Tiyatro Eğitimi, ikisi Yaratıcı Drama ve Müze eğitimi, biri Müze eğitimi, biri de Güzel Sanatlar Eğitimi alanında yedi uzman görüşüne sunulmuş, uzmanların önerileri doğrultusunda gerekli değişiklik ve düzeltmeler yapılarak, görüşme formları, Oyunculuk Bölümü 4. Sınıf üç öğrenci üzerinde denenmiştir. Sorulara verdikleri yanıtlar ve değerlendirmelerine göre görüşme formlarına son şekli verilmiştir.

3.4. Verilerin Toplanması

YDÜ Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk Anasanat Dalı 1 ve 2. sınıfında öğrenim gören sekiz öğrenciye, ses- konuşma dersi kapsamında ders dışı saatlerde, araştırmacı tarafından hazırlanan ve altı hafta boyunca 1.5 saatten toplam 13.5 saatlik dokuz oturumu içeren “*Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi*” (Bkz. Ek.1) uygulanmıştır. Oturumlar sırasında, araştırmacı tarafından, fotoğraf çekimi ve video kaydı yapılmıştır.

Oyunculuk bölümü 1 ve 2. sınıfında okuyan oyuncu adayı öğrencilerin, programla ilgili görüşlerini almak ve araştırma verilerine ulaşabilmek için yine araştırmacı tarafından hazırlanan, her oturumun içeriğine göre değişen, toplamda yirmi yarı yapılandırılmış sorudan oluşan görüşme formu (Bkz. Ek.2) kullanılmıştır. Görüşmeler 2017- 2018 eğitim- öğretim yılında, her oturumdan hemen sonra sınıf veya müze ortamında yapılmıştır. Etkiyi ölçmek için, oturumlar tamamlandıktan iki hafta sonra öğrencilerden, soruların tamamını içeren yirmi sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki soruları tekrar yanıtlamaları istenmiştir. Görüşmelerden önce öğrencilere, bunun bir sınav olmadığı hatırlatılmış, düşüncelerini özgürce ifade edebilmeleri için takma ad kullanmaları istenmiştir. Ayrıca her oturumdan sonra araştırmacı, yapılan oturumla ilgili, uygulama sürecinin işleyişi ve araştırmacının gözlemlerini içeren günlükler tutmuştur.

Verilerin toplanması sürecinde, fotoğraf ve video çekimleri dışında, hiçbir kişisel bilgi kullanılmamıştır. Öğrencilerin kimliklerinin belli olduğu fotoğraflar, özel izinleri alınarak kullanılmıştır. Fotoğraflar ve görüşme formları bir yıl süreyle bilgisayar ortamında saklanacak ve ardından tamamı silinecektir.

3.5. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde betimsel analiz tekniği kullanılmıştır.

- 1- Yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanan veriler, araştırma probleminde belirlenen temalara göre değerlendirilip özetlenmiştir. Sorular yanıtlanırken öğrenciler, tablo 2’de de görüleceği gibi takma ad kullanmış ve çalışmada takma adlarının baş harfleri ile oturum numarası verilerek tanımlanmıştır.

Tablo 2: Takma adlar ve kodlar

	TAKMA AD	KOD
1	Paul Walker	PW
2	Darius	D
3	Berlin	B
4	Profesör	P
5	Kuzu	K
6	Just Do It	JDI
7	Lulu	L
8	Mahad	M

2- Oturumlar sırasında çekilen video kayıtları araştırmacı tarafından incelenip deşifre edilmiş, yazıya dökülüp gruplandırılmıştır.

3- Araştırmacının tuttuğu günlükler, araştırmacı tarafından, araştırma probleminde belirlenen temalara göre değerlendirilip özetlenmiştir.

Verilerin tamamı, belirlenen kazanımlar doğrultusunda sınıflandırılıp değerlendirilmiştir. Veriler tezin amaçları doğrultusunda özetlenip, bulgular ve yorumlar bölümünde maddeler halinde verilmiştir.

3.6. Uygulama Süreci

Uygulamalar müze öncesi ve müze sonrası sınıf ortamında, müzede bölümleri de ilk iki uygulama Girne Kalesi'nde son uygulama Salamis Antik Kentinde bulunan amfi tiyatroda olmak üzere, 90 dakikalık toplam dokuz oturumda tamamlanmıştır. Müzede bölümlerine ulaşım hariç en az üç saat ayrılmış olup uygulamalar tamamlandıktan sonra da müzede zaman geçirilmesine özen gösterilmiştir. Girne Kalesi'nde yapılan uygulamalarda ısınma bölümünden sonra ara verilerek araştırmacı tarafından önceden belirlenen bölümler rehber eşliğinde gezilerek bilgi alınmış ardından doğaçlama ve rol oynama bölümlerine geçilmiştir. Girne Kalesi'ndeki ilk uygulamada neolitik köy bölümü, ikinci uygulamada da Venedik

Zindanları, Lüzinyan Kulesi, Lüzinyan Dönemi Bekçi odası rehber eşliğinde gezilerek bu bölümlerle ilgili ayrıntılı bilgi alınmıştır. Değerlendirme bölümleri yine müzede gerçekleştirilmiştir. Salamis Antik Kentinde, öğrencilerin heyecan ve ısrarları üzerine dört saat kalınmış ve uygulamalar tamamlandıktan sonra amfi tiyatro bölümünde istedikleri gibi zaman geçirmelerine izin verilmiştir.

3.7. Araştırmacının Rolü

Tez çalışmalarında, araştırmacının araştırma sürecinde nasıl bir rol oynadığını izlemek açısından, araştırmacının rolünden bahsedilmesi önemli görülmektedir. Bu sebeple çalışma kapsamında araştırmacının üstlendiği roller ifade edilmeye çalışılmıştır.

Araştırmacı öncelikle tez konusunun genel hatlarını belirlemek amacıyla literatür taraması yapmış, ardından uygulama paketini ve ona bağlı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formunu hazırlayıp oturum takvimini de oluşturarak gönüllü öğrencilerle oturumları yürütmüştür. Hazırlık aşamasında farklı müze ve açık alan araştırmalarını tamamlayıp uygulamalar için en uygun müze ve alanları tespit etmiş, gerekli malzemeleri (fotoğraflar, rol kartları vb.) hazırlamıştır. Oturumları bizzat yürütmüş, her oturum sonrası o oturumla ilgili gözlemlerini ve uygulamalarla ilgili değerlendirmelerini içeren günlükler tutmuştur. Ayrıca oturumlarda video kaydı ve fotoğraf çekimi yapmış, uygulamalar sonrası yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla öğrenci görüşlerini almıştır. Son olarak verileri belirlenen kazanımlar doğrultusunda sınıflandırıp değerlendirmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, alt amaç sırasına göre, araştırma bulguları ve bu bulgularla ilgili değerlendirmeler yer almaktadır.

4.1. Okul dışı öğrenme ortamlarında (müze, açık alan vb.) ses ve konuşma eğitimi için hazırlanan etkinlik planıyla ilgili bulgular: Bu amaç doğrultusunda, araştırmacı tarafından; Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk Bölümü 1 ve 2. sınıf Ses- Konuşma ders programı dikkate alınarak, 1.5 saatlik toplam dokuz oturumu içeren “Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi” (Bkz. Ek.1) hazırlanmıştır. Uygulamalar, öğrencilerin derste işledikleri konuları pekiştirirken, hayal güçlerinin gelişmesi ve farkındalıklarının artması hedeflenerek tasarlanmıştır. Kazanımlara yönelik çalışmalar, iyi bir oyuncu olmanın temel taşları olduklarından ve okul dışı öğrenme ortamlarının (müze, açık alan vb.) sunduğu olanaklardan en üst düzeyde fayda sağlamak için farklı şekillerde, kademeli olarak tekrarlarla işlenmiştir. Kazanımlar ve kademeli olarak işlendikleri uygulama sıklığı en çoktan aza doğru şöyledir:

1. “Partnerini görüp duymanın yanında hisseder.” Kazanımı sekiz oturumda,
2. “Samimi ve içten konuşmayla -mış gibi yaparak konuşmanın farkını görür.” Kazanımı altı,
3. “Ses- beden kullanımını rolünün gerektirdiği şekilde dönüştürür.” Kazanımı beş,
4. “Sezgilerine güvenerek, düşünmeden duygularını ortaya koyar.” Kazanımı üç,
5. “Hayal kurarak hayali koşulları gerçek kılar.” Kazanımı üç,
6. “Kendine verilen yazılı metni, yaşayan bir insanın sözlerine dönüştürür (kendi sözü kılar).” Kazanımı üç,
7. “Verimli bir ses- konuşma eğitimini farklı mekânlarda da (müze, açık alan vb.) alır.” Kazanımı üç,
8. “Ses- beden arasındaki bağlantıyı keşfeder.” Kazanımı iki,

9. "Duygularının sesine etkilerini keşfeder." Kazanımı iki,
10. "Bedeninin sesine olan etkilerini keşfeder." Kazanımı iki,
11. "Hayali koşullar içindeki gerçeği bulur." Kazanımı iki,
12. "Metindeki alt anlamları bularak konuşmasını, onları görünür kılacak şekilde besteler." Kazanımı iki,
13. "Durumların, rolü için yarattığı duyguları hisseder." Kazanımı iki oturumda kademeli olarak pekiştirilerek işlenmiştir.
14. "Tonlamanın gücünü keşfeder." Kazanımı bir,
15. "Konuşmada vurgunun önemini keşfeder." Kazanımı bir,
16. "Boğumlanma (artikülasyon) çalışmalarının önemini keşfeder." Kazanımı bir,
17. "Durumların, başkaları için yarattığı duyguları araştırır." Kazanımı bir,
18. "Metindeki alt anlamları araştırır." Kazanımı bir,
19. "Hayali koşullar içindeki gerçeği arar." Kazanımı bir,
20. "Konuşmasında yapmacıklığa düştüğünü fark ederek bundan kurtulmanın yollarını arar." Kazanımı bir oturumda işlenmiştir.

Yukarıda sıralanan kazanımlar doğrultusunda hazırlanan dokuz oturumda yer alan uygulamalar (Bkz. Ek.1) genel hatlarıyla şöyledir:

- 1. Oturum (müze öncesi):** Oturum sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Isınma çalışması; grup bilincini oluşturup öğrencilerin ortak ritim ve sesi yakalamaları, aynı zamanda, iki ayrı sınıfın birlikte çalışacak olmasından dolayı, kaynaşmalarını sağlamak için, liderin yönlendirmeleriyle hep birlikte, sınıftaki dekor parçalarını, masa ve sandalyeleri kullanarak köprüler, basamaklar, tünellerden oluşan bir parkur oluşturmakla başlamıştır. Ardından el ele tutuşarak, elleri hiç bırakmamak koşuluyla bu parkur yürünmüş ve ilk tur tamamlandıktan sonra, liderin çıkardığı ses veya heceleri, yankılamaları istenmiştir (Görsel. 1). Doğaçlama ve rol oynamaya geçildiğinde öğrencilerden; Girne Kalesindeki Neolitik Köy bölümünden fotoğrafların içinde bulunduğu zarflardan bir tane seçip kimseye göstermeden incelemeleri istenmiştir. Öğrenciler sırayla sahneye çıkıp fotoğraflarını cıbrıca (anlam içermeyen farklı seslerle) arkadaşlarına anlatmışlardır. İzleyenler fotoğrafın nasıl bir yer ya da durumu gösterdiğini tahmin etmeye çalışmışlardır. Değerlendirme sürecinde herkes kendi fotoğrafını göstermiş ve anlatılanla

anlaşılan arasındaki uyum ya da uyumsuzluğun sebepleri tartışılıp süreç değerlendirilmiştir.



Görsel 1: Birinci oturum, ısınma

2. **Oturum (müze):** Oturum Girne Kalesi'nde gerçekleştirilmiştir. Kalenin orta avlusunda çember oluşturulmuş ve sırayla herkes ortaya gelip adını cıbrca seslendirmiştir. Çemberdekiler arkadaşlarının yeni adını hep birlikte tekrar etmişlerdir. Ardından lider, öğrencilerden birinin yeni adını söyleyip ona bir tenis topu atmış ve oyun başlamıştır. Topu yakalayan, başka bir arkadaşının cıbrca adını söyleyip topu ona atmıştır. Birinci top çemberde dönerken lider ikinci topu atmış ve oyun ilerledikçe çemberde öğrenci sayısı kadar top dönmeye başlamıştır (Görsel 2). Oyunun kuralı, topu her seferinde adını söyleyerek hep aynı kişiye atmak ve yere düşürmemektir. Ardından Girne Kalesi'ndeki neolitik köy rehber eşliğinde gezilip bilgi alınmış (Görsel 10) ve yine avluda ikiyeşerli gruplar oluşturulmuştur. Her grup iki ayrı rol kartının bulunduğu birer zarf seçmiştir. Herkes kendi rol kartlarını eşine göstermeden okuyup rol ve görevini öğrenmiştir. Doğaçlama sırasında eşlerin her biri kendi rolünün gerektirdiği şekilde arkadaşına bir şey anlatmak ya da onu bir şeylere ikna etmek için cıbrca konuşmuştur (Görsel 11). Değerlendirme sürecinde sırayla her doğaçlamadaki olay ve rollerin ne olduğu tahmin edilmeye çalışılmış ve süreç değerlendirilmiştir.



Görsel 2: İkinci oturum, ısınma

- 3. Oturum (müze sonrası):** Oturum sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Liderin yönlendirmeleriyle beden ve ses açma egzersizleri yapıldıktan sonra (Görsel 3) çeşitli sesler yardımıyla dil ve dudaklar çalıştırılmıştır. Ardından heceler ve kelimelere geçilmiştir. Artikülasyon² çalışması sürerken, sözcükleri hep birlikte liderin söylediği duygu ve durumları dikkate alarak seslendirmişlerdir. Süreç bir çocuk oyunu gibi tasarlanmıştır. Isınma çalışması tamamlandıktan sonra ikinci oturumdaki çiftler, içinde iki ayrı rol ve eylemin, bir de tekerlemenin yazılı bulunduğu birer zarf seçmiştir. Ne yapacaklarını tasarımları için kısa bir süre verilmiştir (Görsel 12). Oyunun kuralı; doğaçlamalara, nerede ve kim olduklarının ipuçlarını verecek kısa bir diyalogla başlamak ve doğaçlama sırasında her oyuncunun tekerlemesini en az üç kez farklı anlamda kullanmasıdır. Değerlendirme bölümünde roller ve diyalogun ne olduğu konusunda tahminlerde bulunulmuştur. Ayrıca herkes zorlandığı ve çok eğlendiği bölümleri sebepleriyle paylaşmıştır.

² Artikülasyon: Boğumlanma



Görsel 3: Üçüncü oturum, ısınma

- 4. Oturum (müze öncesi):** Oturum sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Liderin yönlendirmeleriyle, belirli ses veya heceler belirli hareketlerle birlikte kodlanmış ve yönergelerle öğrencilerin ses- beden kullanımı yönlendirilmiştir (Görsel 4). Kodlar iyice kavrandığında yönergeler giderek daha sık ve karışık verilmiştir. Ardından ikişerli gruplar oluşturulmuş ve eşler birbirlerine dikkatle bakıp biri diğerinde fark ettiği ilk şeyi söylemiştir. Diğer hiç düşünmeden kendine söylenen cümleyi tekrara etmiştir. Aynı cümle düşünmeden süratle tekrar edilirken içsel olarak bir takım değişiklikler oluşmaya başlamıştır. Eşinde yeni bir durum sezen, gören cümleyi değiştirip yeni durumu ortaya koymuştur. Böylece tekrarlar, duygu ve durumlar değiştikçe değişen cümlelerle devam *etmiştir* (Görsel 13). Oyun doğaçlama ve rol oynamaya geçildiğinde, kendi oluşturdukları hayali kişi ve ilişkiler üzerinden sürdürülmüştür. Kimlik ve ilişki oluşturma, yine düşünüp tasarlamaya fırsat verilmeyecek bir süratle yapılmıştır. Ardından çiftler ortaya çıkan kimlik ve ilişki durumlarını birlikte gözden geçirip yazmışlardır. Çiftler, yeni kimliklerini unutmadan aynı oyunu oynamışlardır. Çalışmanın, düşünüp tasarlamaya fırsat verilmeyecek bir süratle devam etmesine özen gösterilmiştir. Karşısındaki kişiyi görmek, duymak ve anın kişide yarattığı etkiyi hissederek sesine, konuşmasına doğallığıyla yansımaya izin vermek çalışmanın temel amacıdır. Hissedilmeyen şeyin söylenmesi, -mış gibi yapılması durumlarında lider müdahale etmiştir. Değerlendirmeye geçildiğinde; herkes sırayla kendi sürecini değerlendirmiştir. Özellikle

duygularından bahsetmeleri sağlanmıştır. Ne zaman –mış gibi yaptıklarını, neden buna ihtiyaç duyduklarını, gerçekte –mış gibi arasında ayırt edici farkların neler olduğunu fark etmeye yönelik bir değerlendirme yapılmıştır.



Görsel 4: Dördüncü oturum, ısınma

5. **Oturum (müzede):** Oturum Girne Kalesi'nde gerçekleştirilmiştir. Avluda tüm sınıf bir çember oluşturmuş ve herkesin durduğu nokta renkli bantla işaretlenmiştir. Lider, ebe de dâhil herkese, Girne Kalesi içinde bulunan ve uygulamalarda kullanılacak bölüm veya mekânların isimlerini vermiştir (Venedik Zindanları, Lüzinyan Kulesi, Lüzinyan Dönemi Bekçi odası vb.). Ebe bir isim söyleyip, çemberde bu ismi alan herkes yer değiştirirken kendi de bir yer kapmaya çalışmıştır. Açıkta kalan ebe olmuştur. Ebe zaman zaman iki isim söyleyip daha kalabalık bir grubu ya da Girne Kalesi deyip herkesi hareketlendirmiştir. Her öğrenci en az bir kez ebe olana kadar oyun devam etmiştir (Görsel 14). Ardından Girne kalesinde, uygulamada kullanılacak bölüm ve mekânlar rehber eşliğinde gezilip buralarla ilgili ayrıntılı bilgi alınmıştır (Görsel 5). Dördüncü oturumda oynanan oyuna, bazı farklarla devam edilmiştir. Kimlik ve ilişkiler Girne kalesinde seçilen bir dönem ve mekâna bağlı olarak geliştirilmiştir. Rollerden biri seçilen mekânda düşünme gerektirmeyen, mekanik bir işle meşgulken (ör. temizlik yapmak), diğeri dışardan gelmiştir. Çiftler ortaya çıkan kimlik ve ilişki durumlarını birlikte gözden geçirip yazdıktan sonra, her biri eşiyile o anki ilişkisini etkileyen bir sırrı, amacı veya görevi yazıp lidere vermiştir. Oluşturulan kimlik ve ilişki

üzerinden, sır olarak saklanan amaç ya da görev doğrultusunda, açıklayıcı, yönlendirici cümleler kurulmadan, tekrarlarla doğaçlamaya yön verilmiştir. Hissedilmeyen şeyin söylenmesi, -mış gibi yapılması durumlarında lider müdahale etmiştir. Değerlendirmeye geçildiğinde; sırayla her grubun doğaçlaması değerlendirilip durum ve görev tahmini yapılmıştır. Doğru tahminde bulunulmadıysa çiftler kendi görevlerini söylemiş ve neden anlaşılmadığı konuşulmuştur.



Görsel 5: Beşinci oturum, rehber eşliğinde gezi

- 6. Oturum (müze sonrası):** Oturum sınıf ortamında gerçekleştirilmiştir. Her öğrencinin bir duygu – durum kartı çekmesi ve kartında yazan durumla ilgili biraz düşünmesi istenmiştir. Ardından herkes kendi duygu – durumuna göre, karışık bir şekilde sınıfta dolaşırken iki kişi göz göze geldiğinde bir birine kısaca selam vermiştir. Aynı kişiyle tekrar karşılaşıldığında bu kez farklı bir selamlaşma cümlesi kullanılmasına ve kendi duygu – durumuyla ilgili sözlü ifade kullanılmamasına özen gösterilmiştir. Her öğrenci çektiği kâğıttaki duruma uygun yürürken, diğer arkadaşlarının durumlarını çözmeye yönelik de gözlem yapmıştır. Daha sonra çember oluşturulmuş ve sırayla herkes ortaya gelmiştir. Ortadaki kişiyle selamlaşanlar onun durumu ile ilgili gözlemlerini ve tahminlerini söylemişlerdir (Görsel 6). Daha sonra beşinci oturumdaki çiftler, bazı değişikliklerle, aynı karakterler olarak doğaçlamaya devam etmişlerdir. Olay yine kalede kullandıkları mekânda geçerken bu kez

sahnede oynamışlardır. 5. oturumda yaşananlar geçmişlerini oluştururken, aradan ne kadar zaman geçtiğini ve ilişkinin şimdiki durumuyla eşlerinden sakladıkları, o anki ilişkilerini etkileyen yeni bir sırrı, amacı veya görevi belirleyip yazmaları için zaman tanınmıştır. Yine rollerden biri mekânda düşünme gerektirmeyen, mekanik bir işle meşgulken (ör. Sofra hazırlamak), diğeri dışardan gelmiştir. Oluşturulan kimlik ve ilişki üzerinden, sır olarak saklanan amaç ya da görev doğrultusunda, tekrarlarla doğaçlamaya yön verilmiştir. Herkes kendi grubuna ayrılan on dakika içinde amacına ulaşmaya çalışmıştır. Hissedilmeyen şeyin söylenmesi, -mış gibi yapılması durumlarında lider müdahale etmiştir. Son olarak herkes izlediği doğaçlamaları ve kendi sürecini değerlendirmiştir.



Görsel 6: Altıncı oturum, ısınma

7. **Oturum (müze öncesi):** Oturum sınıf ortamında yapılmıştır. Çember oluşturulmuştur. Öğrenciler aralarındaki mesafeyi ve çemberin şeklini koruyarak, lider elini bir kez vurduğunda koşu şeklini, iki kez vurduğunda koşu yönünü değiştirerek koşmuştur. Yönergeler iyice kavrandığında komutlar giderek daha sık verilmiştir. Sürat, çember dağılıp karışacak kadar arttığında ikili gruplar oluşturulmuş ve ses çalışması tahterevallî gibi eş zamanlı yapılmıştır. Daha sonra, yan yana, bir kişi PASSS, bir kişi HASSS, bir kişi TASSS ve bir kişi de ŞASSS diyecek şekilde bütün sınıf çember oluşturmuştur. Lider DEĞİŞ dediğinde herkes sağ yanındakinin söylediğini söylemeye başlamıştır. Koşmada olduğu gibi giderek sürat artmıştır.

Doğaçlama ve rol oynamaya geçildiğinde öğrencilere, Vebaya Tutulmuş Hayvanlar masalının birer kopyası dağıtılmış ve tüm öğrenciler metnin bir bölümünü sesli olarak okumuştur (Görsel 7). Sonra herkesin, metinde geçen hayvanlardan birini seçip; seçtiği hayvanın yaşamından bir kesiti, ses ve beden kullanımını iyi düşünerek canlandırması istenmiştir. Doğaçlamalarını tasarlayıp seslerini bulduktan sonra, sırayla her öğrenci kendi doğaçlamasını oynamıştır (Görsel 15). Sırayla herkes birbirinin doğaçlamasını değerlendirip kendi o hayvanı seçseydi sesini nasıl kullanırdı sorusunun cevabını aramıştır. Masalda anlatılmak istenen düşünce ve hayvanların neyi temsil ettiği, bu hayvanlar insan olsaydı nasıl birer insan olurdu konularında beyin fırtınası yapılmıştır. Sonraki oturuma kadar, bu metnin herkes tarafından ezberlenmesi ve oyun boyunca bahsi geçen her hayvan için farklı bir ses ve beden formu bulunması istenmiştir.



Görsel 7: Yedinci oturum, okuma

8. **Oturum (müzedede):** Oturum Salamis Amfi Tiyatroda yapılmıştır. Sahneyle seyircinin ayrıldığı sınır boyunca, yüzler seyirciye bakacak ve her öğrenci arasında bir kol boyu mesafe olacak şekilde tüm sınıf yerleşmiştir. Liderin yönlendirmeleriyle beden ve ses açma egzersizleri yapıldıktan sonra herkes süratle basamakları tırmanırken sanki Hamlet'i yakalamaya çalışır gibi, Shakespeare'in Horatio karakterinin "ya sizi denize doğru çekerse.." tiradını söylemiştir. Tepeye vardıklarında susup sahneyi incelemeleri ve az sonra oynanacak oyunu izlemeye gelen Salamisliiler olduklarını hayal etmeleri

istenmiştir. Sırayla çiftler sahneye inip, biri gitmeye, diğeri de onu durdurmaya çalışırken aynı tiradı seslendirmişlerdir (Görsel 16). Bir kez en tepeden izledikten sonra her oyunu farklı bir yerden izlemeleri, dinlemeleri sağlanmıştır. Ardından doğaçlama ve rol oynamaya geçilmiştir. Vebaya Tutulan Hayvanlar parçasını izletmek isteyen biri, sahneye çıkmış ve oynamaya başlamıştır. Sahnedeki oyun devam ederken seyircilerden biri sahnelenmekte olan oyunu bozmadan ve ona hizmet edecek bir şekilde sahneye eklenmiştir (Görsel 8). (Önceki oyuncu yine oyunu bozmadan, seyirlik duruma zarar vermeyecek şekilde sahnede var olmanın başka bir şeklini bulup devam etmiştir. Sahnede iki kişi varken üçüncü bir kişi oyuna dâhil olmuştur. Bu şekilde yavaş yavaş izleyici koltuğundaki herkes sahnede kendine bir yer yaratmıştır. Oyun boyunca sadece yazılı metindeki sözler kullanılmıştır. Daha sonra süreçle ilgili değerlendirme yapılmıştır.



Görsel 8: Sekizinci oturum, doğaçlama- rol oynama

9. **Oturum (müze sonrası):** Oturum sınıf ortamında yapılmıştır. Liderin yönlendirmeleriyle beden ve ses açma çalışması yapıldıktan sonra (Görsel 9), nefes alıp tek nefeste ZZZZZ, SSSSSS, ŞŞŞŞŞŞ seslerini hafif uzatarak peş peşe söylerken Z ve S seslerinde bacaklarına vurulup Ş sesinde el çırparak müziği yaratmışlardır. Ritim liderin yönlendirmesiyle giderek hızlanmıştır. Doğaçlama ve rol oynamaya geçildiğinde Vebaya Tutulmuş Hayvanlar metnini, herkes serbest bir şekilde kendi yorumuyla sahnelemiştir. İzleyici koltuğunda otururken de her oyun farklı bir kimlikle (hayatında ilk kez tiyatro

izleyen biri, iyi bir tiyatro seyircisi, oyuncu adayı, tiyatro eleştirmeni, ünlü bir yönetmen) izlenip notlar alınmıştır. Değerlendirmeye geçildiğinde, herkes önceden belirlenen kimlikleri en az bir defa kullanarak oyun eleştirilerini, o kişinin gözünden, onun tavrı ve konuşma tarzıyla yapmıştır.



Görsel 9: Dokuzuncu oturum, ısınma

4.2. Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; ses çalışmalarına ilişkin görüşleriyle ilgili bulgular: Bu konuyla ilgili olarak, uygulamaya katılan öğrencilerin eğitim sonrası görüşleri aşağıda özetlenmiştir. Öğrenciler, takma adlarının baş harfleri ile oturum numarası verilerek tanımlanmıştır.

“Kelimeleri kullanmadan anlatmak istediklerinizi nasıl anlattınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, söz olmayınca sesin de olamayacağını düşünerek önce sadece bedenleriyle anlatmaya çalıştıkları, ancak bir süre sonra sesin anlatım gücünü keşfettikleri görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“Vücudumla anlatmaya çalıştım. Fakat sözün yerini tutmadığından eksikliği sesle, nidalarla tamamlamaya çalıştım”* (M-1.oturum). *“Anlatmak istediklerimi ellerim ve bedenimle anlatmaya çalıştım. Fakat söz kullanamadığım için zorlandığım yerlerde kendiliğinden sesim devreye girdi”* (K-1.oturum). *“Söz elimizden alınca anlatmak istediklerimizi hareketler ve nidalarla anlattık”* (JDI-1.görüşme). *“Ağırlıklı olarak hareketlerle anlatmaya çalıştım. Hareketlerim yetersiz kaldığında ses ve nidalarla anlattım”* (D-1.oturum). *“Vücudumu, mimik ve jestlerimi kullandım. Fakat tam anlamıyla etkili olabilmesi için sesimi de kullandım. Böylelikle*

anlatmak istediğimi daha rahat anlattım” (M-2.oturum). “İki zıt konu, inatlaşmadan dolayı, sesimizde daha baskın olmaya çalışma durumunu çıkardı” (L- 2.oturum).

“Duygularınız değiştikçe sesinizde değişimler oldu mu? Cevabınız evet ise; duygularınızın sesinize nasıl yansıdığını açıklayınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, duygu- ses bağlantısını doğru kavradıkları ve konuyla ilgili farkındalık düzeylerinin yüksek olduğu görülebilir. 1. ve 2. görüşme cevapları arasında büyük bir fark görülmemiştir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“Duygu değişimlerine göre anlatımı kuvvetlendirmek için, ses tınısı, yüksekliği, temposu arttı ve azaldı” (D-1.oturum). “Olumlu şeyleri yumuşak ve yüksek sesle, olumsuzları kalın ve düşük tonla belirttim” (P-1.oturum). “Evet, duygular değiştikçe sesimizde değişiklikler oldu. Bir şeye kızarken daha sert, bir şeye gülerken daha yumuşak sesler çıkardık” (K-1.oturum). “Sözsüz anlatımda duygusal değişimin sese yansımaları, duygunun getirdiği öfke, mutluluk, doğru ya da yanlış durumu sese değişiklik yarattı” (L-1.oturum). “Oynadığım kişinin durumuna göre sesimde değişiklikler oldu. Kişi sinirli, telaşlı ise sesimi daha yüksek kullandım. Çünkü duygunun enerjisi onu gerektirdi. Duygu tam tersi olduğunda, yani, daha sakin bir duygusu olduğunda ses daha yumuşak kalıyordu” (M-1.oturum).*

“Hareket ederken sesleri hep aynı kuvvette, gürlükte, anlaşılır bir şekilde seslendirmekte zorlandığınız oldu mu? Cevabınız evetse, hangi durumlarda neden zorlandığınızı yazabilir misiniz?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, ses nefes kontrolü, diyaframı doğru kullanma ve kondisyonun önemini, yaşayarak öğrendikleri görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“Evet, zorlandığım oldu. Örneğin masanın altına eğilirken ya da masanın üstüne çıkarken daha çok enerji harcadığım için sesim daha zor çıkıyor, bazen kesiliyor ve nefesim tükeniyordu” (P-1.oturum). “Evet, hem yürüyüp hem yüksek sesle konuşmak beni çok yordu. İnip çıkarken nefes nefese kalıp sözleri tam söyleyemedim, harfleri yuttum. Sürekli nefes alma ihtiyacı hissettim. Özellikle engele çıkarken nefes almak ve söylemek beni çok yordu” (K-1.oturum). “Zorlandım. Çünkü masalardan inip çıktığımız zaman yoruluyoruz. Sesimiz de bundan etkileniyor. Bedenimiz yorulduğu için sesimiz tam çıkmadı” (JDI-1.oturum). “Hareket ederken nefes kontrolü zorlaştığından, sözlerimi anlaşılır şekilde seslendirmekte zorlandım. Eğilip kalkma, tırmanma vb. hareketler ve grubu kontrol etmeye çalışmak bir yerden sonra zorlaştı” (L-1.oturum). “Evet, oldu maalesef. Parkurun zorlu olması haliyle beni de yordu.*

Bence bu parkuru haftada bir yapsak vücudumuz alışır ve zorluk çekmeden yaparız. Çünkü kondisyon eksikliği yüzünden erken yorulup kötü performans sergiliyoruz” (M-1.oturum). “Evet, hareket ettikçe nefesim azaldı, yoruldum ve daha hızlı nefes aldığım için zorlandım” (PW-2.oturum). “Evet sesimi aynı tonda tutmak zor oldu. Nefes nefese kaldım. Yükseltemeyip, hep nefes alma ihtiyacı hissettim” (K-2.oturum).

“Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizle anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, partnerini görmenin, duymanın ve hissetmenin kendilerini güçlendirecek, anlatımlarını zenginleştirecek bir etken olduğu ve tamamen kendilerine odaklandıklarında bunu untabildikleri, bu sebeple görevlerini tamamlamakta zorlandıklarını fark ettikleri görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“Evet. Bilemediklerinde sesimin istemsizce daha çok çıkmasına sebep oldular” (B-1.oturum). “Evet. Beni anladıklarında rahatlama oldu ve bildiklerini sesimle yumuşak tonda onayladım” (P-1.oturum). “Tepkileriyle anlatımımı etkilediler. Mesela anlaşılmayan kısımlarda anlatımımı daha fazla ses ve beden desteği ile güçlendirdim” (L-1.oturum). “Yer yer sadece kendi anlatacaklarımıza odaklanmamız yanlış sonuçlar doğurdu. Çünkü o an anlatacaklarımızı düşünürken arkadaşlarımızın söylediklerini net olarak seçemedik. Ve bu da aynı şeyi tekrar etmemize sebep oldu.” (M-1.oturum). “Arkadaşımın etkisiyle duyguya daha iyi girdim” (B-3.oturum). “Örneğin çırağım dediğimi anlamadığında komutlarımı tekrar ederken daha şiddetli konuştum. Sesim, tonum değişti” (P-3.oturum). “Duygu değişimlerine göre partnerimin sesinde değişim olduğunu fark ettim. Bu yönden beni etkiledi” (L-3.oturum). “Duygusal yönden kelimelerin veya cümlelerin vurgusunu, tonunu etkiledi” (L-4.oturum). “Onların tepkilerine göre anlatım biçimimi değiştirdim” (M-5.oturum). “Kullanılan tonlama ve durumun getirdiği koşula göre anlatım biçimim etkilendi ve değişti” (L-5.oturum). “Onun etkisiyle oyunum daha gerçekçi ve duygulu oldu” (D-8.oturum). “Horatio oynarken arkadaşımın ikna olması ve hayalete gitmekten vazgeçmesi için ondan daha yüksek tonda ve etkili konuşmaya çalıştım” (P-8.oturum).*

Video kayıtları ve günlüklerden, bu amaca ilişkin elde edilen veriler özetlenecek olursa; başlangıçta özellikle 1. sınıfların heyecanın yanında büyük bir kaygı taşıdıkları ancak rahat ve güvende hissettikçe kaygılarını unutup eğlenmeye başladıkları gözlemlenmiştir. Başta herkes kendi ritminde ve daha kendine odaklı

hareket etse de grup ritminin çok çabuk yakalandığı ve birlikte hareket etme becerisi geliştikçe kaygıların azaldığı görülmüştür. Söz olmayınca ses ve bedeni daha çok kullanmak ihtiyacı doğduğu ve sesin anlatım gücünü fark ettikleri gözlemlenmiştir. Özellikle müzede yapılan oturumlarda, yabancıların ilgisini çekmenin olumlu bir etki yarattığı, izleniyor olmanın kaygıdan çok olumlu bir enerji verdiği ve motivasyonlarını artırdığı saptanmıştır.

“Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; ses çalışmalarına ilişkin görüşleri nelerdir?” Alt amacına ilişkin verilerden, öğrencilerin hedeflenen kazanımlara ulaştıkları ve uygulamaların farkındalıklarını artırdığı söylenebilir. Öğrencilerin; anlatımda sesin sunduğu olanakları, duyguların sese yansımalarını başka bir deyişle duygu- ses bağlantısını; ses- nefes kontrolünün, diyaframı doğru kullanmanın ve kondisyonun ne kadar önemli olduğunu; partnerini görüp duymanın ve hissetmenin anlatımlarını zenginleştirip kendilerini güçlü kıldığını, aksi durumda oyunlarının zayıfladığını yaşayarak öğrendiklerini ifade ettikleri gözlemlenmiştir.

4.3. Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; konuşma çalışmalarına ilişkin görüşleriyle ilgili bulgular: Bu konuyla ilgili olarak, uygulamaya katılan öğrencilerin eğitim sonrası görüşleri aşağıda özetlenmiştir. Öğrenciler, takma adlarının baş harfleri ile oturum numarası verilerek tanımlanmıştır.

“Aynı cümleyle farklı farklı şeyler anlatmanız gerektiğinde, kelimeleri değiştiremediğinizden, neleri değiştirmek zorunda kaldınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, mimik ve jestleriyle birlikte vurgu ve tonlamaya dikkat ettikleri görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“Vurgu ve tonlamalarım değişti”* (D-3.oturum). *“Durum içerisindeki duyguya göre vurgu, ton, ses ile ilgili değişimler yapma ihtiyacı duydum”* (L-3.oturum). *“Sürekli tonlama ve hareketlerimi, aynı zamanda mimiklerimi değiştirdim”* (P-3.oturum). *“Hareket ve mimiklerimi değiştirmek zorunda kaldım. Hareket yetersiz kalınca anlatımı mimiklerimle ve ses tonumla güçlendirmeye çalıştım”* (K-3.oturum).

“Konuşma uzadıkça yuvarlama, yutma ve yorgunluk gibi sorunlar yaşadınız mı? Cevabınız evet ise; sizce sebepleri nelerdi?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adayları arasında artikülasyon sorunu yaşayanların daha çok çalışma ihtiyacı hissettikleri görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri

şöyledir: “Evet. Konuşurken yuvarlıyorum, üstüne tekerleme gelince gerildim. Söyleyemeyince daha çok gerildim” (B-3.oturum). “Yuvarlama sorunun zaten var ancak bunu eskiye göre biraz olsun yendiğimi düşünüyordum. Anlaşılan hala çok çalışmam gerekiyor” (L-3.oturum). “Bu sorunu az da olsa yaşadım. Çünkü okul dışında çok vakit ayırıp egzersiz yapmıyorum” (M-3.oturum). “Yaşadım. Dilim hızıma ayak uyduramadı” (D-3.oturum).

“Oyunu yapılandırmadan sürdürmek zorunda kaldığınızda, oyunu nasıl devam ettirirsiniz? Sizce sezgilerinize güvenmek süreci daha yaratıcı bir hale getirir mi?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, ilk uygulamalarda düşünüp tasarlamadan oynamak konusunda zorlandıkları, fakat konuyla ilgili ikinci ve üçüncü uygulamalarda rahatlamaya ve sezgilerine güvenmeye, ayrıca eşlerinin daha farkında olmaya başladıkları görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “Düşünmediğim zaman aklıma bir şey gelmiyor ve saçmaladığımı düşünüyorum” (B-4.oturum). “Düşünmeyince bir şeyler süratle akla gelmiyor” (K-4.oturum). “Başlarda hepimiz afalladık, ancak sezgilerimizle, gözlemlerimizle daha yaratıcı oldu” (P-4.oturum) “Sezgilerimle devam ettirdim. Sezgilere güvenmek ortaya yeni şeyler çıkardı” (P-5.oturum). “Oyunu, anlatmak istediğim olaya bağlamak için aklımdan ilk geçeni söyleme isteği oldu. Evet, sezgilere güvenmek daha yaratıcı hale getirdi” (K-5.oturum). “O anki durum içerisinde, durum ne gerektiriyorsa onu yaptım. Sezgilerimi kullanmak süreci yaratıcı kılabilirdim” (L-5.oturum). “Sezgilerime güvendim ve arkadaşımın varlığından, durumundan destek alıp devam ettim” (M-5.oturum). “İçimden geldiği gibi davrandım. Evet, sınırlama olmadığı zaman daha yaratıcı oluyoruz” (PW-6.oturum). “Sezgilere güvenerek kesinlikle karşı taraftan aldığım duyguyla hareket ediyorum.” (B-6.oturum).

“Sahne bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz? İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, ilk uygulamalarda durumun yarattığı etkiyi kendileri olmak olarak algılayıp çoğunlukla rahat ve yaratıcı buldukları görülebilir. Ancak ilerleyen çalışmalarda bunu, sözcükleri düşünmeden, karakterin gerçekliğiyle de doğallığın koşulu olarak görmeye başladıkları ve samimi, içten konuşmayla –mış gibi yaparak konuşmanın farkını ayırt etmeye başladıkları görülebilir. Bu bulguyla

ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “Kendiliğinden olduğunda daha yaratıcı oluyoruz. Sınırlama olmayınca özgür kalıyoruz. Bir şey söyleme durumunda zorlanıyoruz” (PW-4.oturum). “Düşünerek konuşmak bana daha iyi geliyor. Kendiliğinden konuşunca heyecan, tedirginlik gibi hisler oluyor” (P-4.oturum). “Kendiliğinden durumun bana getirdikleriyle konuşmak her zaman daha iyidir benim için. Çalışma farkı var biri zahmetsiz” (D-4.oturum). “Sahnede bir şeyler söylemek daha zor fakat durumun etkisiyle hissettiğini söylemek daha iyi hissettiriyor” (K-4.oturum). “Durumun bizde yarattığı etkiyle konuşmak daha iyi oldu. Daha rahat konuşup daha rahat hissedebildim” (M-4.oturum). “Sanırım artık kendiliğinden çıkan sözlerin daha iyi hissettirdiğini söyleyeceğim. Çünkü düşünerek konuştuğumuzda araya bir kopukluk giriyor ama doğaçlama oluşan akışı destekliyor” (P-5.oturum). “Durumun bende yarattığı etkiyle konuşmak daha iyi hissettirdi. Sahnede bir şeyler söyleme düşüncesi daha zor. Çünkü söylemek istediğini orada gerçekleştiremiyorsun” (K-5.oturum). “Durumun etkisine göre ses ve beden kullanımı iyi hissettiriyor” (L-5.oturum). “Durumun yarattığı etkiyle konuşmak daha iyi hissettiriyor. Çünkü bir zorunluluk değil istekle hareket ediyorum” (M-5.oturum). “Bu günkü çalışmada kendiliğinden gelen düşünceler durumun daha akıcı olmasını sağladı” (B-6.oturum). “Kendiliğinden, durumun yarattığı etkiyle daha iyi hissediyorum. Düşünmek olayı kısıyor, kesintiye uğrattıyor” (P-6.oturum). “Durumun bende yarattığı etkiyle konuşmak daha iyiydi. Sözleri düşünerek söylemek daha zor fakat olaydaki durumu düşünmek ve oynamak daha kolay oluyor” (L-6.oturum). “Kendiliğinden, durumun bizde yarattığı etkiyle konuştuğumuzda daha iyi oldu. Söylememiz gerektiğini düşündüğümüzde gerçekçi olmuyor” (M-6.oturum). “Durumun bende yarattığını etkiyle söz söylemek diğerine göre daha inandırıcı” (B-7.oturum). “Durumun yarattığı etkiyle çünkü daha doğal tepkilerimiz oluyor” (P-7.oturum). “Durumun yarattığı etki ile konuşmak daha iyi hissettiriyor, doğallığı yansıtıyor. Ve haliyle daha rahat hissediyorum” (M-7.oturum). “Durumun yarattığı etkiyle konuştuğumda “işte bu” diyorum. Aksi halde olayın etkisinden çıkıyorum” (P-8.oturum). “Kendiliğinden olduğunda daha iyi hissediyorum. Kendiliğinden olmadığı zaman ezber düşünüyorum” (JDI-9.oturum). “Durumun bende yarattığı etkiyle konuştuğumda daha iyi hissediyorum. Çünkü daha rahat ve en önemlisi daha doğal oluyor. Söylememiz gerektiğini düşünerek konuştuğumuzda daha mekanik ve o anı kurtarmak için yapılan kötü bir taklit gibi oluyor” (M-9.oturum).

“Oynayacağınız sahneyi okurken hayal ediyor musunuz?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının hepsinin işe hayal ederek başladıkları ancak bundan zevk alanlar olduğu gibi zorlananların da olduğu görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “Evet, hayal ediyorum. Fakat harekete ve o ana uyduramıyorum” (K-4.oturum). “Biraz” (JDI-4.oturum). “Nerede ne yaptığımı kadar hayal ediyorum” (M-4.oturum). “İster istemez kafamda canlanıyor” (L-4.oturum). “Kesinlikle hayal ediyorum. Zaten hayal etmeden sahneyi iyi oynayamayız” (P-8.oturum). “Evet, hayal etmek daha güçlü oynamamızı sağlıyor” (K-8.oturum).

Video kayıtları ve günlüklerden, bu amaca ilişkin elde edilen veriler özetlenecek olursa; öğrencilerin anlaşılır olmak için vurgu ve tonlamalarını çeşitlendirmek ve doğru kullanmak zorunda kaldıkları, artikülasyonun kondisyonla ve diyafram kullanımıyla bağlantısını ve hangi seslerde zayıf olduklarını keşfettikleri görülmüştür. Önceleri ana teslim olmanın çok zor, –mış gibi yapmanın daha kolay ve kendiliğinden kaçılan bir yer olduğu, değerlendirme bölümlerinde farkındalığın arttığı saptanmıştır. Çalışmalar ilerledikçe – mış gibi yapmaların kısmen azalmaya başladığı ve –mış gibi yaptığı da öğrencilerin kendi yaptığını fark edip ana dönmeye çalıştıkları, sezgilerine güvenmektense planlı ilerlemeyi tercih etmelerine rağmen anda ve partnerlerinin farkında olup sezgilerine teslim olmayı da keyifli bulmaya başladıkları gözlemlenmiştir.

“Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; konuşma çalışmalarına ilişkin görüşleri nelerdir?” Alt amacına ilişkin verilerden öğrencilerin; konuşmada vurgu ve tonlamanın ne kadar önemli olduğunu; kötü artikülasyonun konuşmalarına etkisini ve artikülasyon çalışmalarının önemini; partnerlerinin farkında olup sezgilerine güvenmenin oyunlarına etkisini fark ettikleri söylenebilir. Öğrencilerin, ilk uygulamalarda durumun kendi üzerlerinde yarattığı etkiyle rahat ve yaratıcı hissettiklerini ancak süreç içinde bunun, karakterin gerçekliği içinde oynarken de doğallığın bir koşulu olduğunu ve içten konuşmayla - mış gibi yaparak konuşmanın farkını ayırt ettiklerini ifade ettikleri gözlemlenmiştir.

4.4 Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; ses ve konuşma eğitimine ilişkin görüşleriyle ilgili bulgular: Bununla ilgili olarak, uygulamaya katılan öğrencilerin eğitim sonrası görüşleri aşağıda özetlenmiştir. Öğrenciler, takma adlarının baş harfleri ile oturum numarası verilerek tanımlanmıştır.

“Sahnedey oynarken, hayalinizdeki performansa tam olarak ulaşmanıza engel oluşturan şeyler nelerdir?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; kaygı, konsantrasyon eksikliği, partnerle uyumsuzluk ve yeterli çalışmama durumlarının hayal ettiklerine ulaşmada engel oluşturduğunu fark ettikleri görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“Partnerle uyumsuzluk”* (D-5.oturum). *“Partnerimle olan anlaşmazlık”* (P-5.oturum). *“Kendime anlam veremediğim bir duygunun engel olması. Adını koyamıyorum. O düşünce ve duygudan çıkarsam daha rahat hareket edebileceğim”* (K-5.oturum). *“Kafamda yapacağım şeylerin net olmaması ve o anki atmosferin yarattığı dezavantajlar”* (M-5.oturum). *“Duygudan çıkmam”* (B-6.oturum). *“Ezberim yeterince iyi olmadığında, ne yapacağımı şaşırtıyorum, heyecanlanıyorum”* (B-9.oturum). *“Prova eksikliği”* (P-9.oturum). *“Engel olan ezberimin kötü olmasıydı. Ezber kötü olunca hareketler de kötü oldu”* (JDI-9.oturum). *“Ezber ve mizansen düşünmek engel oluyor. Çünkü emin olunmadığı zaman sıkıntı yaşıyor”* (M-9.oturum).

“Rolünüzü gerçek kılmak için ses ve bedeninizde değişiklikler yaptınız mı? Cevabınız evetse; buna neden ihtiyaç duydunuz?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, inandırıcılık ve rolde rahat hissetmek için, ses - beden kullanımını rollerinin gerektirdiği şekilde dönüştürdükleri görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“Durumu düşündükçe ve karşı tarafa aktarmak için değiştirmiş olabilirim”* (B-5.oturum). *“Evet. Bir kral gibi yürümeyi denedim. Kral olduğumu hissettirmek için”* (P-5.oturum). *“Yaptım. Seyirciye daha iyi yansıtmak ve inandırıcı olmak için”* (D-6.oturum). *“Bedenim ve sesim uyumlu hareket edip yapılan, amaca uygun olduğunda daha gerçekçiydi”* (K-6.oturum). *“Evet. Doğru duyguyu hissetmek için sesimi ve bedenimi değiştirdim”* (B-7.oturum). *“Evet yaptım. Bir hayvanın hareketlerini canlandırarak ona uygun sesi bulmaya çalıştım”* (K-7.oturum). *“Sesimi, bedenimi, hareketlerimi canlandırıdığım karaktere benzetmeye çalıştım. Böylelikle o karakteri daha iyi oynayıp karşı tarafa daha iyi anlattığımı düşünüyorum”* (M-7.oturum). *“ Kendimi rolde rahat hissetmek için ses ve bedenimde değişiklikler yaptım”* (JDI-9.oturum).

“Oyuncu adayı olarak; durumların, başkaları için yarattığı duyguları araştırıp anlamanız gerektiğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız neden?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, kendi deneyimleriyle sınırlı kalmamak için başkalarının deneyim ve duygularını da anlamak gereği

duydukları görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “*Düşünüyorum çünkü aynı durumlar olsa da her insan farklı tepki verebiliyor*” (PW-7.oturum). “*Evet, anlamak, düşünmek gerek. Empati ve sihirli eğer oyuncunun en büyük silahıdır. Ancak bu şekilde kendimizi olayın içine sokabiliriz*” (D-7.oturum). “*Kesinlikle evet. Bizler her olayı yaşamıyoruz ama yaşayanları araştırırsak, iletişime geçerse işte o zaman gerçek oyuncu oluruz*” (P-7.oturum). “*Evet düşünüyorum. Bende pek bir anlam ifade etmeyen bir an başkalarına farklı şeyler hissettirebilir*” (K-7.oturum). “*Daha çok araştırmak daha çok seçenek demektir. O yüzden bir duygunun her insanda nasıl bir etki yarattığına bakmakta fayda olduğunu düşünüyoruz*” (L-7.oturum). “*Evet, düşünüyorum çünkü bu duyguları araştırıp, anlayıp oynadığımızda karşı tarafa daha anlaşılır ve net bir şekilde geçer*” (M-7.oturum)

“Yazılı metindeki alt anlamları bulmanız gerektiğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız neden?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, alt metni çözümlemeye, inandırıcılık ve karakteri anlamak için ihtiyaç duydukları görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “*Evet, alt metni çözünce odaklanmak daha kolay oluyor. Role girmeye yardımcı oluyor*” (PW-7.oturum). “*Elbette bulunması gerek. Çünkü alt metin çözümlenmeden rol tam anlamıyla bütünleştirilemez*” (D-7.oturum). “*Elbette. Duyguya, karaktere bürünebilmek için önce anlamamız gerek*” (P-7.oturum). “*Evet, oynayacağım oyun neye dayanıyor, neyi anlatmak istiyor bunları bulmalıyım*” (K-7.oturum). “*Evet. Çünkü alt metin daha iyi anlayıp daha iyi oynamamızı sağlar. Böylelikle daha başarılı oluruz*” (M-7.oturum).

“Yazılı metni kendi sözleriniz kılmak için nelere ihtiyaç duyup yaparsınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, yapmaları gerekenlerle ilgili fikir sahibi oldukları ancak henüz tam bir farkındalığa ulaşmadıkları görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “*Araştırıp bilgi toplar, odaklanırsınız*” (PW-7.oturum). “*Kendimizi rol kişinin yerine koymak ve hissetmek yeterli olacaktır*” (D-7.oturum). “*Elimden geldiğince o kişi olmaya çalışırım*” (P-7.oturum). “*Araştırmak gerekir. Oynayacağım role kendimi koyup oynamam daha gerçekçi olur. Kâğıttan okuyor gibi değil benimseyerek anlatmam gerekir*” (K-7.oturum). “*İhtiyaç duyduğum şeylerden biri dekor ve aksesuardır. Bunun yanında kostüm biraz daha o rol içerisinde hissettirir*” (L-7.oturum).

“Öncelikle karakterin özelliklerini bilmem çok daha iyi olur. Böylece nasıl yürüdüğünü, nasıl baktığını vs. bilmiş olurum. Sonra da karakterin sesini arayıp bulmaya çalışırım. Bunu da yaptıktan sonra biraz daha gerçek olur” (M-7.oturum).
 “Benimsemek, empati, hissetmek” (D-8.oturum). “Rol kişimi iyi anlamam ve araştırmam gerek. Hangi durumun içinde olduğunu kavramam gerek” (K-8.oturum).
 “Benimseyip hissetmek” (D-9.oturum). “Kesinlikle cümlelerin altında ne yattığını bilmek yardımcı olur” (L-9.oturum).

“Oynarken rol gereği, kendinizi oynasanız, sizin hiç yapmayacağınız şekilde duygusal tepki verdiğiniz oluyor mu? Son uygulamada böyle bir durum yaşadınızsa örnek verebilir misiniz?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, konuyla ilgili yeterli farkındalığa ulaşmadığı görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “Veriyorum. Farkında olmadan sesim arkadaşına göre yükseliyor” (JDI-8.oturum). “Olmadı” (B-8.oturum). “Bazen oluyor. Neden öyle olduğunun tam açıklamasını yapamıyorum” (M-9.oturum). “Karakterin durumunda benim yaşamadığım bir duygu varsa oynarken o duygunun bana en yakınına hissetmeye çalışırım. Devinim ve eylemlerle o duruma getirmeye çalışırım” (L-9.oturum).

“Oynarken rolden uzaklaştığınızı, oyundan koptuğunuzu, nasıl hissedersiniz? Bu durumda oyun sergilemeyi nasıl tanımlarsınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, farkındalıklarının gelişmeye başladığı görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “Yapamadığımda, şaşırdığımda koptuğumu anlıyorum” (B-9.oturum). “Bir duygu oluşuyor içimde, adını bilemiyorum ama o duygu bana bir eksiklik bir yanlışlık olduğunu hissettiriyor” (P-9.oturum). “Kendim gibi hissettiğimde kopuyorum, o karakteri canlandıramıyorum” (K-9.oturum). “Hızlı konuşmaya başladığımda oyundan koptuğumu düşünüyorum” (L-9.oturum). “İçimden şu an ne diyordum/ne yapıyordum sorusunu kendime sorunca uzaklaştığımı anlıyorum” (M9-oturum)

“Role tekrar bağlanmak için nelere ihtiyaç duyarsınız veya neler yaparsınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının, farkındalıklarının gelişmeye başladığı görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “Derin bir nefes alıp konsantre olurum, hissetmeye çalışırım” (D-9.oturum). “Konsantre olup sakinleşmeye çalışıyorum” (B-9.oturum). “Orada

bocaladın ama bir şey olmamış gibi devam et diyorum kendime. O an öyle bir an ki durumu kurtarmak için düşünmeye vakit yok. Umarım zamanla ve deneyimle bu konuda uzmanlaşacağım” (P-9.oturum). “Koptuğumu hemen fark edip rolün gerektirdiklerini gözümün önüne getirerek tekrar bağlanabilirim” (K-9.oturum). “Konsantre olup rol kişinin durumunu düşünür odaklanırım” (M-9.oturum).

Video kayıtları ve günlüklerden, bu amaca ilişkin elde edilen veriler özetlenecek olursa; ilk uygulamalarda hedefine odaklanan öğrencinin eşini görüp duymayı ihmal ettiği, başlangıçta tavır ve sesi role uygun olarak kullanılırken oyun ilerledikçe bunların unutulduğu, oyuna dâhil edilebilecek şeylerin ancak oyun bitince fark edildiği saptanmıştır. Çalışmalar ilerledikçe rolün gerektirdiği tavır ve sesi sabitleyip sürdürmek konusunda daha dikkatli oldukları, mevcut tekst üzerinde özgürce hareket edip o anın getirdikleriyle şekillenmenin özgür ve yaratıcı hissetmelerini sağladığı görülmüştür. Ekip olmak, beden ve sesini rolüne göre dönüştürmek konularında ilerleme kaydedildiği ancak durumun yarattığı etkiyle konuşmak ve yazılı metni kendi sözü kılmak konusunda eksiklikler olduğu ve konuyla ilgili yeni çalışmalar yapılması gerektiği gözlemlenmiştir.

“Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; ses ve konuşma eğitimine ilişkin görüşleri nelerdir?” Alt amacına ilişkin öğrencilerin, yeterli çalışmama, kaygı, konsantrasyon eksikliği ve partnerle uyumsuzluk gibi etkenlerin hayallerindeki performansa ulaşmalarında engel oluşturduğunu; rolü hissetmek ve inandırıcılık için ses ve beden kullanımını rollerinin gerektirdiği şekilde dönüştürmeye ihtiyaç duyduklarını; kendi deneyimleriyle sınırlı kalmamak için başkalarının deneyim ve duygularını da anlamak ihtiyacı hissettiklerini ifade ettikleri gözlemlenmiştir. Öğrencilerin, karakteri anlamak ve inandırıcılık için metindeki alt anlamları bulmak ihtiyacı duydukları ancak metni kendi sözleri kılmak için yapmaları gerekenlerle ilgili fikir sahibi olup tam bir farkındalığa ulaşmadıkları bunun yanında oynarken rolden uzaklaştıklarında bunu hissedip role tekrar bağlanmak için yapmaları gerekenler konusunda farkındalıklarının gelişmeye başladığı görülmüştür.

4.5. Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin okul dışı öğrenme ortamı olarak (müze, açık alan vb.) müze eğitimine ilişkin görüşleriyle ilgili bulgular: Uygulamaya katılan öğrencilerin eğitim sonrası görüşleri aşağıda

özetlenmiştir. Öğrenciler, takma adlarının baş harfleri ile oturum numarası verilerek tanımlanmıştır.

“Farklı mekânlarda yapılan ses ve konuşma eğitimi size neler kattı?”

sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, müze eğitiminin; oyuncu adaylarının, ses-nefes kontrolünün önemini yaşayarak öğrenmelerine, kendilerini daha rahat ve yaratıcı hissetmelerine yardımcı olduğu ve eğlendikleri, ayrıca motivasyonlarını artırdığı görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“Farklı mekânda oynayınca, o mekan da role uygun olunca daha iyi motive oluyorum ve sesime de yansıyor”* (PW-2.oturum). *“Galiba sınıf ortamı olmadığı için bir rahatlık vardı. Mekânlar değiştikçe sesimi o mekâna göre nasıl ayarlamam gerektiğini daha iyi kavradım”* (B-2.oturum). *“Kalede, daha önce anlattığımız resimleri görünce ‘bunlar bizim hareket ve seslerle anlattığımız resimler’ deyip zaten bir şaşkınlık ve heyecan oldu. Hem tarihi görüp hem canlandırmak da ayrı bir etkili oldu. Bence bu etkinlikler harika”* (P-2.oturum). *“Farklı mekânlar bizim hem kişisel gelişimimiz hem de ders konularımız açısından iyi bir ilerleme oldu. Mekânın atmosferi bizi o havaya sokmak için yeterliydi. Daha verimli çalışmalar yapmamıza ve anlamamıza yardımcı oldu”* (K-2.oturum). *“Sınıftakinden daha iyi oldu. Çünkü geniş bir alanda sesimizi daha yüksek kullandık. Yani sesimizi mekâna göre ayarlamayı öğrendik”* (JDI-2.oturum). *“Sınıf dışında bir ortam yaratıldığı için sınıfın tümünün katılım çabasını görüyorum. Ancak aynı durum sınıftaki dersler için geçerli değil. Bu uygulama bana, büyük bir alanda sesimi nasıl duyurabilirim düşüncesini kazandırdı”* (L-2.oturum). *“Mekânın büyük, küçük ya da açık, kapalı olması bize sesimizi nasıl kullanmamız gerektiğini öğretti. Bunu bilsek de yaptığımız bu uygulama tecrübe edip daha iyi anlamamızı sağladı”* (M-2.oturum). *“Genel kültürümüz arttı, farklılık oldu”* (D-5.oturum). *“Bence bu çalışmalar çok yararlı. Eğitim denince dört duvar arası bir yer olmamalı. Bu tür etkinlikler hem bize çok şey katıyor hem de eğlenceli oluyor”* (P-5.oturum). *“Beni daha rahat ve iyi hissettirdi. Amaca daha rahat odaklanmamı sağladı”* (K-5.oturum). *“Farklı mekânlarda bulunup oralardan da yararlanmak iyiydi”* (L-5.oturum). *“Mekâna göre sesimizi kullanmayı öğrendim”* (M-5.oturum). *“Farklı yerlerde sesimi farklı kullanmam gerektiğini fark ettim. Ve diyaframın gerçekten çok önemli olduğunu anladım”* (B-8.oturum). *“Çok şey kattı. Atmosfer zaten doğrudan bir enerji katıyor”* (P-8.oturum). *“Bence sınıftakinden çok daha iyi bir etki yaratıyor. Hem mekânda olmak ve role girmek çok daha rahat oluyor, hem*

de sesi mekâna uydurmak daha farklı ve rahat oluyor” (K-8.oturum). “Çok şey kattı. Sesimin daha güçlü ve konuşmamın daha anlaşılır olması gerektiğini düşündüm” (JDI-8.oturum).

“Müze eğitimiyle ilgili görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının müze eğitimini, eğlenceli bulduğu ve hayal gücü, kültürel gelişim ve ses kontrolü konularında faydalı olduğunu düşündükleri ayrıca sınıf ortamından daha rahat, motivasyonlarını artırıcı etkileri olduğu ve devam etmesini istedikleri görülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: *“İlgili konularda bilgi sahibi olduk. Oynayacağımız şeylerin kafamızda daha net canlanmasını sağladı. Öte yandan kültürel ve entelektüel olarak katkı sağladığını düşünüyorum” (D-2.oturum). “Ders ortamından farklı olduğu için daha bir hevesliydim. Bana çok şey kattı ve eğlendim” (B-2.oturum). “Bence çok verimli ve keyifli oluyor. Hem kalabalık güzel oluyor hem de iyi performanslar izliyoruz. Umarım bu tür eğitimler devam eder” (P-2.oturum). “Bizim için çok daha iyi oldu. Mekânlarda kalabalık bir şekilde durum anlatmak olsun, oyun oynamak olsun çok daha iyi ve eğlenceliydi” (K-2.oturum). “Müze eğitimi benim için daha iyi oldu. Derslerin böyle yerlerde yapılması daha çok etkiledi” (JDI-2.oturum). “Öncelikle sınıfta canlandırdığımız fotoğrafların bir müzede olduğu ve büyüklükleri şaşırttı ve sevindirdi. Müzeyi gezip aldığımız bilgiler tabii ki faydalı oldu. Gerek yaptığımız uygulamalar gerek görüp öğrendiğimiz kişi ve yerler en basitinden hayal gücümüzü geliştirdi. Hepsi bizim için büyük bir ders ve tecrübe oldu” (M-2.oturum). “Geçmiş canlandırmak, geçmişe gitmek bize hayal gücümüz açısından çok şey kattı” (P-5.oturum). “Bizim için çok daha faydalı. Anlamamızı daha kolay hale getiriyor. Her geçen gün daha rahat hissetmemizi sağlıyor” (K-5.oturum). “Geliştirici ve öğretici bir sürü etkinlik yaptık. Yararlı olduğunu düşünüyorum” (L-5.oturum). “Farklı mekân ve kişilerin hayatı vs. hakkında bilgi sahibi olmak yaratmaya çalıştığımız karakterlere katkıda bulunuyor” (M-5.oturum). “Sınıfta da verim alıyoruz fakat öğrenen olarak farklı yerlerde olmak pozitif olarak etkiliyor. Ders gibi ama değil. Eğlenceli ve öğretici bu eğitim bana çok cazip geldi” (B-8.oturum). “Tarihi bilmek ve oynamak daha gerçekçi oluyor” (P-8.oturum). “Bize çok katkıda bulunuyor. Hem mekânda hem de kendi içimizde bizi çok rahatlatıyor” (K-8.oturum). “Bu çalışma beni çok etkiledi. Burada sınıftan daha iyi hissediyorum” (JDI-8.oturum).*

Video kayıtları ve günlüklerden, bu amaca ilişkin elde edilen veriler özetlenecek olursa; farklı bir mekânda olmanın ve yabancıların ilgisini çekmenin olumlu bir etki yarattığı, izleniyor olmanın oyuncu kimliklerini kamçılacağı gözlemlenmiştir. Özellikle Salamis Amfi Tiyatroda yapılan oturumda öğrencilerin heyecan ve motivasyonlarının çok yüksek olduğu, sınırlarını hiç olmadığı kadar zorladıkları ve dersi bitirmek istemedikleri görülmüştür. Farklı mekanlarda çalışmanın hayal gücü, kondisyon, diyafram kullanımı ve artikülasyon konularında ciddi bir farkındalık oluşturduğu ayrıca sınıfta sahneye çıkmaya çekinen öğrencilerin bu çalışmalarda çok daha rahat hissettikleri, devam sorunu yaşayan öğrencilerin, zorunlu olmamasına rağmen müze eğitimi derslerine eksiksiz katıldıkları gözlemlenmiştir.

“Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin okul dışı öğrenme ortamı olarak (müze, açık alan vb.) müze eğitimine ilişkin görüşleri nelerdir?” Alt amacına ilişkin öğrencilerin, müze eğitiminin motivasyonlarını artırdığını, kendilerini sınıf ortamından daha rahat ve yaratıcı hissettiklerini, ses- nefes kontrolünün önemini yaşayarak öğrendiklerini; hayal gücü ve kültürel gelişim konularında faydalı olduğunu ve bu çalışmaların devam etmesini istediklerini ifade ettikleri gözlemlenmiştir. Öğrencilerin müze eğitiminde daha özgür ve rahat hissettikleri, buna bağlı olarak verimin, derse devamın ve deneme cesaretlerinin arttığı görülmüştür.

4.6. Uygulamaların, zaman aşımıyla öğrenciler üzerindeki etkisine ilişkin bulgular. Oturumlar tamamlandıktan 2 hafta sonra yapılan görüşmede öğrenci görüşlerine göre müze eğitiminin genel olarak etkili olduğu görülmektedir. Uygulamaya katılan öğrencilerin görüşleri aşağıda özetlenmiştir.

“Kelimeleri kullanmadan anlatmak istediklerinizi nasıl anlattınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; ses ve beden kullanımı konusunda farkındalıklarının kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak öğrenci ifadeleri çoğunlukla, JDI’in cevabında görüleceği gibidir. *“Sesimizi ve bedenimizi kullanarak, mimiklerimiz ve nidalarımızla anlattık”*.

“Duygularınız değiştikçe sesinizde değişimler oldu mu? Cevabınız evet ise; duygularınızın sesinize nasıl yansıdığını açıklayınız?” sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; duygu –ses ilişkisiyle ilgili kazanımlarının

kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadelerine şu örnekler verilebilir: “Elbette. Örneğin gerilim arttıkça, heyecanım, öfkem arttıkça ses tonum otomatik olarak gürlleşti” (P). “Duyguların gerektirdiği şekilde sesimde kısılma, yükselme vb. gibi reaksiyonlar oldu” (L). “Evet oldu. Duyguya göre sesimin kuvvetinde artış veya düşüşler oldu. Ve böylelikle daha kolay anlatabildim” (M).

“Hareket ederken sesleri hep aynı kuvvette, gürlükte, anlaşılır bir şekilde seslendirmekte zorlandığınız oldu mu? Cevabınız evetse, hangi durumlarda neden zorlandığınızı yazabilir misiniz?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; beden –ses ilişkisi ile ilgili kazanımlarının kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadelerine şu örnekler verilebilir: “Evet, hareket halinde, özellikle Salamis ve parkurda konuşurken zorlandım. Nefesim yetmedi. Bir süre sonra yoruldum” (B). “Yoruldukça sesimizin kontrolünü yitirdik” (PW). “Yoruldukça nefes nefese kaldık ve seslerimizin kontrolünü yitirdik” (K). “Horatio oynarken merdivenlerden çıkmak zorlanmama sebep oldu. Hem koşarak merdiven çıkmak hem de replikleri yüksek, hızlı ve anlaşılır söylemek yorucuydu. Replikleri söyleyemediğim zamanlar oldu” (JDI).

“İlk uygulamada en çok neye dikkat etmeniz gerekti? Sizce zincirin kopmadan devam edebilmesi için size düşen görevler nelerdir?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; diğerlerinin farkında olmak ve uyum konusunda farkındalıklarının kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak öğrenci ifadeleri çoğunlukla, P’nin cevabında görüleceği gibidir. “Uyum çok önemliydi. En öndeki kişinin bile en arkadaki kişiyi hissetmesi gerekiyordu.”

“Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizle anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; tepki ve sözlerin duyguları, duyguların da sesi ve anlatımı etkilemesi konusunda farkındalıklarının kalıcı olduğunu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak JDI’nin ifadesi öğrenci görüşlerine örnek gösterilebilir. “Arkadaşımın tepkileri ve sözleri duygularımı ve tepkilerimi etkiledi. Verdiği tepkiye göre davranmak, konuşmak daha kolay oldu.”

“Aynı cümleyle farklı farklı şeyler anlatmanız gerektiğinde, kelimeleri değiştiremediğinizden, neleri değiştirmek zorunda kaldınız?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; çoğunlukla tonlama ve beden

kullanımı konusuna odaklandıkları, vurgunun önemi ile ilgili farkındalıklarının ise kalıcı olmadığı düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak B'nin ifadesi öğrenci görüşlerine örnek olarak verilebilir. *“Beden dili, nidalar veya tonlamalarımı değiştirmek zorunda kaldım.”*

“Konuşma uzadıkça yuvarlama, yutma, yorgunluk gibi sorunlar yaşadınız mı? Cevabınız evet ise; sizce sebepleri nelerdi?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; diyaframı doğru kullanmak ve artikülasyon konusunda farkındalıklarının yüksek oranda kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak öğrenci ifadeleri çoğunlukla, K'nın cevabında görüleceği gibidir. *“Evet, konuşma uzadıkça nefesimi kontrol edemediğimden yoruldum. Yoruldukça da sesim çıkmadı ve artikülasyon sorunu başladı.”*

“Oyunu yapılandırmadan sürdürmek zorunda kaldığınızda, oyunu nasıl devam ettirirsiniz? Sizce sezgilerinize güvenmek süreci daha yaratıcı bir hale getirir mi?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; en zorlandıkları uygulamaların bu konuyla ilgili olduğu, ancak süreç ilerledikçe sezgilerine güvenmeye ve bunu yaratıcı bulmaya başladıkları düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadelerine şu örnekler verilebilir: *“Başlarda zorlansak da zamanla bir birimizi iyice hissettik ve sezgiler bizi doğru yere götürdü”* (P). *“İlk uygulama daha zordu, gergindim. Ne söyleyeceğimi bilemeyip düşünme gereği duymuştum. Daha sonraki uygulamalarda daha rahattım ve artık ne söylemem gerektiğini düşünmeden o an duygum ne yöndeysse öyle devam ettim”* (K). *“Başlarda zor da olsa oyunu devam ettirdim. Sezgilerime güvenmek önce zordu, daha sonra bu oyunumu daha yaratıcı bir hale getirdi”* (JDI).

“Sahnede bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz. İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; durumun yarattığı etkiyle konuşmayı doğallığın koşulu olarak gördükleri düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadelerine şu örnekler verilebilir: *“Durumun yarattığı etkiyle konuşmamız doğallaşıyor”* (D). *“Kendiliğinden, gelen duyguyla konuşmak daha iyi oluyor. Olayın duygusuna göre oyun akıp gidiyor. İnanma ve inandırma ortaya çıkıyor ve eğreti durmuyor”* (B). *“Durumun yarattığı etkiyle konuşmak daha doğal oluyor ve bizi*

olaya daha iyi adapte ediyor. Bu bana daha iyi hissettiriyor” (P). “Durumun yarattığı etkiyle konuştuğumda daha iyi hissettim. Çünkü diğer türlü taklit oluyor” (M).

“Oynayacağınız sahneyi okurken hayal ediyor musunuz?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının tamamının oynayacakları sahneyi hayal ettikleri düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak öğrenci ifadelerine M’nin cevabı örnek olarak verilebilir. “Evet hayal ediyorum. Ve güzel olan tarafı bunun kendiliğinden olması bence.”

“Sahnedede oynarken, hayalinizdeki performansa tam olarak ulaşmanıza engel oluşturan şeyler nelerdir?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; kaygı, konsantrasyon eksikliği ve yeterli çalışmama durumlarının hayal ettiklerine ulaşmada engel oluşturmasıyla ilgili farkındalıklarının kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadelerine şu örnekler verilebilir: “Konuşurken yutma, yuvarlama gibi sorunlarım olduğu için ve biraz çekindiğim için takılıyorum. Bu da performansımı etkiliyor” (B). “Bana engel oluşturan şeye tam bir ad koyamıyorum. Kaygı da var korku da. Hayalimdeki performansa ulaşmam ancak çok tekrar yapmamla olabilir” (K). “Kendimi rahat bırakmamam, çok fazla düşünmem, taklit ederek oynamam. Bunlardan kurtulmaya çalışırken çok zorlanıyorum” (M). “Yetersiz çalışmak” (P).

“Rolünüzü gerçek kılmak için ses ve bedeninizde değişiklikler yaptınız mı? Cevabınız evetse; buna neden ihtiyaç duydunuz?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının tamamının, inandırıcılık ve rolde rahat hissetmek için, ses - beden kullanımını rollerinin gerektirdiği şekilde dönüştürmekle ilgili kazanımlarının kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak öğrenci ifadelerine L’nin cevabı örnek olarak verilebilir: “O anki durumu yaşatmak için bedenimde ve sesimde değişiklik yapmaya ihtiyaç duyarım.”

“Oyuncu adayı olarak; durumların, başkaları için yarattığı duyguları araştırıp anlamanız gerektiğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız neden?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; kendi deneyimleriyle sınırlı kalmamakla ilgili kazanımlarının kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “Bir oyuncu için empati çok önemlidir. Bunları düşünmezsek rolü benimseyemeyiz” (D). “Tabii ki. Onlarca duygu var. Mesela korku

kiminde sadece kalp atışını hızlandırırken kiminde ağlama duygusunu getiriyor. Bu da tek bir duygunun bile yansımasındaki çeşitliliği gösteriyor” (B). “Durumu daha iyi kavramak için duygularını anlayarak yola çıkmak gerekiyor” (K). “Kesinlikle gerektiğini düşünüyorum. Çünkü karakterin yaşadığı duyguları biz yaşamamış olabiliriz ve bu onları anlamamızı kolaylaştırır” (L).

“Yazılı metindeki alt anlamları bulmanız gerektiğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız neden?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; alt metni çözümlemekle ilgili kazanımlarının kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak öğrenci ifadelerine M’nin cevabı örnek olarak verilebilir: *“Evet, alt anlamların bizi, anlamaya ve asıl anlatmamız gereken şeye götüreceğini düşünüyorum. Oyundaki gerçeği anlamamızı ve anlatmamızı sağlar.”*

“Yazılı metni kendi sözleriniz kılmak için nelere ihtiyaç duyup yaparsınız?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının kazanımlarının, metin çözümlemesi ve duygularla sınırlı kaldığı ve dönem, sosyal konum gibi etkenleri henüz içselleştirmedikleri düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak öğrenci ifadelerine L’nin cevabı örnek olarak verilebilir: *“Okuduğumu iyi anlamaya çalışırım ve o anki duyguların kendimle benzeşen yanlarını kullanarak oynamaya çalışırım.”*

“Oynarken rol gereği, kendinizi oynasanız, sizin hiç yapmayacağınız şekilde duygusal tepki verdiğiniz oluyor mu? Son uygulamada böyle bir durum yaşadınızsa örnek verebilir misiniz?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, konuyla ilgili kazanımların yeterli düzeyde olmadığı düşünülebilir.

“Oynarken rolden uzaklaştığınızı, oyundan koptuğunuzu, nasıl hissedersiniz? Bu durumda oyun sergilemeyi nasıl tanımlarsınız?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; konuyla ilgili kazanımlarının çoğunlukla kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili olarak öğrenci ifadelerine D’nin cevabı örnek olarak verilebilir: *“Kendi kendimi inandıramadığımda koptuğumu hissedirim. Bir şeylerin ters gittiğini anlarım. Konsantrasyonum bozulur. Bunu stresli olarak tanımlarım.”*

“Role tekrar bağlanmak için nelere ihtiyaç duyarsınız veya neler yaparsınız?” Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; daha çok o ana odaklanıp konsantre olmaya çalışarak sorunu çözmeyi denedikleri ve bu

yöndeki farkındalıklarının kalıcı olduğu düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadelerine şunlar örnek verilebilir: “*Konsantre olmaya çalışırım. Hissetmek, odaklanmak ve algıyı açmak gerekir*” (D). “*Dikkatimi toplayıp o anki duruma odaklanırım*” (JDI).

“Farklı mekânlarda yapılan ses ve konuşma eğitimi size neler kattı?”

Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının eğitimi; ses kullanımı, diyafram ve hayal gücünün gelişimi konularında yararlı ve eğlenceli buldukları düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “*Farklı oldu. Dersler eğlenceli ve heyecanlı hale geldi. Merak uyandırdı, heveslendirdi*” (D). “*Her ortamda aynı ses tonunun kullanılmayacağını fark ettim. Ve diyaframın ne kadar önemli olduğunu anladım*” (B). “*Gerek tarih bilgisi, gerekse atmosfer açısından; hem daha verimli oldu, hem de daha eğlenceli*” (P). “*Bana olumlu yönde etkiler yaptı. Mekân ve roller uyumlu olunca çok daha iyi bir etki sağladı*” (K). “*Sesimizi farklı mekânlarda nasıl kullanacağımızı daha iyi anladık. Bunu deneyip gördük*” (JDI). “*Sınıf içi çalışmalarda sesimizin aslında az çıktığını fark ettim*” (L). “*Sesimizi daha iyi kullanmayı, dış ve iç mekânlarda sesin kuvvetini ayarlamayı öğretti. Hayal gücünü geliştirdi*” (M)

“Müze eğitimiyle ilgili görüşleriniz nelerdir?”

Sorusu ile ilgili olarak verilen cevaplardan, oyuncu adaylarının; farkındalıklarının arttığını düşündükleri, standart derslerde olduğundan daha rahat hissettikleri ve bu eğitime katıldıkları için mutlu oldukları; ayrıca devam etmesini istedikleri düşünülebilir. Bu bulguyla ilgili öğrenci ifadeleri şöyledir: “*Hayal gücünü geliştirdiğini düşünüyorum. Aynı zamanda eğlenceli de oldu. Bizde bir iz bıraktı ve güzel bir deneyim kazandık. Alışlagelmiş dışında olduğundan heves, şevk getirdi. Aynı zamanda eğitici olduğunu ve kültürel anlamda bizi geliştirdiğini düşünüyorum*” (D). “*Müze eğitimi devam etmeli. Asla ders olarak algılamadım ve çok eğlendim. Bu yüzden bana daha çok şey kattığını düşünüyorum*” (B). “*Bu uygulamalar kesinlikle devam etmeli. İnanılmaz keyifli, eğlenceli, nitelikli ve verimli çalışmalar oldu. Bu bölüm için özellikle böyle eğitimlerin devam etmesi gerekiyor bence. Alışılmışın dışına çıkmak her zaman iyidir. Teşekkür ederim*” (P). “*Duygularımız iyi yönde ilerledi. Oraya uyum sağlamak ve utangaçlığı biraz olsun atmak iyi geldi. Bu etkinlikler bize olumlu etkiler yaptı*” (K). “*Müze eğitimi bana çok şey kattı. Dönem oyunu oynayacağımız zaman o mekânlar ve anlatılanlar işime yarayacak. Orada yaptığımız çalışmalar ve*

izleyicilerin olması farklı hissettirdi. Sanki o dönemde yaşamış gibi oldum. Sınıftaki derslerden daha güzel oldu. Derse dikkatimi daha çok verdim. Çünkü müze eğitiminde daha rahat, daha sakin, daha kendimden emin oluyorum. Sınıfta daha tedirginim. Bunun niye böyle olduğunun cevabını tam olarak veremiyorum ama orada daha rahattım” (JDI). “Müze eğitiminde bazı farkındalıklarım oldu. Ses renkleri, doğru nefes alma gibi. Duygu değişimlerinde ses ister istemez değişiyor ve bunu kontrol altına alabileceğimi düşünüyorum artık. Rolü gerçekçi kılabilmek için vücudumu bir forma sokmak ve sesimi de ona göre ayarlamak hakkında bilgilendiğimi düşünüyorum. Dönem oyunları oynarken, müzedeki deneyimlerimizin hayal gücü için, atmosfer yaratmak için, yaşantılarının yarattığı duyguları ve düşünceleri daha iyi anlamak için yardımcı olacağını düşünüyorum” (L).

Yirmi sorunun tamamını içeren görüşmede verilen cevaplardan; ses-beden arasındaki bağlantıyı keşfeder, duygularının sesine etkilerini keşfeder, bedeninin sesine olan etkilerini keşfeder, partnerini görüp duymanın yanında hisseder, tonlamanın gücünü keşfeder, sezgilerine güvenerek, düşünmeden duygularını ortaya koyar, samimi ve içten konuşmayla -mış gibi yaparak konuşmanın farkını görür, hayali koşullar içindeki gerçeği bulur, hayal kurarak hayali koşulları gerçek kılar, ses - beden kullanımını rolünün gerektirdiği şekilde dönüştürür, durumların, başkaları için yarattığı duyguları araştırır, metindeki alt anlamları araştırır, konuşmasında yapmacıklığa düştüğünü fark ederek bundan kurtulmanın yollarını arar kazanımlarının, oturumlardan iki hafta sonra etkisini sürdürdüğü söylenebilir. Bununla birlikte, kendine verilen yazılı metni, yaşayan bir insanın sözlerine dönüştürür (kendi sözü kılar) kazanımıyla ilgili olarak tam bir farkındalığın oluşmadığı; metindeki alt anlamları bularak konuşmasını, onları görünür kılacak şekilde besteler kazanımında ise alt anlamları araştırmanın önemi konusunda farkındalığın yüksek olduğu ancak bunu görünür kılmakla ilgili sorunlar yaşandığı düşünülebilir. Aynı şekilde hayali koşullar içindeki gerçeği arar kazanımının da metin çözümlemesi ve duygusal etkenlerle sınırlı kaldığı, dönem, sosyal konum ve diğer etkenlerle ilgili bir etkinin oluşmadığı görülebilir. Durumların, rolü için yarattığı duyguları hisseder kazanımıyla ilgili farkındalığın kalıcı olmadığı söylenebilir. Verilen cevaplara bakıldığında, verimli bir ses- konuşma eğitimini farklı mekânlarda da (müze, açık alan vb.) alır kazanımıyla ilgili öğrencilerin mutlu ve istekli oldukları görülmüştür.

Arařtırmacı tarafından alınan video kayıtları ve her oturum sonrası tutulan gnlkler incelendiğinde, mze eđitiminin đrenciler iin verimli ve eđlenceli olduđu grlmřtır. Sınıfta yapılan standart derslerde devamsızlık veya sabah derslerinde ge kalma sorunu yařayan đrencilerin dahi gnll olarak katıldıkları mze eđitiminde tm derslere, hem de zamanında geldikleri gzlemlenmiřtir. Bu oturumların her hafta ders dıřı saatlerde yapıldıđı ve normal ders programındaki yoğunluk gz nnde bulundurulduđuunda mze eđitiminin đrencilerin ilgisini ektiđi dřnlmektedir. İlk gnden itibaren oturumlara heyecan ve neřenin hâkim olduđu grlmřtır. alıřmanın en dikkat ekici yanlarından biri řudur; sınıfta yrtlen standart Ses-Konuřma derslerinde sahneye ıkmaya ekinen, sahneye ıktıđında ařırı heyecan, kaygı ve panikle performansını sergilemekte glk yařayan  birinci sınıf đrencisinin mze eđitimi srecinde daha rahat ve katılımcı oldukları gzlemlenmiřtir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Bu bölümde; uygulama paketine ve kazanımlara ilişkin tartışmalar yer almaktadır.

5.1. Uygulama Paketine İlişkin Tartışma

Araştırma kapsamında, yaratıcı drama yöntemiyle okul dışı ortamlar (müze, açık alan vb.) kullanılarak tiyatro bölümü öğrencileri için hazırlanan, eğitim paketinin (Bkz. Ek.1); zorlu çalışmaları disiplin içinde bıkmadan yapmayı gerektiren zahmetli aynı zamanda belli bir rahatlık ve neşe olmadan ilerleme kaydedilemeyen bir ders olan ses konuşma eğitimini; merak uyandıran, eğlenceli bir derse dönüştürdüğü ve ses-konuşma dersinde işlenen temel konuları pekiştirdiği sonucuna ulaşıldığı söylenebilir. Suner (1997) Baskı arttıkça doğal ses geri çekilmeye başlar, nefesin doğal akışı engellenirse sesi desteklemez ve ses küçülür, gerginlik oyunculuğu imkânsız kılar derken, Stanislavski (1988a), oyuncu adaylarına, çocukların oyun oynarken ne kadar sade ve ustalıkla oyun kişisine dönüştüklerini örnek gösterir. Öte yandan İlhan ve Okvuran (2001), müze eğitiminin sevinç ve neşe getirmesi gerektiğini, eğlenerek elde edilen bilgiyle kalıcı yaşantılar sunduğunu söyler. Bu araştırmalar ses- konuşma dersiyle ilgili temel sorunları ve çözüm önerilerini içermesi açısından araştırmayı destekler niteliktedir.

5.2. Etkiye İlişkin Tartışma

Oturumlar boyunca öğrencilerin alışık oldukları rutin ses çalışmalarından farklı, çoğu çocuk oyunu mantığıyla kurgulanan uygulamalarla, gerilmelerinin önlendiği, özgürce ses ve beden ilişkisini keşfetmelerinin sağladığı, diyafram ve kondisyonun, beden ses uyumunun önemini ve duygularının seslerine etkisini kavramalarının sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu noktada Gray (1999) bedende gelişme sağlanmadıkça sadece nefes çalışmalarıyla hiçbir ilerleme sağlanamayacağını, toparlanıp kendinizi rahat bıraktığınızda soluk almanın kendiliğinden düzeleceğini ifade eder. Zeynep Nutku (2012) ise nefesin şekilsiz olduğundan duyguyu içinde kendiliğinden taşıdığını ancak eğitim sürecinde sadece

tekniğe odaklanıp konuşma kondisyonunu artırmak için kullanılan bir araca dönüşme tehlikesi olduğunu belirtir. Bu ifadeler ses- beden, duygu- ses çalışmalarının ve farkındalığının önemini açıklarken yapılan çalışmaları desteklemesi bakımından önemlidir.

Uygulamalar sürecinde öğrencilerin; artikülasyonun, vurgu ve tonlamanın önemini; partnerlerinin farkında olmanın ve anda kalıp sezgilerine güvenmenin, -mış gibi yapmak yerine içten konuşmanın yarattığı farkı yaşayarak öğrendikleri sonucuna ulaşıldığı söylenebilir. Şenbay (1990) kötü diksiyonun göstergelerinden birinin monotonluk olduğunu, duygu ve anlatımdan uzak bir tonda konuşmanın monotonluğu doğurduğunu, aynı şekilde dudakları iyi hareket ettirmeyip ünsüzler artiküle edilmediğinde anlaşılmaazlığa düşüldüğünü ifade ederken Gürzap (2010) amacı gösterip söylenmek istenenin anlaşılmasını sağlayanın da vurgu olduğunun unutulmaması gerektiğini belirtir. Bununla birlikte oyuncunun rol arkadaşına hep açık olması, hareket ve sözlerine tepki göstermesi önemlidir (*Oyunculuk...*,1994). Oyuncu ancak oynayacağı rolün duygularını duyumsayıp iç eylemi oluşturduktan sonra inandırıcı olabilecektir (Hepileri, 2005). Bu ifadeler araştırma sonucunun tutarlılığını göstermektedir.

Oturumlar sürecinde öğrencilerin, yeterli çalışmama, kaygı ve konsantrasyon eksikliğinin performansları üzerindeki etkilerini konuşmaya, rollerinin gerektirdiği ses ve beden formunu aramaya başlamalarından ayrıca duygu belleklerini geliştirmek için başkalarının duygularını çözümlemek ihtiyacı hissetmelerinden, araştırmanın bu konuda başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Güçlü, anlaşılır, yankılanan bir ses ve zarif, esnek, güçlü bir vücut geliştirmek için yıllarca her gün azimli bire şekilde egzersiz yapmak gerekir. Oyuncu cesaretle kendini mercek altına alıp zayıf yönlerini belirledikten sonra kontrolünde olan şeyleri iradesini de kullanıp geliştirdiğinde kendini bütünüyle oyuna bırakabilir, kaygılanmaktan vazgeçer (*Oyuncu...*, 2013). Ottofritz Gaillard'a göre oyuncunun sahip olması gereken nitelikler; değişimden zevk almak, içinde bir yaşamdan daha çoğunu taşıyacak güce sahip olmak, farklı kaderleri canlandırabilecek bir içgüdü ve insanlara hayatı göstermek isteğiyle hayatı onlardan daha iyi bilmektir (*Oyunculuk...*, 1994). Bu bilgiler ışığında oyuncu adaylarının uygulamalar aracılığıyla ihtiyaçları olana odaklandıkları ancak yazılı metni kendi sözü kılmak ve durumun yarattığı etkiyle konuşmak konularının tam olarak içselleştirilemediği görülmüştür.

Uygulamalar sırasında öğrencilerin sınıf ortamında olduğundan daha rahat, cesur ve yaratıcı oldukları; dönem- yaşam, dönem- mekân farkındalıklarının arttığı, hayal gücü ve kültürel gelişim konularında ilerleme kaydedildiği, buna bağlı olarak müzelerde drama yöntemiyle ses –konuşma eğitiminin verimi artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Müze eğitimi, çok kültürlülüğü özümsemeyi (Yılmaz, ve Şeker, 2011) ve alternatif öğrenme yolları aracılığıyla maddi kanıtla çalışma olanağı sağlayarak sınıf içindeki çalışmaları tamamlar. Bu eğitim biçimi sınıf ortamında yeteneğini gösteremeyen bazı öğrenciler için fırsat sunar (Buyurgan, ve Buyurgan, 2012). Eğitim sistemi içinde bir yöntem olarak kullanılan drama; bir olgu, konu veya durumun öğretilmesinde (İlhan, 2004); hayal gücü, sanatsal, sosyal ve bilişsel farkındalık, kendini tanıma, disiplin, özsaygı geliştirme ve kendine güven açılarından yardımcı olur (Altınova, 2009). Bu ifadeler araştırmayı destekler niteliktedir.

Oturumlar tamamlandıktan iki hafta sonra tüm oturumlarda sorulan soruları içeren yirmi sorudan oluşan son bir görüşme yapılmıştır. Bu görüşme sonuçlarına göre çoğu kazanımın etkisi devam ettiği halde “kendine verilen yazılı metni, yaşayan bir insanın sözlerine dönüştürür (kendi sözü kılar)” ve “durumların, rolü için yarattığı duyguları hissederek kazanımlarının kalıcı olmadığı görülmüştür. “Metindeki alt anlamları bularak konuşmasını, onları görünür kılacak şekilde besteler” kazanımı ile ilgili olarak alt anlamları araştırmak gereğinin hatırlandığı fakat bunun nasıl kullanılacağıyla ilgili sorunlar yaşandığı; “hayali koşullar içindeki gerçeği arar” kazanımıyla ilgili, metin çözümlemesi ve duygusal etkenlerin kalıcı olduğu ancak dönem, sosyal konum ve diğer etkenlerin henüz içselleştirilmediği görülmüştür. Costant Coquelin oyuncunun bir ilk kendi bir de rolüyle ikinci kendi olduğunu ve oyuncunun kendini karakterin duygusuna terk ederek gerçek gözyaşları dökmesi gerektiğini söyler (akt: Cole ve Chinoy, 1997). Ancak Cole ve Chinoy (1997) birinci kendiyile ikinci kendinin nasıl ilintili olduğu konusunun temel sorunu oluşturduğunu ve disiplinle zorlu çalışmalar gerektirdiğini ifade eder.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde; sonuç ve öneriler yer almaktadır.

6.1. Sonuçlar

Araştırmanın ilk amacı okul dışı öğrenme ortamlarında (müze, açık alan vb.) ses ve konuşma eğitimi için bir etkinlik planı hazırlamaktır. Dokuz oturumdan oluşan “*Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi*” (Bkz. Ek.1) Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk Bölümü 1 ve 2. sınıf Ses- Konuşma ders programı dikkate alınarak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Uygulamalar ders konularına yönelik farkındalığı artırıp pekiştirmek ve hayal gücünü geliştirmek yönünde tasarlanmış ve bu çalışmaların, öğrencilerin derslerindeki verimini artırdığı görülmüştür.

Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; ses çalışmalarına ilişkin görüşlerini öğrenmeye yönelik; ses- beden arasındaki bağlantıyı keşfeder, duygularının sesine etkilerini keşfeder ve bedeninin sesine olan etkilerini keşfeder kazanımlarını içeren uygulamalar hazırlanmıştır. Uygulamalar öncesi kaygılı ve ses çalışmalarında güven sorunu yaşayan öğrencilerin çalışmalar sonunda daha rahat ve daha katılımcı oldukları gözlemlenmiştir. Öğrencilerin ses ve beden uyumu konusunda farkındalıklarının arttığı, duyguların sese yansımaya izin verdiklerinde oyunculuklarının güçlendiği ve özgüvenlerinin arttığı, diyaframı doğru kullanmanın, ses- nefes kontrolünün ve kondisyonun önemini kavradıkları ve bu kazanımların rutin ses- konuşma derslerine de olumlu yansıdığı görülmüştür.

Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; konuşma çalışmalarına ilişkin görüşlerini almaya yönelik yapılan çalışmalarda; çalışma sürecinde öğrencilerin giderek vurgu ve tonlama konularında daha dikkatli oldukları, artikülasyonun kondisyonla ve diyafram kullanımıyla bağlantısı ve kendi zayıf yönleriyle ilgili konuşmaya başladıkları görülmüştür. Önceleri –mış gibi yapmayı yeterli bulurlarken süreç içinde sahnede –mış gibi yapan arkadaşlarını uyarmaya ve kendileri yaptığında fark edip düzeltmeye çalıştıkları, hayal kurdukları ancak hayal

ettiklerini ses ve bedenlerine yansıtmakta henüz güçlük çektikleri ve bu konuda yeni çalışmalara ihtiyaç olduğu görülmüştür. Anda olmak ve sezgileriyle devam etmek konusunda çok zorlanmalarına rağmen partnerlerinin farkında olup sezgilerine teslim olmaya çalıştıkları gözlemlenmiştir.

Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin müzelerde; ses ve konuşma eğitimine ilişkin görüşlerini almaya yönelik; öğrencilerin ilk uygulamalarda dikkatlerini tamamen kendi söyleyeceklerine verip partnerleriyle paylaşımına girmedikleri, beden ve seslerini rollerine göre şekillendirmedikleri ancak ilerleyen çalışmalarda partnerleriyle paylaşımlarının arttığı bunun da performanslarına olumlu yansıdığı aynı zamanda rolün gerektirdiği ses ve beden formunu aramaya, denemeler yapmaya başladıkları görülmüştür. Başkalarının duygularını araştırmaya, alt metin çözümlemesi yapmaya başladıkları ancak bunları sahneye yansıtmakta henüz güçlük çektikleri, karakterin gerçekliğinde durumun yarattığı etkiyle konuşmak konusunda çok zorlandıkları ve bunlara yönelik yeni çalışmalara ihtiyaç olduğu görülmüştür.

Sahne Sanatları oyunculuk bölümü öğrencilerinin okul dışı öğrenme ortamı olarak (müze, açık alan vb.) müze eğitimine ilişkin görüşlerini almaya yönelik; özellikle müze gezilerinde heyecan ve motivasyonun çok yüksek olduğu, farklı mekânlarda ve yabancıların arasında oyun oynamanın oyuncu kimliklerini kamçıladığı, çekingen öğrencilerin bu çalışmalarda daha cesur ve yaratıcı olmaya başladıkları ve bu güven duygusunun diğer derslerini de olumlu etkilediği görülmüştür. Öğrencilerdeki gelişme, araştırmacının da bulunduğu yılsonu değerlendirme jürisindeki diğer öğretim görevlileri tarafından dile getirilmiştir. Özellikle Salamis Amfi Tiyatroda yapılan oturumda tüm grubun büyük bir keyifle sınırlarını zorladıkları ve oturumu bitirmek istemedikleri görülmüştür. Ayrıca çalışmaların ses- nefes, diyaframı doğru kullanmanın önemi ve artikülasyon konularında da olumlu sonuçlar verdiği gözlemlenmiştir. Öğrenciler, kendilerini daha rahat ve yaratıcı hissettiklerini, kültürel gelişimlerine katkısı olduğunu ve bu çalışmaların devam etmesini istediklerini dile getirmişlerdir. Müze eğitiminin öğrenciler için verimli ve eğlenceli olduğu zorunlu olmadığı halde devamın yüksek olduğu ve ders verimini artırdığı görülmüştür.

Etkiyi ölçmeye yönelik yapılan görüşme sonuçlarına göre çoğu kazanımın etkili olduğu görülmüştür. Bununla birlikte yazılı metni kendi sözü kılmak için

yapılması gerekenlerle ilgili fikir sahibi olunduğu ancak farkındalığın yeterli olmadığı, alt anlamları araştırmaya başladıkları fakat çözümlemelerini beden ve konuşmalarına yansıtmakta güçlük çektikleri, karakteri gerçek kılmak için metin çözümlemesi ve duygusal etkenleri araştırıp dönem, sosyal konum ve diğer etkenleri unuttukları görülmüştür. Kısaca kendilerini role bırakıp rolün gerçekliği içinde anı yaşamak ve konuşmakla ilgili engellerin henüz ortadan kalkmadığı ancak konuyla ilgili kendileriyle mücadele etmeye ve sınırlarını zorlamaya başladıkları görülmüştür.

Sonuç olarak uygulamaların, ilgili konulara yönelik farkındalığın artmasında, özbilinç ve özgüven gelişiminde ayrıca mesleki algının gelişmesinde ve standart ses konuşma dersine yaklaşımda olumlu etkileri olduğu, müze eğitiminin yalnızca mesleki gelişimde değil kültürel gelişim açısından da öğrencileri heyecanlandığı ve verimi artırdığı görülmüştür.

6.2. Öneriler

6.2.1. Sonuçlara İlişkin Öneriler

Araştırmacı tarafından hazırlanıp tiyatro bölümü 1 ve 2. sınıf oyuncu adaylarına uygulanan “*Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitim Paketi*” (Bkz. Ek.1) konservatuvarlarda ve sahne sanatları fakültelerinde oyunculuk bölümü öğrencilerine uygulanabilir. Genel olarak rolle bütünleşip anı rolün gerçekliğiyle yaşamak ve konuşmak konularında sorunlar yaşandığı ve müze eğitiminin oyuncu adayları üzerindeki olumlu etkileri göz önünde bulundurulduğunda bu konulara yoğunlaşan yeni uygulamalar oluşturulabilir. Uygulama paketi oyuncu adaylarının ihtiyaçları doğrultusunda çeşitlendirilip geliştirilmeye ve farklı mekânlara uyarlanmaya açıktır.

6.2.2. Genel Öneriler

Opera ve diğer vokal eğitimi alan öğrencilerin de dili doğru ve duyguyla bütünlüklü bir şekilde kullanmaları gerektiği düşünülecek olursa bu uygulama paketinin opera ve vokal eğitiminde de kullanılması önerilir.

Bu eğitim paketinin, avukatlık gibi anlaşılır ve etkili konuşmanın hayati önem taşıdığı meslek gruplarının eğitiminde de işlevsel olacağı düşünülmektedir. Uygulama paketinde kullanılan metinler yerine mesleki metinler de kullanılarak aynı

alışmalar yapılabilir. İhtiyaca gre uygulama paketinde gerekli deęişikliklerin yapılarak hukuk fakltelerinde de uygulanması nerilir.

Konuşma becerisi gelişmiş olmazsa düşnceler iyi anlatılamaz ve düşnceler doğru anlatılamazsa ciddi iletişim sorunlarının doğacağı, hatta verimli iş yapılamayacağı gerçeğinden yola çıkarak iletişime yönelik meslek eęitimlerinde uygulama paketinin kullanılması nerilebilir.

Uygulamaların; mahkemelerde, mecliste, kısacası topluluk nnde konuşmayı gerektiren tm mesleklere yönelik olarak, ihtiyaca gre gerekli deęişiklikler yapılarak, meslek ii eęitim kapsamında kullanılması nerilir.

Yksekęretim Kurulu yeni ęretmen yetiştirme lisans programları (2018) incelendiğinde; alan eęitimi başlığı altında Trke ęretmenlięi blmnde 5. yarıyıda dinleme eęitimi, 7. yarıyıda tiyatro ve drama uygulamaları; Trk Dili ve Edebiyatı ęretmenlięi blmnde 7. yarıyıda Dil Becerilerinin ęretimi, Sosyal Bilgiler ęretmenlięi blmnde 7. yarıyıda Sanat ve Mze Eęitimi; Sınıf ęretmenlięi blmnde 3. yarıyıda İlkokulda Drama; Resim- İş ęretmenlięi blmnde 6. yarıyıda Mze Eęitimi; zel Eęitim ęretmenlięi blmnde 4. yarıyıda Dil ve İletişim Becerilerinin Desteklenmesi; Japonca, Fransızca, Arapa, Almanca ve İngilizce ęretmenlięi blmlerinde 1. yarıyıda Szl İletişim Becerileri 1 ve 2. yarıyıda Szl İletişim Becerileri 2; derslerinin olduęu grlmektedir. Ayrıca “Trk Dili 1” dersinin ierięi, yazılı ve szl anlatım olarak tanımlanmış olup genel kltr dersleri adı altında tm blmlerde bulunmaktadır. Bunun yanında ęretmenlik mesleğinin temel gereklerinden birinin anlaşılır ve etkili konuşma becerisine sahip olmak olduęu inkr edilemez. Kiři ne kadar bilgili olursa olsun konuşması anlaşılmazsa bilgisini aktarma, anlatma olanağı azalır ve mesleki yetersizlik oluşur. Ayrıca uzun saatler kalabalık sınıflara ders anlatmak durumunda olan ęretmenlerin sıklıkla ses kısıklığı sorunu yaşadıkları grlmektedir. Btn bunlar gz nnde bulundurulduğunda uygulama paketinin tm ęretmenlik blmlerinde uygulanması ve mesleki eęitim dersleri ierisine ses ve konuşma adı altında yeni bir dersin eklenmesi nerilir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, B. (2005). *Aktörlere yönelik ses - konuşma - vücut eğitimi ve geliştirilmiş uygulama yöntemleri*, (Yüksek Lisans Tezi). Bilkent Üniversitesi, Ankara.
- Adıgüzel, Ö. (2012). *Eğitimde yaratıcı drama*. Ankara: Naturel Yayıncılık
- Adler, S. (2007). *Aktörlük sanatı*, (N. Uğur Özüaydın, Çev.) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Akmehmet, K. T. (2003). Eğitim ortamı olarak müzeler, üniversite yayın no: ytü.st.yk-03.0707. Fakülte yayın no:st.mze-03.001 Yıldız Teknik Üniversitesi basım- yayın merkezi, İstanbul.
- Altınova, H.H. (2009). *Yaratıcı drama yönteminin kadınların özsaygı düzeyine ve toplumsal cinsiyet bilincine etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Ankay, R. (2018). *Öğrencilerin kendilerini ifade etme becerilerini geliştirmede drama yönteminin öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi*. Yakın doğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Artut, K. (2007). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Barba, E. ve Savarese, N. (2002). *Oyuncunun gizli sanatı*, (A. Candan, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Batı, A.H. (2004). Nitel araştırma yöntemleri. <https://halksagligi.med.ege.edu.tr>
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2012). *Sanat eğitimi ve öğretimi* (3. Baskı). Ankara, Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş. (2012), Örneklem yöntemleri, w3.balikesir.edu.tr
- Chekhov, M. (2014). *Oyuncuya – oyunculuk tekniği üzerine*, (B. Halaçoğlu Çev.). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Cole, T. ve Chinoy, H. K. (1997). *Ünlü oyuncuların oyunculuk sanatı 1*, (A. Metin Balay Çev.). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Çalışlar, A. (1992). *Tiyatro kavramları sözlüğü*. İstanbul: Boyut Yayınları.
- Çelik, C. (2018). *Yaratıcı drama yöntemi ile okul öncesi öğretmen ve aile eğitimi (Gazi Mağusa örneği)*. Yakın Doğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Çetin, Y. (2002). Çağdaş eğitimde müze eğitiminin rolü ve önemi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, <http://e-dergi.atauni.edu.tr>
- Çocuk müzesi evrensel eğitim kitabı* (2017). İzmir: Karşıyaka Belediyesi.
- Davutoğlu, A. Y. (2015). Doğal sese ulaşabilmek: linklater metodunun eğitim perspektifinden analizi. idil, Cilt 4, Sayı 17, www.idildergisi.com

- Denizci, A. ve Mirza, H. (2015). *Güzel sanatlar ve spor liseleri müze eğitimi* (4.Baskı), Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları 5723.
- Giritli, F. (2012). Kuzey Kıbrıs'ta müzede eğitim çalışmalarının değerlendirilmesi, *Yaratıcı Drama Dergisi*, Cilt 7, Sayı 13.
- Giritli, F. (2014). Müzedeki halkbilimsel nesnelerin göstergebilimsel çözümlemeleri (Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti örneği), (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi: Ankara
- Gürsoy, A. (2018). *Öğretmen adaylarının yaratıcı drama dersine ilişkin tutumlarının değerlendirilmesi (Yakın Doğu Üniversitesi örneği)*. Yakın Doğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Gürzap, C. (2010). *Söz söyleme ve diksiyon* (14. Baskı), İstanbul: Remzi Kitabevi
- Gray, J. (1999). *Alexander tekniği rehberiniz*, (O, Erkoldaş Çev.), Ankara: İmge Kitabevi Yayınları
- Greenhill, E.H. (1999). *Müze ve galeri eğitimi*, (M. Ö. Evren ve E. G. Kapçı Çev.) Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 4
- Gurbetoğlu, A. (2015). Bilimsel araştırma yöntemleri, <http://studylibtr.com/doc/>
- Hamurculu, Ü. H. (2016). *Ankara'daki müzelerde yaratıcı drama etkinlikleri ve Ankara Resim ve Heykel Müzesinde yaratıcı drama önerisi* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Hepileri, E. (2005). *Stanislavski'den Yıldız Kenter'e oyunculuk eğitimi*, (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- İlhan, A. Ç. (tarihsiz). Tiyatro/drama eğitim biliminde plastik sanatların rolü AÇ İlhan - 80.251.40.59.
- İlhan, A.Ç. (2004). Dramanın sanat dalları içindeki yeri. *Abece Dergisi*, 80.251.40.59
- İlhan, A. Ç. ve Okvuran, A. (2001). Bir eğitim ortamı olarak müze ve müze çalışmaları. <https://anadolu.edu.tr>
- İlhan, A. Ç., Artar, M., Okvuran, A. ve Karadeniz, C. (2011). *Müze eğitimi etkinlik kitabı*. <http://unicef.org.tr>
- İncirci, A. Betimsel araştırma yöntemleri, (erişim tarihi: 16/05/2018) <http://www.academia.edu/>
- İşlek, D. (2017). *Okul dışı eğitimde müze kullanımına yönelik geliştirilen hizmetiçi eğitim programının öğretmenlerin başarı ve öz yeterlik inançlarına etkisinin belirlenmesi*, (Doktora tezi). Yakın Doğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Keleş, V (2003). Modern müzecilik ve Türk müzeciliği. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, cilt: 2, sayı: 1-2 <http://dergipark.ulakbim.gov.tr>
- Keskin, Y. (2008), *Tiyatronun ilkeleri*, İstanbul: Doruk Yayıncılık

- Kök, A. (2010). *İlköğretim okulları görsel sanatlar dersinde müze bilinci öğrenme alanına yönelik yaratıcı drama uygulamaları ve öğrenci görüşleri*, (Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- May, R. (1994). *Yaratma cesareti* (5. Baskı), (A. Oysal, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Nutku, Ö. (1990). *Dram sanatı (tiyatroya giriş)* (2.Baskı). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Nutku, Z. (2012). Çağımız tiyatro eğitiminde ses- nefes- beden ilişkisi. Art- e Sanat Dergisi Cilt 5, Sayı 10 Özel, <http://dergipark.ulakbim.gov.tr>
- Oida, L. (2013). *Görünmez oyuncu*, (Ö. Turhal de Chiara Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Oyunculuk elkitabı* (1994), (L. Serdaroğlu, Çev.). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Oyuncu için pratik elkitabı*, (2013), (D. Ölmez, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Özbey, Ö. F. (2017). *Türkiye'de drama yöntemi ile yapılan çalışmaların etkililiğinin incelenmesi: Bir meta analiz çalışması*, (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Sağlam, T. (2011). Dramatik eğitim: amaç mı? araç mı? <http://dergiler.ankara.edu.tr>
- San, İ. (1999). Eğitimde yaratıcı drama. A.Ü.Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, sayı:2.cilt:23.sayfa:573-582. Ankara.
- Sarpan, N. Ş. (2004). *Sınıf yönetiminde yaratıcı drama*, (Yüksek Lisans Tezi). Yakın Doğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Sözbilir, M. (2011). Nitel araştırmada veri toplama araçları II gözlem, <https://fenitay.files.wordpress.com>
- Stanislavski, K. (1988a). *Bir aktör hazırlanıyor*, (S. Taşer, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Stanislavski, K. (1988b). *Bir karakter yaratmak*, (S. Taşer, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Suner, L. (1997). *Tiyatro oyuncululuğunda ses ve konuşma eğitimi: deneysel bir yaklaşım*, (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Suner, L. (2004). Ses ve oyuncu. Tiyatro Araştırmaları Dergisi. <http://dergipark.ulakbim.gov.tr>
- Suner, L. (2013). Nefes ve oyuncu. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, <http://dergipark.ulakbim.gov.tr>
- Şahan, M. (2005). Müze ve eğitim. Dergi Park Cilt 3, Sayı 4, Sayfalar 487 – 501. <http://dergipark.gov.tr>
- Şenbay, N. (1990). *Alıştırma diksiyon sanatı* (3.Baskı). İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

- Şenbay, N. (2010). *Söz ve diksiyon sanatı* (27. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Şimşek, H. ve Yıldırım, A. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Topçuoğlu, F. ve Özden, M. (2012), *Diksiyon ve konuşma eğitimi*, Ankara: Pegem Akademi
- Türk Dil Kurumu (2018). <http://www.tdk.gov.tr>
- Türnüklü, A. (2000), Eğitimbilim araştırmalarında etik olarak kullanılabilecek nitel bir araştırma tekniği: görüşme. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, güz, sayı 24, ss 543
- Uzuner, S. (2009). *Diksiyon ve ses nefes egzersizlerinin oyunculuk sanatındaki önemi ve çözümlenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Vural, R. A. ve Somers, J. W, (2012). *İlköğretimde drama: kuram ve uygulama*. Ankara: Pegem Akademi
- Yıldırım, A. (1999). Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi, <http://egitimvebilim.ted.org.tr>
- Yılmaer, G. (2017). *Artık materyal kullanımı dersinde yaratıcı drama yönteminin kullanımına ilişkin okul öncesi öğretmen adaylarının görüşleri* (Yüksek Lisans Tezi). Yakın Doğu Üniversitesi, Lefkoşa.
- Yılmaz, K. ve Şeker, K. M (2011). İlköğretim öğrencilerinin müze gezilerine ve müzelerin sosyal bilgiler öğretiminde kullanılmasına ilişkin Görüşlerinin incelenmesi. <http://iaud.aydin.edu.tr>
- Yök öğretmen yetiştirme lisans programları (güncelleme: 2018.05) <http://www.yok.gov.tr/documents>

EKLER

Ek. 1: Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses- Konuşma Eğitim Paketi

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 1	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses
Süre	90 dakika
Mekan	Sınıf ortamı
Kazanımlar	1- Duygularının sesine etkilerini keşfeder. 2- Bedeninin sesine olan etkilerini keşfeder. 3- Ses- beden arasındaki bağlantıyı keşfeder. 4- Partnerini görüp duymanın yanında hisseder.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	Duygularını, ses ve bedenini kullanarak ifade eder. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.
Yöntem ve Teknikler	Isınma, doğaçlama ve rol oynama, değerlendirme, soru cevap
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- Sınıfta bulunan masa, sandalye, sehpa gibi, engeller ve geçitler oluşturmada kullanılabilecek eşyalar. 2- En az öğrenci sayısı kadar, Girne Kalesinin farklı alan ve mekânlarında çekilmiş, zarflara konmuş fotoğraflar.
Müze Öncesi Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	ISINMA Sınıf ortamında, liderin yönlendirmeleriyle hep birlikte, sınıftaki masa ve sandalyeleri kullanarak köprüler, basamaklar, tüneller oluşturulur. Tüm öğrenciler el ele tutuşarak bir zincir olur. Lider oluşturulan düzen içinde bir rota belirler. İlk öğrenciden son öğrenciye kadar, elleri hiç bırakmadan, zinciri koparmadan, tüm öğrenciler sırayla basamakları çıkıp köprüden geçip, aşağı atlayıp, engelin altından geçip başlangıç noktasına varmalıdır. Bütün bu yolculuk sırasında akışı aksatmadan, zinciri koparmadan ve bir birini gözeterek ilerlemek önemlidir. İlk tur tamamlandıktan sonra aynı rotada yürümeye devam ederlerken lider komutlarla grubu yönlendirir. Örneğin: 1- Kocaman bir yılan olduğunuzu düşünün ve tıslayarak devam edin (tısssss..). 2- Otlakta meleyerek ilerleyen kuzularsınız

	(mmmmeeeeeee..). 3- Baba demeye çalışan, yeni yürüyen bir bebeksiniz (bab-ba-bab-ba..). 4- Buzulların arasında ilerleyen buharlı bir gemisiniz (vu-vuuuu-vu-vuuuu..). 5- Dağlardan, mağaralardan geçerek ilerleyen bir trensiniz (çuf-çufpaf-paf..). 6- Benim yankımsınız der ve sesler verir: (virrrrrraaaaaa), (hey-hey-hey-hey-hey-hey!-heeeeeeeey!..) DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Her öğrenci bir zarf çeker. Diğerlerine göstermeden zarfı açar ve fotoğrafını inceler. Sırayla, söz kullanmadan ses ve bedenlerini kullanarak fotoğraflarını gruba anlatmaları gerekmektedir. Sessiz sinema şimdi sözsüz sinema olarak oynanacaktır. Fotoğraftaki nesnelerin sesleri imlenebilir, gelen tahminlere seslerle cevap verilebilir ancak kesinlikle söz kullanılmamalıdır. Grup, anlatılan fotoğrafta neler olduğunu, nasıl bir fotoğraf olduğunu tahmin etmeye çalışmalıdır. DEĞERLENDİRME Öğrenciler tek tek, çalışma süreciyle ilgili düşüncelerini söyledikten sonra çalışmada en çok sevdiği ve sevmediği, zorlandığı anları, nedenleriyle paylaşır.
Müzedede Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri	
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Uygulama boyunca söz kullanılmaz. Anlatılması istenen her şey ses ve beden kullanılarak anlatılır.
Sorular	1- Kelimeleri kullanmadan anlatmak istediklerinizi nasıl anlattınız? 2- Duygularınız değiştikçe sesinizde değişimler oldu mu? Cevabınız evet ise; duygularınızın sesinize nasıl yansıdığını açıklayabilir misiniz? 3- Hareket ederken sesleri hep aynı kuvvette, gürlükte, anlaşılır bir şekilde seslendirmekte zorlandığınız oldu mu? Cevabınız evetse, hangi durumlarda neden zorlandığınızı yazabilir misiniz? 4- İlk uygulamada en çok neye dikkat etmeniz gerekti? Sizce zincirin kopmadan devam edebilmesi için size

	düşen görevler nelerdir? 5- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizi ve anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl etkilediğini açıklayabilir misiniz?
Ekler	

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 2	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses
Süre	90 dakika
Mekan	Müze- Girne kalesi
Kazanımlar	1- Duygularının sesine etkilerini keşfeder 2- Bedeninin sesine olan etkilerini keşfeder 3- Ses- beden arasındaki bağlantıyı keşfeder. 4- Partnerini görüp duymanın yanında hisseder. 5- Verimli bir ses- konuşma eğitimini farklı mekânlarda da (müze, açık alan vb.) alır.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	Duygularını, ses ve bedenini kullanarak ifade eder. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.
Yöntem ve Teknikler	Rol kartı, ısınma, doğaçlama ve rol oynama, değerlendirme, soru cevap
Kullanılan Eğitim Teknolojileri- Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- Öğrenci sayısının en az iki katı kadar tenis topu veya o görevi görececek çok hafif olmayan toplar. 2- Birbiriyle bağlantılı ikiyeşerli rol kartları. Her zarfta A ve B olmak üzere iki görev kartı olacak ve görev kartlarındaki görevler aşağıdaki gibi düzenlenecektir. a) A- Ne olursa olsun ateş yakman gerekiyor / B- Tehlike, yabancılar geliyor kaçmalısınız. Arkadaşını da kaçırmaya ikna et. b) A- Büyük bir hayvan avladın, tek başına taşıyamadın, avını başka hayvanlar yemeden taşımalısınız./ B- Çok susadın, çukur kazıyorsun. Biraz daha kazarsan su bulacaksın.

	c) A- Arkadaşının oturduğu- durduğu yerin arkasında koca bir ayı saklı. Çok korktun ve donakaldın. Hareket edemiyorsun sadece ses çıkarabiliyorsun./ B- İki güzel balık avladın ve gelirken bir petek bal buldun (balı çok seversiniz). Keyiflisin, arkadaşınla bunları paylaşmak istiyorsun. Ateş yakıp balıkları pişireceksin. d) A- Gücünü ispat etmek için koca kayanın yerini değişmen lazım/ B- O kaya yerinden oynarsa dağ köyünüzün üstüne çökecek e) A- Eşinle yaşayacak yer (ev) için çok güzel bir yer buldun kazıp hızla evini yapmalısın/ B- Uğraştığı yer en zehirli yılanların ini. Biraz daha kazarsa yılanlardan hiçbiriniz kurtulamayacak.
Müze Öncesi Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri:	
Müzedeki Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	ISINMA Girne kalesi içindeki avluda çember oluşturulur. Sırayla her öğrenci çemberin ortasına gelip adını anlam içermeyen farklı seslerle seslendirir (ör. Bu:-se = ta:-ra). Çemberdekiler arkadaşlarının yeni adını hep birlikte tekrar ederler. Gruptaki her öğrenci bu şekilde adını ilan edip yeniden tanıştıktan sonra yeni isimler geçerli olur. İsimler birkaç kez tekrar edilir. Ardından lider, bir öğrencinin yeni adını söyleyip ona topu atar. Topu alan çemberdeki arkadaşlarından birinin yeni adını söyler ve topu adını söylediği arkadaşına atar. Topu alan ismi söylenmeyen bir arkadaşının adını söyleyip topu ona atar. Topu almayan kimse kalmayana kadar top atılır. Topu alan son kişi topu ilk atan arkadaşına atar. Böylece çember tamamlanır. İlk turda top kimden alınıp kime atılmışsa oyun boyunca aynı şekilde devam eder. Yani top her seferinde aynı kişiye ve ismini söyleyerek atılır. Tek top elden ele dolaşırken lider 1. öğrenciye ikinci bir top atar ve oyun içinde iki top dönmeye başlar. Bu şekilde ortadaki top sayısı giderek artar. Topların birbirine çarpması veya hedeften şaşmaması için toplar aşağıdan, yumuşak bir şekilde atılmalıdır. Topların düşmemesi, oyunun devam edebilmesi için grubun ses ve bedenle ortak bir ritim yakalaması gerekecektir. DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Girne kalesinde neolitik köy bölümü, rehber eşliğinde gezilip; kalıntılar, alet yapımı ve o dönemdeki yaşamla ilgili detaylı bilgi alındıktan sonra orta avluya çıkılır. İkişerli gruplar oluşturulur. Her çift bir zarf çeker. Zarfı lider açar ve kimin hangi harfi istediğini sorar. Böylece her öğrenci görev kartını da seçmiş olur. Görev kartındaki bilgi saklı kalmalıdır. Doğaçlama boyunca söz içermeyen, ilkel bir dil (cıbrıca) konuşulur. İkili

	kendi rolünün gereğini yaparken eşini de anlamaya çalışıp doğaçlamayı sürdürür. DEĞERLENDİRME Sırayla her grubun doğaçlaması değerlendirilir. Durum ve görev tahmini yapılır. Doğru tahminde bulunulmadıysa çiftler kendi görevlerini söylerler ve neden anlaşılmadığı konuşulur.
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Topların birbirine çarpıp çarpmaması veya hedeften şaşmaması için toplar aşağıdan, yumuşak bir şekilde atılmalıdır. Topların düşmemesi, oyunun devam edebilmesi için grubun ses ve bedenle ortak bir ritim yakalaması gerekir. Görev kartındaki bilgi saklı kalmalıdır. Doğaçlama boyunca söz içermeyen, ilkel bir dil (cıbrıca) konuşulur.
Sorular	1- Kelimeleri kullanmadan anlatmak istediklerinizi nasıl anlattınız? 2- Duygularınız değiştikçe sesinizde değişimler oldu mu? Cevabınız evet ise; duygularınızın sesinize nasıl yansıdığını açıklayabilir misiniz? 3- Hareket ederken sesleri hep aynı kuvvette, gürültüde, anlaşılır bir şekilde seslendirmekte zorlandığınız oldu mu? Cevabınız evetse, hangi durumlarda neden zorlandığınızı yazabilir misiniz? 4- İlk uygulamada en çok neye dikkat etmeniz gerekti? Sizce zincirin kopmadan devam edebilmesi için size düşen görevler nelerdir? 5- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizi ve anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl etkilediğini açıklayabilir misiniz? 6- Farklı mekânlarda (müze, açık alan vb.) yapılan ses ve konuşma eğitimi size neler kattı? 7- Müze eğitimiyle ilgili görüşleriniz nelerdir?
Ekler	

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 3	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses ve konuşma
Süre	90 dakika
Mekan	Sınıf ortamı

Kazanımlar	1- Fiziksel aktivite-konuşma ilişkisini keşfeder. 2- Tonlamanın gücünü keşfeder. 3- Konuşmada vurgunun önemini keşfeder. 4- Boğumlanma (artikülasyon) çalışmalarının önemini keşfeder. 5- Partnerini görüp duymanın yanında hisseder.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	Artikülasyonu güçlenir, tonlama ve vurgularını konuşmasını güçlendirecek şekilde kullanır, duygularını, ses ve bedenini kullanarak ifade eder. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.
Yöntem ve Teknikler	Rol kartları, ısınma, doğaçlama ve rol oynama, değerlendirme, soru cevap
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- İçinde bir tekerleme ve iki rol yazan kartlar (öğrenci sayısının yarısı kadar). Kartlar aşağıdaki tekerleme ve rolleri içerecektir. a) Bir berber bir berbere bire berber beri gel diye bar bar bağırmış. Bizde bize biz derler, sizde size ne derler. Roller: Berber/ Müşteri. (Berber tıraş ara vermeden konuşur. Müşteri tıraş edilirken konuşur.) b) Al bu taka tukaları, takatukacıya takatukalatmaya götür. Takatukacı takatukaları takatukalamam derse takatukacıdan takatukaları takatukalatmadan al da gel. Roller: Usta/ Çırak. (Usta süratle yerden aldığı takatukaları çırağa verir, çırak da ustanın süratine yetismeye çalışarak rafa yerleştirir.) c) Pireli peyniri perhizli pireler tepelerse pireli peynirler de pır pır pervaz ederler. Roller: Usta/ Çırak. (Usta peynirleri keser paketler, çırak temizlik yapar.) d) Çatalcada topal çoban çatal yapıp çatal satar, nesi için çatalcada topal çoban çatal yapıp çatal satar. Roller: Ebeveyn/ Çocuk. (Orakla ot biçerler ve demet bağlarlar) e) Şu karşıda bir kuru dal, dala konmuş kırk kartal kartal kalkar dal sarkar dal sarkar kartal kalkar. Roller: İki arkadaş (Biri odun keser diğeri kesilen odunları taşır ve yerleştirir.
Müze Öncesi Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	

Müzedede Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	ISINMA Sınıf ortamında, her öğrenci arasında bir kol boyu mesafe olacak şekilde çember oluşturulur. Herkes tabanları yere sağlam basacak şekilde, dizlerini kilitlemeden, baş ve kollarını yerçekimine bırakacak şekilde eğilir. Liderin “pencereyi aç” komutuyla her öğrenci kocaman bir pencerenin kanatlarını açar gibi doğrulur ve vücudunu gererek açar. Bu sırada kocaman bir nefes alır. Bir an nefesini tutar ve liderin “kapat” komutuyla PUFFFFF diye nefesini vererek başlangıç pozisyonuna döner. Birkaç kez bunu yaptıktan sonra öğrenciler istedikleri gibi gerinerek sesli ve kocaman kocaman esnerler. Esnemelerin sesli olması önemlidir. Esnemeler kısa bir süre sonra kesilir. Nefes alıp TRRRRRRRRRRR sesi çıkarılır. Birkaç kez tekrarlandıktan sonra birkaç kez de dudaklar açılmadan PÜÜÜÜÜÜ sesi çıkarılır. Atların çıkardığı sese öykünülür. Dudaklar nefesin gücüyle titrer. Lider hep birlikte uzaktan süratle gelip önlerinden geçen ve uzaklaşan bir arabayı seslendireceklerini söyler. VNNNNNNNNNNNN sesine hareket de eklenir. Lider, araba az kalsın size çarpacaktı, şaşkın HEEEEEEEY diye seslenip durdurun der. Ardından durmadı, kızılıyorsunuz; durmadı, öfkeli ve yüksek/ daha öfkeli ve yüksek komutlarıyla öğrencileri yönlendirir. Araba durdu komutuyla sakince “BANA, ONA, BUNA, ŞUNAÇARPACAKTIN” derler. Liderin sakın olmaya çalışarak/ öfkeli/ çok öfkeli komutlarıyla tekerleme tekrar edilir. DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Sınıf ortamında, ikişerli gruplar oluşturulur. Her grup bir kart seçer. Kimin hangi rolü oynayacağına ve diyalogu nasıl geliştireceklerine karar vermeleri için birkaç dakika zaman verilir. Ardından sırayla bütün çiftler oynar. Doğaçlama, nerede ve kim olduklarının ipuçlarını verecek kısa bir diyalogla başlar. Doğaçlama sırasında her oyuncu tekerlemesini en az üç kez farklı anlamlarda kullanır. Örneğin tekerlemenin “kırk kırık küp kırkının da kulpu kırık kara küp” olduğunu ve rollerin de iki komşu olduğunu varsayalım. A inanır mısın deyip hayıflanır bir şekilde tekerlemeyi söyler. B aman canım sende dercesine, A bu cevaba içerleyerek, B dedikodu yaparak, A öfkeli ve B masum, ne dedim ben şimdi der gibi. DEĞERLENDİRME Çember oluşturulur ve çalışma değerlendirilir. En çok

	zorlandıkları yerler, neden zorlandıkları, eğlendikleri anlar konuşulur.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Tekerlemeler önceden çalışılmış, bilinen tekerlemeler olmalıdır. Doğaçlama sırasında her oyuncu tekerlemesini en az üç kez farklı anlamda kullanmalıdır.
Sorular	1- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizi ve anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl etkilediğini açıklayabilir misiniz? 2- Aynı cümleyle farklı farklı şeyler anlatmanız gerektiğinde, kelimeleri değiştiremediğinizden, neleri değiştirmek zorunda kaldınız? 3- Konuşma uzadıkça yuvarlama, yutma ve yorgunluk gibi sorunlar yaşadınız mı? Cevabınız evet ise; sizce sebepleri nelerdi?
Ekler	

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 4	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses ve konuşma
Süre	90 dakika
Mekan	Sınıf ortamı
Kazanımlar	1. Partnerini görüp duymanın yanında hisseder. 2. Sezgilerine güvenerek, düşünmeden duygularını ortaya koyar. 3. Samimi ve içten konuşmayla -mış gibi yaparak konuşmanın farkını görür. 4. Hayal kurarak, hayalindeki koşulları gerçek kılar.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	İçten ve samimi konuşur, sesini doğru kullanır. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.
Yöntem ve Teknikler	Isınma, doğaçlama ve rol oynama, değerlendirme, soru cevap

Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- Kişi sayısı kadar kâğıt ve kalem.
Müze Öncesi Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	ISINMA Sınıf ortamında çember oluşturulur ve sağ eller çemberin içinde kalacak şekilde yan dönülüp kollar açılır. Ardından kollar açık, küçük adımlarla koşmaya başlanır. Uygulama boyunca öğrenciler aralarındaki mesafeyi ve çemberin şeklini korur. Lider ‘bir’ dediğinde TARRR- TERRR derken iki kez zıplayarak, ‘iki’ dediğinde PIRRRRRRRRRRRRRRRR diyerek kendi etrafında bir tur dönerek koşmaya devam edilir (yönergeler yerleştikçe yeni yönergeler eklenir). ‘Üç’ dediğinde eller kapatılıp VİRRRAAAA diyerek çemberin içine koşulur ve ardından yine VİRRRAAAA diyerek çember eski haline getirilir. Her yönerge tamamlandıktan sonra normal koşmaya devam edilir. ‘Dört’ BAB BABBABBAB.. diyerek bir kez çömelip kalkılır. Yönergeler iyice kavrandığında komutlar giderek daha sık ve karışık verilir (Sınıfın durumuna göre daha az veya daha çok ses ve yönerge kullanılabilir.). Ardından ikiye bölünmüş gruplar oluşturulur. Çiftler karşılıklı oturur. A partnerine bakar ve düşünmeden onda fark ettiği ilk şeyi söyler (ör. Gergin görünüyorsun). B hiç düşünmeden A’nın cümlesini tekrar eder (gergin görünüyorum). Aynı cümle düşünmeden süratle tekrar edilirken içsel olarak bir takım değişiklikler oluşmaya başlar. Partnerinde yeni bir durum sezen, gören cümleyi değiştirir ve yeni durumu ortaya koyar. Böylece tekrarlar, duygu ve durumlar değiştikçe değişen cümlelerle devam eder. Çalışma, düşünüp tasarlamaya fırsat verilmeyecek bir süratle devam eder. Önemli olan karşıdaki kişiyi görmek, duymak ve anın yarattığı etkiyi hissederek sese, konuşmaya doğallığıyla yansımaya izin vermektir. Doğaçlama boyunca hissedilmeyen şey söylenmez, yalana, -mış gibiye fırsat verilmez. Böyle durumlar oluştuğunda lider müdahale eder. DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Isınma çalışmasında öğrenciler, kendi kimlikleri ve eşleriyle gerçek ilişkileri üzerinden uygulama yaparlarken, doğaçlamada bir adım ilerleyip kendi oluşturdukları hayali kişi ve ilişkiler üzerinden devam ederler. Isınma çalışmasındaki çiftler değişmeden bu çalışmaya devam eder. Çiftlere, kimlik ve ilişki oluşturmaları için 1-2 dakika verilir. Tüm çiftler bu sürede diğerleriyle ilgilenmeden süratle kendi durumlarını belirler. Kimlik ve ilişki oluşturma da yine düşünüp tasarlamaya fırsat verilmeyecek bir süratle yapılır. A düşünmeden kendi oynayacağı kişiyle ilgili bir şey söyler. O cümlesini bitirir bitirmez B kendi oyun kimliğiyle ilgili bir bilgi verir. Diğerinin verdiği bilgilere ters düşmeyecek şekilde ilişki durumu da tek cümlelerle belirlenir (ör. A: 20 yaşındayım/ B: yürüyemiyorum/

	A: garsonum/ B: çalışmıyorum/ A: ehliyetimi yeni aldım/ B: trafik kazası geçirdim/ A: benim suçum değildi/ B: senin yüzünden/ A: arabayı sen kullanıyordun baba/ B: dikkatimi dağıtmasaydın kaza yapmazdım vb.). Böylece roller ve aralarındaki ilişki belirlenmiş olur. Ardından her çift kendi kimlik ve ilişki durumunu birlikte gözden geçirip yazar. Şimdi, oluşturulan kimlik ve ilişki üzerinden, diyelim ki, A karşısındakine bakıp düşünmeden onda fark ettiği ilk şeyi söyler ve oyun başlar. Önceki süreçten tek farkı artık karşıdaki sınıf arkadaşı değil babasıdır. Kendi oyuncu adayı değil garsondur. Yeni kimliklerini unutmadan aynı oyun oynanır. Doğaçlama boyunca hissedilmeyen şeyin söylenmemesi, yalana, -mış gibiye fırsat verilmemesi önemlidir. Böyle durumlar oluştuğunda lider müdahale etmelidir. DEĞERLENDİRME Her öğrenci sırayla kendi sürecini değerlendirir. Özellikle duygularından bahsetmeleri sağlanır. Ne zaman –mış gibi yaptıklarını, neden buna ihtiyaç duyduklarını, gerçekte –mışgibi arasında ayırt edici farkların neler olduğunu fark etmeye yönelik bir değerlendirme yapılır.
Müzedde Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri	
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Isınma bölümünde öğrenciler aralarındaki mesafeyi ve çemberin şeklini korumalıdır. Çalışma, düşünüp tasarlamaya fırsat verilmeyecek bir süratle devam etmelidir. Önemli olan karşımızdaki kişiyi görmek, duymak ve anın yarattığı etkiyi hissederek sese, konuşmaya doğallığıyla yansımaya izin vermektir. Uygulama boyunca hissedilmeyen şeyin söylenmemesi, yalana, -mış gibiye fırsat verilmemesi önemlidir. Böyle durumlar oluştuğunda lider müdahale etmelidir.
Sorular	1- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizi ve anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl etkilediğini açıklayabilir misiniz? 2- Oyunu yapılandırmadan sürdürmek zorunda kaldığınızda, oyunu nasıl devam ettirirsiniz? Sizce sezgilerinize güvenmek süreci daha yaratıcı bir hale getirir mi? 3- Sahnede bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz. İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız?

	4- Oynayacağınız sahneyi okurken hayal ediyor musunuz? 5- Sahnede oynarken, hayalinizdeki performansa tam olarak ulaşmanıza engel oluşturan şeyler nelerdir?
Ekler	

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 5	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses ve konuşma
Süre	90 dakika
Mekan	Müze- Girne kalesi
Kazanımlar	1- Partnerini görüp duymanın yanında hisseder. 2- Sezgilerine güvenip, düşünmeden duygularını ortaya koyar. 3- Samimi ve içten konuşmayla -mış gibi yaparak konuşmanın farkını görür. 4- Hayal kurarak hayalindeki koşulları gerçek kılar. 5- Ses - beden kullanımını hayali kimliğinin gerektirdiği şekilde dönüştürür. 6- Verimli bir ses- konuşma eğitimini farklı mekânlarda da (müze, açık alan vb.) alır.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	Bedenini ve sesini karakterinin gerektirdiği şekilde değiştirip dönüştürür, anın gerektirdiği şekilde davranır. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.
Yöntem ve Teknikler	Isınma, doğaçlama ve rol oynama, değerlendirme, soru cevap
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- Kişi sayısı kadar kâğıt ve kalem 2- Tebeşir veya renkli bant
Müze Öncesi Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri:	

Müzedede Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	ISINMA Girne kalesi içindeki avluda tüm sınıf bir çember oluşturur. Herkesin durduğu nokta tebeşir veya renkli bantla işaretlenir. Lider, ebe de dâhil herkese Girne Kalesi içinde bulunan ve uygulamalarda kullanılacak bölüm veya mekânların isimlerini verir (Venedik zindanları, Lüzinyan kulesi, Lüzinyan dönemi bekçi odası vb.). Ebe bir isim söyler ve çemberde bu ismi alan herkes yer değiştirirken ebe de bir yer kapmaya çalışır. Açıkta kalan ebe olur. Ebe isterse iki isim söyleyip daha kalabalık bir grubu hareketlendirir. Girne Kalesi dediğinde herkes yer değiştirir. Her öğrenci en az bir kez ebe olana kadar oyun devam eder. DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Önce Girne kalesi içinde, uygulamada kullanılacak bölüm ve mekânlar rehber eşliğinde gezilip buralarla ilgili ayrıntılı bilgi alınır. Dördüncü oturumda oynanan oyun şimdi biraz daha geliştirilir ve değişerek devam eder. Bu kez kimlik ve ilişkiler Girne kalesinde seçilen bir dönem ve mekâna bağlı olarak geliştirilir. Çiftlere kimlik ve ilişki oluşturmaları için 2-3 dakika verilir. Tüm çiftler bu sürede diğerleriyle ilgilenmeden süratle kendi durumlarını belirler. Roller ve aralarındaki ilişki belirlendikten sonra çiftler ortaya çıkan kimlik ve ilişki durumlarını birlikte gözden geçirip yazarlar. Rollerden biri seçilen mekânda düşünme gerektirmeyen, mekanik bir işle meşgulken (ör. temizlik yapmak), diğeri dışardan gelir. Çiftlerden her birinin, kimlik ve ilişki belirlendikten sonra, eşinden sakladığı, doğaçlama öncesi yazıp lidere verdiği, eşiyile o anki ilişkisini etkileyen bir sırrı, amacı veya görevi, olur. Şimdi, oluşturulan kimlik ve ilişki üzerinden, sır olarak saklanan amaç ya da görev doğrultusunda, tekrarlarla doğaçlamaya yön verilir. Ancak açıklayıcı, yönlendirici cümleler kurulmamalıdır. Doğaçlama boyunca hissedilmeyen şeyin söylenmemesi, yalana, -mış gibiye fırsat verilmemesi önemlidir. Böyle durumlar oluştuğunda lider müdahale eder. Her grubun on dakikası vardır ve doğaçlama başladığında kronometre çalışmaya başlar. Herkesin hedefi alarm çalmadan amacına ulaşmaktır. DEĞERLENDİRME Sırayla her grubun doğaçlaması değerlendirilir. Durum ve görev tahmini yapılır. Doğru tahminde bulunulmadıysa çiftler kendi görevlerini söylerler ve neden anlaşılmadığı konuşulur.
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	
Planın Uygulanmasına	Doğaçlamaların, rehber eşliğinde gezi sırasında edinilen

İlişkin Açıklamalar	bilgiler doğrultusunda oluşturulması önemlidir. Doğaçlama boyunca açıklayıcı, yönlendirici cümleler kurulmamalıdır. Hissedilmeyen şeyin söylenmemesi, yalana, -mış gibiye fırsat verilmemesi önemlidir. Böyle durumlar oluştuğunda lider müdahale ederek farkındalık yaratmalıdır. Her grubun on dakikası vardır ve herkesin hedefi alarm çalmadan amacına ulaşmak olmalıdır.
Sorular	1- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizi ve anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl etkilediğini açıklayabilir misiniz? 2- Oyunu yapılandırmadan sürdürmek zorunda kaldığınızda, oyunu nasıl devam ettirirsiniz? Sizce sezgilerinize güvenmek süreci daha yaratıcı bir hale getirir mi? 3- Sahnede bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz. İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız? 4- Sahnede oynarken, hayalinizdeki performansa tam olarak ulaşmanıza engel oluşturan şeyler nelerdir? 5- Rolünüzü gerçek kılmak için ses ve bedeninizde değişiklikler yaptınız mı? Cevabınız evetse; buna neden ihtiyaç duyduğunuzu açıkla mısınız? 6- Farklı mekânlarda yapılan ses ve konuşma eğitimi size neler kattı? 7- Müze eğitimiyle ilgili görüşleriniz nelerdir?
Ekler	

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 6	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses ve konuşma
Süre	90 dakika
Mekan	Sınıf ortamı
Kazanımlar	1- Partnerini görüp duymanın yanında hisseder. 2- Sezgilerine güvenip, düşünmeden duygularını ortaya koyar. 3- Samimi ve içten konuşmayla -mış gibi yaparak konuşmanın farkını görür. 4- Hayal kurarak hayalindeki koşulları gerçek kılar. 5- Ses - beden kullanımını hayali kimliğinin gerektirdiği

	şekilde dönüştürür.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	Empati kurar, bedenini ve sesini karakterinin gerektirdiği şekilde değiştirip dönüştürür, anın gerektirdiği şekilde davranır. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.
Yöntem ve Teknikler	Rol kartları, ısınma, doğaçlama ve rol oynama, değerlendirme, soru cevap
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- Duygu- durum kartları: Aşağıdaki duygu ve durumların yazıldığı kâğıtlar. a) Can dostunun ölümcül bir hastalığı olduğunu öğrendin. Onu görmeye gidiyorsun. b) Hayallerindeki işe kabul edildin, ilk iş günün. İşe gidiyorsun. c) Borçların yüzünden evine haciz geleceğini öğrendin, para bulmaya gidiyorsun. d) Âşık olduğun kişi seninle özel bir konuda konuşmak istediğini söyledi, buluşmaya gidiyorsun. e) Çok güvendiğin bir arkadaşının seni zor durumda bırakacak şeyler söylediğini öğrendin, onunla konuşmaya gidiyorsun. f) Az önce sana çok güvenen arkadaşını zorda bırakacak şeyler söyledin, şimdi onunla buluşmaya gidiyorsun. g) Büyük babanın cenazesinden geliyorsun. h) Sevgilinin ailesiyle tanışmaya gidiyorsun. i) Bitirme sınavına geç kalmak üzeresin. j) Bebeğin olacağını öğrendin.
Müze Öncesi Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	
Müzedeki Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri	
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	ISINMA Sınıf ortamında, her öğrenci bir duygu – durum kartı çeker ve diğerlerine göstermez. Lider herkesin kendi kartında yazan durumla ilgili biraz düşünmesini ister. Ardından herkes kendi duygu – durumuna göre, karışık bir şekilde sınıfta dolaşmaya başlar. İki kişi göz göze geldiğinde bir birine kısaca selam verir. Kimse kendi duygu – durumuyla ilgili sözlü ifade

	kullanmaz. Aynı kişiyle tekrar karşılaşıldığında bu kez farklı bir selamlaşma cümlesi kullanılır. Her öğrenci çektiği kâğıttaki duruma uygun yürürken, diğer arkadaşlarının durumlarını çözmeye yönelik de gözlem yapar. 1 -2 dakikalık gözlemden sonra çember oluşturulur ve sırayla herkes ortaya gelir, ortadaki kişiyle selamlaşanlar onun durumu ile ilgili gözlemlerini ve tahminlerini söyler. DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Uygulama sınıf ortamında yapılır. Beşinci oturumdaki çiftler aynı karakterler olarak doğaçlamaya devam ederler. Olay yine kalede kullandıkları mekânda geçer ancak bu kez sahnede oynarlar. Kalede yaşananlar bu ikilinin geçmişini oluşturan parçalardan biri olarak hatırlanır. O olayın üzerinden ne kadar zaman geçtiği ve ilişkilerinin şimdiki durumuyla ilgili karar vermeleri için 1-2 dakika verilir. Durumlarını değerlendirip kararlaştırdıktan sonra yazarlar. Ardından herkes eşinden sakladığı, eşiyle o anki ilişkisini etkileyen yeni bir sırrı, amacı veya görevi, yazıp lidere verir. Yine rollerden biri mekânda düşünme gerektirmeyen, mekanik bir işle meşgulken (ör. Sofra hazırlamak), diğeri dışardan gelir. Şimdi, oluşturulan kimlik ve ilişki üzerinden, sır olarak saklanan amaç ya da görev doğrultusunda, tekrarlarla doğaçlamaya yön verilir. Ancak açıklayıcı, yönlendirici cümleler kurulmaz. Doğaçlama boyunca hissedilmeyen şeyin söylenmemesi, yalana, -mış gibiye fırsat verilmemesi önemlidir. Böyle durumlar oluştuğunda lider müdahale eder. Her grubun on dakikası vardır ve doğaçlama başladığında kronometre çalışmaya başlar. Herkesin hedefi alarm çalmadan amacına ulaşmaktır. DEĞERLENDİRME Genel bir değerlendirmeden sonra bu çatışma ve rollerin günümüzde hangi rol, durum ve mekâna uyarlanabileceği, bu durumda ses ve beden kullanımının nasıl değişeceği konuşulur.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Doğaçlama boyunca açıklayıcı, yönlendirici cümleler kurulmamalıdır. Hissedilmeyen şeyin söylenmemesi, yalana, -mış gibiye fırsat verilmemesi önemlidir. Böyle durumlar oluştuğunda lider müdahale ederek farkındalık yaratmalıdır. Her grubun on dakikası vardır ve herkesin hedefi alarm çalmadan amacına ulaşmak olmalıdır.
Sorular	1- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizi ve anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl etkilediğini açıklayabilir misiniz? 2- Oyunu yapılandırmadan sürdürmek zorunda kaldığınızda, oyunu nasıl devam ettirirsiniz? Sizce sezgilerinize güvenmek süreci daha yaratıcı bir hale

	getirir mi? 3- Sahnede bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz. İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız? 4- Sahnede oynarken, hayalinizdeki performansa tam olarak ulaşmanıza engel oluşturan şeyler nelerdir? 5- Rolünüzü gerçek kılmak için ses ve bedeninizde değişiklikler yaptınız mı? Cevabınız evetse; buna neden ihtiyaç duyduğunuzu açıklayabilir misiniz?
Ekler	

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 7	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses ve konuşma
Süre	90 dakika
Mekan	Sınıf ortamı
Kazanımlar	1- Partnerini görüp duymanın yanında hissederek. 2- Durumların, başkaları için yarattığı duyguları araştırır. 3- Metindeki alt anlamları araştırır. 4- Samimi ve içten konuşmayla -mış gibi yaparak konuşmanın farkını görür. 5- Kendine verilen yazılı metni, yaşayan bir insanın sözlerine dönüştürür (kendi sözü kılar). 6- Hayali koşullar içindeki gerçeği arar. 7- Ses - beden kullanımını rolünün gerektirdiği şekilde dönüştürür.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	Empati kurar, bedenini ve sesini karakterinin gerektirdiği şekilde değiştirip dönüştürür, anın gerektirdiği şekilde davranır. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.
Yöntem ve	Beyin fırtınası, ısınma, doğaçlama ve rol oynama,

Teknikler	değerlendirme, soru cevap
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- La Fontanie'in Vebaya Tutulmuş Hayvanlar masalının öğrenci sayısı kadar kopyası 2- Shakespeare'in Hamlet oyunundan Horatio'nun "ya sizi denize doğru çekerse..." tiradı.
Müze Öncesi Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	ISINMA Sınıf ortamında çember oluşturulur. Uygulama boyunca öğrenciler aralarındaki mesafeyi ve çemberin şeklini korur. Koşmaya başlarlar. Lider elini bir kez vurduğunda düz koşuyorlarsa geri geri, geri geri koşuyorlarsa düz koşmaya; iki kez vurduğunda dönüp koştukları yönün tersi yönde koşmaya devam ederler. Yani bir vuruşta koşu şekli, iki vuruşta koşu yönü değiştirilir. Yönergeler iyice kavrandığında komutlar giderek daha sık verilir. Komutlar iyice sıklaşıp çember dağılmaya başladığında koşu biter. Öğrenciler ikiye bölünür. Bir kişi yere çömelmiş diğeri ayakta durur. Yere çömelmiş olan kocaman nefes alırken ayağa kalkar ve aynı anda ayakta duran TSSSSSS sesiyle nefes vererek yere çömelir. Alçalıp yükselmeler Tahterevallinin hareketi gibi eş zamanlı olur. Sonra dudaklar kapalı kakhaha atılır (Sanki gülmemeniz gereken bir yerde gülmenizi tutmaya çalışıyor ama tutamıyor gibi.). Bir süre sonra ağız açılır ve gürültülü, kocaman kakhahalar atılır. Derin bir nefes alınır ve burun delikleri hafif kapanacak şekilde tutulur. Dudaklar kapalı MMMMM sesiyle burun deliklerini kapatan parmaklar itilir. Sanki çıkarılan sesle parmaklardan kurtulmaya çalışılır. Bir iki kez böyle yapıldıktan sonra parmaklar sesin ve nefesin şiddetiyle itilmiş gibi açılır ve temiz bir MMMMMM sesi duyulur. Ardından nefes alınır ve MMMMMAAAAAAAAAAAAAA sesine geçilir. Burada önemli olan sesin titremeden düz bir çizgide çıkmasıdır. Yan yana, bir kişi PASSS, bir kişi HASSS, bir kişi TASSS ve bir kişi de ŞASSS diyecek şekilde bütün sınıf çember oluşturur. Lider DEĞİŞ dediğinde herkes sağ yanındakinin söylediğini söylemeye başlar. Koşmada olduğu gibi komutlar giderek süratlenir. DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Uygulama sınıf ortamında yapılır. Lider, Vebaya Tutulmuş Hayvanlar masalının birer kopyasını dağıtır ve metni okumaları için öğrencilere zaman verir. Ardından isteyen bir öğrenci metni sesli olarak okumaya başlar. Bir bölüm bittiğinde bir başka öğrenci devam eder ve böylece tüm öğrenciler metnin bir bölümünü sesli olarak okuyana kadar okuma devam eder. (Öğrenci sayısı çoksa, metin birkaç kez tekrar edilebilir. Önemli olan her öğrencinin az da olsa metni seslendirmesidir.) Okuma

	işlemi tamamlandıktan sonra herkesin, metinde geçen hayvanlardan birini seçip, seçtiği hayvanın yaşamından bir kesiti canlandırması istenir. Hayvanın karakteristik özellikleri, özellikle ses ve beden kullanımı iyi düşünülmelidir. Doğaçlamalarını tasarlayıp seslerini bulmaları için 1-2 dakika zaman verilir ve ardından sırayla her öğrenci kendi doğaçlamasını oynar. DEĞERLENDİRME Öğrenciler sırayla birbirinin doğaçlamasını değerlendirir. Kendi o hayvanı seçseydi sesini nasıl kullanırdı sorusunun cevabını arar. Ardından masalda anlatılmak istenen düşünce ve hayvanların neyi temsil ettiği, bu hayvanlar insan olsaydı nasıl birer insan olurdu konularında beyin fırtınası yapılır. Bu metnin herkes tarafından ezberlenmesi ve oyun boyunca bahsi geçen her hayvan için farklı bir ses ve beden formu bulunması istenir.
Müzedede Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri	
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ses ve beden kullanımı iyi düşünülmeli ve düşünceler görünür kılınmalıdır. Her öğrencinin, seçmediği diğer hayvanların ses, beden kullanımı ve temsil ettikleri hakkında düşünmesi sağlanmalıdır. Oturum sonunda Shakespeare'in Horatio tiradı da öğrencilere verilmeli ve iki parçayı da sonraki oturuma kadar ezberlemeleri istenmelidir.
Sorular	1- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizi ve anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl etkilediğini açıklayabilir misiniz? 2- Sahnede bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz. İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız? 3- Rolünüzü gerçek kılmak için ses ve bedeninizde değişiklikler yaptınız mı? Cevabınız evetse; buna neden ihtiyaç duyduğunuzu açıklayabilir misiniz? 4- Oyuncu adayı olarak; durumların, başkaları için yarattığı duyguları araştırıp anlamanız gerektiğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız nedenini açıklayabilir misiniz? 5- Yazılı metindeki alt anlamları bulmanız gerektiğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız nedenini açıklayabilir misiniz? 6- Yazılı metni kendi sözleriniz kılmak için nelere ihtiyaç

	duyup yaparsınız?
Ekler	VEBAYA TUTULMUŞ HAYVANLAR Bir beladır sarmış dünyayı: Ne günahlar işlenmiş ki Tanrı kızmış. Salmış yeryüzüne vebayı. Adı batasica, bir geldi mi geldiği gün doldurur cehennemi. Hayvanlar başlamış bir bir tutulmaya. Her tutulan ölmüyormuş ama kötüymüş hepsinin hali. Ölüm dayanmaya görsün kapıya, kim çıkar karın doyurmaya? Tadı kalmamış etin kemiğin: Ne kurt kuzu arıyormuş artık ne tilki tavuk. Kumrular bile sevişmez olmuş düşünün! Aşk olmayınca da dünyayı neylersin? Aslan toplamış milleti, dostlarım, demiş: Bu veba, Tanrının bir cezası bizlere; kimin günahı çoksa kurban edilmeli; Tanrı öfkesi yatışmaz başka türlü. Tarih boyunca hep böyle olmuş: Bir can feda etmiş kendini bir can kurtulmuş. Gelin, sorguya çekelim kendimizi; yalan dolan yok, ne mal olduğumuzu koyalım ortaya. En suçlu benim belki de, olur ya! Şu pis boğazım yüzünden az mı koyun yedim ben? Ne günahı vardı biçarelerin? Hadi koyun yenir diyelim, çoban yenir mi çoban? Ben yedim. Alın canımı, feda olsun, olsun ama herkes de söylesin bakalım ne yaptıysa. En suçlumuz ölmeli ki hak yerini bulsun. Sultanım demiş tilki; bu kadar da iyilik olmaz ki! Yakışır mı size böylesine yumuşamak. Yok yere kendinizi kötülemek? Sizin koyun yemeniz mi günah? Fesuphanallah! İyilik etmişsiniz, şeref vermişsiniz o aşağılık, o sünepe, o budala yaratıklara! Çobana gelince; haddini bildirmişsiniz gereğince. Hayvan gütme de ne oluyor yani? Bizden üstün mü sanıyor kendini? Tilki bunları der demez dalkavuklar alkışa boğmuş ortalığı. Gayrı hoş görülmüş herkese kaplanın kaplanlığı, ayının ayılığı. Şirretlere gün doğmuş. En azgın köpeğin bile bir, evliya olmadığı kalmış. Sonunda eşek söz almış: Bir gün, demiş, hiç unutmam, papazların çayırından geçiyordum. İn cin yok, acıkmışım; otlar öyle taze, öyle yeşil... At bir dil dedi şeytan. Hakkım yoktu biliyorum, ama gel de dayan: Bir dil attım... Sen misin bunu söyleyen, yüklenmişler eşeğe. Bir kurt sözde okuryazar, çıkmış kürsüye; işte, demiş, içimizdeki şeytan! Üstümüze lanet yağdıran budur, bu uyuz, bu baldırı çıplak, bu mende bur... Kurt coşmuş kanıt manıt ne gerekse bulmuş. Eşegin bir lokmalık suçu sehpalık olmuş. El-âlemin otunu yemek ha? Yalnız ölüm temizlermiş bu cinayeti... Ve eşek boylamış cenneti. Sarayda akla kara böyle çıkar ortaya: Zorlu ne yapsa eyvallah, yoksul ağzını açsa günah. (La Fontanie, çeviren: Sabahattin Eyüpoğlu) Ek 2 HORATIO Ya sizi denize doğru çekerse, efendimiz? Yahut denize inen uçurumun korkunç tepesine doğru götürür de orda aklınızı

	başınızdan alacak başka bir korkunç şekle girerek sizi cinnete sürüklerse? Düşünün bir kere: O tepe zaten başka bir sebep olmadan da, dibindeki kulaçlarca derin denize bakıp dalgaların gümbürtüsünü işiten her insanı hayattan ümit kesmek çılgınlığına kaptırır. (W. Shekaspeare, Hamlet, çeviren: Orhan Buryan, perde I sahne IV)
--	---

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 8	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses
Süre	90 dakika
Mekan	Müze- Salamis Amfi Tiyatro
Kazanımlar	1- Partnerini görüp duymanın yanında hisseder. 2- Durumların, rolü için yarattığı duyguları hisseder. 3- Metindeki alt anlamları bularak konuşmasını, onları görünür kılacak şekilde besteler. 4- Samimi ve içten konuşmayla -mış gibi yaparak konuşmanın farkını görür. 5- Kendine verilen yazılı metni, yaşayan bir insanın sözlerine dönüştürür (kendi sözü kılar). 6- Hayali koşullar içindeki gerçeği bulur. 7- Ses - beden kullanımını rolünün gerektirdiği şekilde dönüştürür. 8- Verimli bir ses- konuşma eğitimini farklı mekânlarda da (müze, açık alan vb.) alır.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	Güçlü bir ses- nefes kontrolü vardır, bedenini ve sesini karakterinin gerektirdiği şekilde değiştirip dönüştürür, anın gerektirdiği şekilde davranır. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.
Yöntem ve Teknikler	Isınma, doğaçlama ve rol oynama, değerlendirme, soru cevap

Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- Shakespeare'in Hamlet oyunundan Horatio'nun "ya sizi denize doğru çekerse..." tiradı. 2- La Fontanie'in Vebaya Tutulmuş Hayvanlar masalının öğrenci sayısı kadar kopyası
Müze Öncesi Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	
Müzede Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri	ISINMA Salamis Amfi Tiyatroda, sahneyle seyircinin ayrıldığı sınır boyunca, yüzler seyirciye bakacak ve her öğrenci arasında bir kol boyu mesafe olacak şekilde tüm sınıf yerleşir. Herkes tabanları yere sağlam basacak şekilde, dizlerini kilitmeden, baş ve kollarını yerçekimine bırakacak şekilde eğilir. Liderin "pencereyi aç" komutuyla herkes kocaman bir pencerenin kanatlarını açar gibi doğrulur ve vücudunu gererek açar. Bu sırada kocaman bir nefes alır. Bir an nefesini tutar ve liderin "kapat" komutuyla PUFFFFF diye nefesini vererek başlangıç pozisyonuna döner. Birkaç kez bunu yaptıktan sonra herkes istediği gibi gerinerek sesli ve kocaman kocaman esner (Esnemelerin sesli olması önemlidir.). Esnemeler kısa bir süre sonra kesilir. Nefes alıp TRRRRRRRRRRR sesi çıkarılır. Birkaç kez tekrarlandıktan sonra birkaç kez de dudaklar açılmadan PÜÜÜÜÜÜ sesi çıkarılır. Atların çıkardığı sese öykünülür. Dudaklar nefesin gücüyle titrer. Ardından önce ilk basamağı, sonra daha yukarıdakini, daha yukarıdakini hedef alarak kademeli olarak en üst basamağa kadar hey-hey-hey-hey-hey-hey!-heeeeeeeey! diye seslenilir. Herkes süratle basamakları tırmanırken sanki Hamlet'i yakalamaya çalışır gibi, Shakespeare'in Horatio karakterinin "ya sizi denize doğru çekerse.." tiradını söyler. Tepeye vardıklarında susarlar ve en tepeden sahneyi incelemeleri istenir. Bir an, buranın yaşayan bir şehir ve kendilerinin de az sonra oynanacak oyunu izlemeye gelen Salamisliiler olduklarını hayal etmeleri istenir. İkişerli gruplar oluşturulur. Bir çift sahneye iner ve biri gitmeye, diğeri de onu durdurmaya çalışırken aynı tiradı seslendirirler. Sahneleri bitip alkışlarını aldıktan sonra onlar en tepeye tırmanırken yeni bir çift oynamak üzere aşağıya iner. Bir kez en tepeden izledikten sonra her oyunu farklı bir yerden izlemeleri, dinlemeleri sağlanır. DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Vebaya Tutulan Hayvanlar parçasını izletmek isteyen biri, sahneye çıkar ve oynamaya başlar (oyun boyunca bahsi geçen her hayvan için farklı bir ses ve beden formu kullanılmalıdır). Sahnedeki oyun devam ederken seyircilerden biri sahnelenmekte olan oyunu bozmadan ve ona hizmet edecek

	bir şekilde sahneye eklenir ve kibarca, estetik, belki komik bir şekilde oyunu devralır. Önceki oyuncu yine oyunu bozmadan, seyirlik duruma zarar vermeyecek şekilde çekilir veya sahnede var olmanın başka bir şeklini bulup devam eder. İlk oyuncu sahneyi bırakmak istemezse replikler kullanılarak mücadele edilir. Sahnede mücadele eden iki kişi varken üçüncü bir kişi oyuna dâhil olur. Bu şekilde yavaş yavaş izleyici koltuğundaki herkes sahnede yerini alır ve sahnedeki herkes de izleyici olur. Oyun boyunca sadece yazılı metindeki sözler kullanılmalıdır. Ancak yerleri değiştirilebilir veya farklı anlamda kullanılabilir. Sahnede aynı anda birkaç aslan ve tilki, belki birkaç eşek bulunabilir. Önemli olan sahne estetiğine uygun davranmak ve mevcut durumu izlenir kılmaktır. DEĞERLENDİRME Çalışmayla ilgili genel değerlendirme yapıldıktan sonra herkes oyundan en sevdiği anı, en sevdiği karakterin sesiyle oynar.
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Öğrencilerin her oyunu, bir kez en tepeden izledikten sonra farklı farklı yerlerden izlemeleri, dinlemeleri sağlanmalıdır. Vebaya Tutulmuş Hayvanlar ve Hamlet oyunundan Horatio parçaları, önceden ezberlenmiş olmalıdır.
Sorular	1- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizi ve anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl etkilediğini açıklayabilir misiniz? 2- Sahnede bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz. İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız? 3- Oynayacağınız sahneyi okurken hayal ediyor musunuz? 4- Sahnede oynarken, hayalinizdeki performansa tam olarak ulaşmanıza engel oluşturan şeyler nelerdir? 5- Rolünüzü gerçek kılmak için ses ve bedeninizde değişiklikler yaptınız mı? Cevabınız evetse; buna neden ihtiyaç duyduğunuzu açıklayabilir misiniz? 6- Yazılı metni kendi sözleriniz kılmak için nelere ihtiyaç duyup yaparsınız? 7- Oynarken rol gereği, kendinizi oynasanız, sizin hiç yapmayacağınız şekilde duygusal tepki verdiğiniz oluyor mu? Son uygulamada böyle bir durum yaşadınızsa örnek verebilir misiniz? 8- Farklı mekânlarda yapılan ses ve konuşma eğitimi size

	neler kattı? 9- Müze eğitimiyle ilgili görüşleriniz nelerdir?
Ekler	Ek 1 VEBAYA TUTULMUŞ HAYVANLAR Bir beladır sarmış dünyayı: Ne günahlar işlenmiş ki Tanrı kızmış. Salmış yeryüzüne vebayı. Adı batasınca, bir geldi mi geldiği gün doldurur cehennemi. Hayvanlar başlamış bir bir tutulmaya. Her tutulan ölmüyormuş ama kötüymüş hepsinin hali. Ölüm dayanmaya görsün kapıya, kim çıkar karın doyurmaya? Tadı kalmamış etin kemiğin: Ne kurt kuzu arıyormuş artık ne tilki tavuk. Kumrular bile sevişmez olmuş düşünün! Aşk olmayınca da dünyayı neylersin? Aslan toplamış milleti, dostlarım, demiş: Bu veba, Tanrının bir cezası bizlere; kimin günahı çoksa kurban edilmeli; Tanrı öfkesi yatışmaz başka türlü. Tarih boyunca hep böyle olmuş: Bir can feda etmiş kendini bir can kurtulmuş. Gelin, sorguya çekelim kendimizi; yalan dolan yok, ne mal olduğumuzu koyalım ortaya. En suçlu benim belki de, olur ya! Şu pis boğazım yüzünden az mı koyun yedim ben? Ne günahı vardı biçarelerin? Hadi koyun yenir diyelim, çoban yenir mi çoban? Ben yedim. Alın canımı, feda olsun, olsun ama herkes de söylesin bakalım ne yaptıysa. En suçlumuz ölmeli ki hak yerini bulsun. Sultanım demiş tilki; bu kadar da iyilik olmaz ki! Yakışır mı size böylesine yumuşamak. Yok yere kendinizi kötülemek? Sizin koyun yemeniz mi günah? Fesuphanallah! İyilik etmişsiniz, şeref vermişsiniz o aşağılık, o sünepe, o budala yaratıklara! Çobana gelince; haddini bildirmişsiniz gereğince. Hayvan gütmeye de ne oluyor yani? Bizden üstün mü sanıyor kendini? Tilki bunları der demez dalkavuklar alkışa boğmuş ortalığı. Gayrı hoş görülmüş herkese kaplanın kaplanlığı, ayının ayılığı. Şirretlere gün doğmuş. En azgın köpeğin bile bir, evliya olmadığı kalmış. Sonunda eşek söz almış: Bir gün, demiş, hiç unutmam, papazların çayırından geçiyordum. İn cin yok, acıkmışım; otlar öyle taze, öyle yeşil... At bir dil dedi şeytan. Hakkım yoktu biliyorum, ama gel de dayan: Bir dil attım... Sen misin bunu söyleyen, yüklenmişler eşeğe. Bir kurt sözde okuryazar, çıkmış kürsüye; işte, demiş, içimizdeki şeytan! Üstümüze lanet yağdıran budur, bu uyuz, bu baldırı çıplak, bu mendebur... Kurt coşmuş kanıt manıt ne gerekse bulmuş. Eşegin bir lokmalık suçu sehpalık olmuş. El- âlemin otunu yemek ha? Yalnız ölüm temizlermiş bu cinayeti... Ve eşek boylamış cenneti. Sarayda akla kara böyle çıkar ortaya: Zorlu ne yapsa eyvallah, yoksul ağzını açsa günah. (La Fontanie, çeviren: Sabahattin Eyüpoğlu)

	Ek 2 HORATIO Ya sizi denize doğru çekerse, efendimiz? Yahut denize inen uçurumun korkunç tepesine doğru götürür de orda aklınızı başınızdan alacak başka bir korkunç şekle girerek sizi cinnete sürüklerse? Düşünün bir kere: O tepe zaten başka bir sebep olmadan da, dibindeki kulaçlarca derin denize bakıp dalgaların gümbürtüsünü işiten her insanı hayattan ümit kesmek çılgınlığına kaptırır. (W. Shekaspere, Hamlet, çeviren: Orhan Buryan, perde I sahne IV)
--	--

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK PLANI 9	
Ders	Ses - Konuşma
Sınıf	Lisans I ve II
Öğrenme Alanı	Ses ve Konuşma
Konu	Ses ve konuşma
Süre	90 dakika
Mekan	Sınıf ortamı
Kazanımlar	1- Durumların, rolü için yarattığı duyguları hissederek. 2- Metindeki alt anlamları bularak konuşmasını, onları görünür kılabilecek şekilde besteler. 3- Samimi ve içten konuşmayla -mış gibi yaparak konuşmanın farkını görür. 4- Kendine verilen yazılı metni, yaşayan bir insanın sözlerine dönüştürür (kendi sözü kılar). 5- Hayali koşullar içindeki gerçeği bulur. 6- Ses - beden kullanımını rolünün gerektirdiği şekilde dönüştürür. 7- Konuşmasında yapmacıklığa düştüğünü fark ederek bundan kurtulmanın yollarını arar.
Dersin diğer derslerle ilişkisi	Rol ve Sahne dersleriyle doğrudan bağlantısı vardır. Sözcükler çözümlenirken karakter de çözümlenmiş olacaktır. Sahnenin ritmi ses ve beden kullanımını doğrudan etkiler. Ses – Konuşma dersi ile Rol ve Sahne dersleri organik olarak bağlıdır, birbirinden ayrı düşünülemez.
Değerler ve beceriler	Güçlü bir ses- nefes kontrolü vardır, bedenini ve sesini karakterinin gerektirdiği şekilde değiştirip dönüştürür, anın gerektirdiği şekilde davranır. Yaratıcılık, dayanışma, iletişim, bağımsız düşünme, doğaçlama, rol oynama, problem çözme, eleştirel düşünme, demokratik tutum ve davranış becerileri gelişir.

Yöntem ve Teknikler	Rol içinde yazma, ısınma, doğaçlama ve rol oynama, değerlendirme, soru cevap
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	1- Kişi sayısı kadar kağıt – kalem.
Müze Öncesi Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri:	
Müzedeki Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri	
Müze sonrası Ölçme ve Değerlendirme	ISINMA Sınıf ortamında, her öğrenci arasında bir kol boyu mesafe olacak şekilde çember oluşturulur. Herkes tabanları yere sağlam basacak şekilde, dizlerini kilitlenmeden, baş ve kollarını yerçekimine bırakacak şekilde eğilir. Liderin komutuyla kuyruk sokumundan başlayarak yavaş yavaş omurgalarını dizerek doğrulmaları ve ellerini kaldırıp sanki tavanı tutacakmış gibi uzamaları istenir. Tavana uzanırken kocaman bir nefes alıp tutarlar. Liderin bırak komutuyla sesli bir şekilde nefeslerini verirken bedenlerini de ilk konumuna (yere eğilmiş) getirirler. Hareket birkaç kez tekrarlanır. Lider komutlarıyla senkron sağlamaya yardımcı olur. Yavaşça doğrulup hareket tamamlandığında; havayla doldurulan bir balon olduklarını hayal ederek kocaman bir nefes alıp, TSSSSS... sesiyle nefeslerini verirken yavaş yavaş sönen bir balon gibi yere çöelmeleri istenir. Bir defada kocaman nefes alıp doğrulurlar ve TSSSS... sesiyle çömelirler. 2- 3 kez bunu yaptıktan sonra nefes alıp tek nefeste ZZZZZ, SSSSSS, SSSSSS seslerini hafif uzatarak peş peşe söylerler. Gittikçe süratlenmeleri istenir. Tempo liderin ritim tutuşuyla sağlanır. Öğrenciler de Z ve S seslerini söylerken bacaklarına vurup Ş sesini söylerken de el çırparak müziği yaratırlar. Hareket ve seslerin hep birlikte ve eş zamanlı yapılması önemlidir. Z,S,Ş sesleriyle tutturulacak ritim “we will we will rock you” parçasının ritmine dönüşür. Liderin yönlendirmesiyle giderek hızlanırlar. DOĞAÇLAMA VE ROL OYNAMA Sınıf ortamında, herkes tek kişilik oyununun prömiyerini yapar. Vebaya Tutulmuş Hayvanlar metnini, herkes serbest bir şekilde kendi yorumuyla sahneler. İzleyici koltuğunda otururken de her oyunu farklı bir kimlikle izler ve notlar alır. 1- Hayatında ilk kez tiyatro izleyen biri 2- İyi bir tiyatro seyircisi

	3- Oyuncu adayı 4- Tiyatro eleştirmeni 5- Ünlü bir yönetmen 6- Kendi olarak DEĞERLENDİRME Herkes yukarıdaki kimlikleri en az bir defa kullanarak oyun eleştirilerini, o kişinin gözünden, onun tavrı ve konuşma tarzıyla yapar.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Ezber tam yapılmış ve sahne provası önceden öğrenci tarafından tamamlanmış olmalıdır. Bunun seyirciye sunulan bir gösteri olduğu hatırlanmalıdır.
Sorular	1- Sahnede bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz. İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız? 2- Sahnede oynarken, hayalinizdeki performansa tam olarak ulaşmanıza engel oluşturan şeyler nelerdir? 3- Rolünüzü gerçek kılmak için ses ve bedeninizde değişiklikler yaptınız mı? Cevabınız evetse; buna neden ihtiyaç duyduğunuzu açıklayabilir misiniz? 4- Yazılı metni kendi sözleriniz kılmak için nelere ihtiyaç duyup yaparsınız? 5- Oynarken rol gereği, kendinizi oynasanız, sizin hiç yapmayacağınız şekilde duygusal tepki verdiğiniz oluyor mu? Son uygulamada böyle bir durum yaşadınızsa örnek verebilir misiniz? 6- Oynarken rolden uzaklaştığınızı, oyundan koptuğunuzu, nasıl hissedersiniz? Bu durumda oyun sergilemeyi nasıl tanımlarsınız? 7- Role tekrar bağlanmak için nelere ihtiyaç duyarsınız veya neler yaparsınız?
Ekler	VEBAYA TUTULMUŞ HAYVANLAR Bir beladır sarmış dünyayı: Ne günahlar işlenmiş ki Tanrı kızmış. Salmış yeryüzüne vebayı. Adı batasıca, bir geldi mi geldiği gün doldurur cehennemi. Hayvanlar başlamış bir bir tutulmaya. Her tutulan ölmüyormuş ama kötüymüş hepsinin hali. Ölüm dayanmaya görsün kapıya, kim çıkar karın doyurmaya? Tadı kalmamış etin kemiğin: Ne kurt kuzu arıyormuş artık ne tilki tavuk. Kumrular bile sevişmez olmuş düşünün! Aşk olmayınca da dünyayı neylersin? Aslan toplamış milleti, dostlarını, demiş: Bu veba, Tanrının bir cezası bizlere; kimin günahı çoksa kurban edilmeli; Tanrı öfkesi yatışmaz başka türlü. Tarih boyunca hep böyle olmuş: Bir can feda etmiş kendini bir can kurtulmuş. Gelin, sorguya çekelim kendimizi; yalan dolan yok, ne mal olduğumuzu koyalım ortaya. En suçlu benim belki de, olur ya! Şu pis boğazım yüzünden az mı koyun

	yedim ben? Ne günahı vardı biçarelerin? Hadi koyun yenir diyelim, çoban yenir mi çoban? Ben yedim. Alın canımı, feda olsun, olsun ama herkes de söylesin bakalım ne yaptıysa. En suçlumuz ölmeli ki hak yerini bulsun. Sultanım demiş tilki; bu kadar da iyilik olmaz ki! Yakışır mı size böylesine yumuşamak. Yok yere kendinizi kötülemek? Sizin koyun yemeniz mi günah? Fesuphanallah! İyilik etmişsiniz, şeref vermişsiniz o aşağılık, o sünepe, o budala yaratıklara! Çobana gelince; haddini bildirmişsiniz gereğince. Hayvan gütme de ne oluyor yani? Bizden üstün mü sanıyor kendini? Tilki bunları der demez dalkavuklar alkışa boğmuş ortalığı. Gayrı hoş görülmüş herkese kaplanın kaplanlığı, ayının ayılığı. Şirretlere gün doğmuş. En azgın köpeğin bile bir, evliya olmadığı kalmış. Sonunda eşek söz almış: Bir gün, demiş, hiç unutmam, papazların çayırından geçiyordum. İn cin yok, acıkmışım; otlar öyle taze, öyle yeşil... At bir dil dedi şeytan. Hakkım yoktu biliyorum, ama gel de dayan: Bir dil attım... Sen misin bunu söyleyen, yüklenmişler eşeğe. Bir kurt sözde okuryazar, çıkmış kürsüye; işte, demiş, içimizdeki şeytan! Üstümüze lanet yağdıran budur, bu uyuz, bu baldırı çıplak, bu mendebur... Kurt coşmuş kanıt manıt ne gerekse bulmuş. Eşeğin bir lokmalık suçu sehpalık olmuş. El- âlemin otunu yemek ha? Yalnız ölüm temizlermiş bu cinayeti... Ve eşek boylamış cenneti. Sarayda akla kara böyle çıkar ortaya: Zorlu ne yapsa eyvallah, yoksul ağzını açsa günah. (La Fontanie, çeviren: Sabahattin Eyüpoğlu)
--	--

Ek. 2: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

**Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-Konuşma Eğitimi
Uygulamalarına Yönelik Geliştirilen Yarı Yapılandırılmış Görüşme
Formu**

- 1- Kelimeleri kullanmadan anlatmak istediklerinizi nasıl anlattınız?
- 2- Duygularınız değiştikçe sesinizde değişimler oldu mu? Cevabınız evet ise; duygularınızın sesinize nasıl yansıdığını açıklayabilir misiniz?
- 3- Hareket ederken sesleri hep aynı kuvvette, gürlükte, anlaşılır bir şekilde seslendirmekte zorlandığınız oldu mu? Cevabınız evetse, hangi durumlarda neden zorlandığınızı yazabilir misiniz?
- 4- İlk uygulamada en çok neye dikkat etmeniz gerekti? Sizce zincirin kopmadan devam edebilmesi için size düşen görevler nelerdir?
- 5- Arkadaşlarınızın tepkileri veya sözleri sesinizle anlatım biçiminizi etkiledi mi? Etkilediyse nasıl?
- 6- Aynı cümleyle farklı farklı şeyler anlatmanız gerektiğinde, kelimeleri değiştiremediğinizden, neleri değiştirmek zorunda kaldınız?
- 7- Konuşma uzadıkça yuvarlama, yutma, yorgunluk gibi sorunlar yaşadınız mı? Cevabınız evet ise; sizce sebepleri nelerdi?
- 8- Oyunu yapılandırmadan sürdürmek zorunda kaldığınızda, oyunu nasıl devam ettirirsiniz? Sizce sezgilerinize güvenmek süreci daha yaratıcı bir hale getirir mi?
- 9- Sahnede bir şeyler söylemeniz gerektiğini düşünerek konuştuğunuzda mı, yoksa kendiliğinden, durumun sizde yarattığı etkiyle konuştuğunuzda mı daha iyi hissediyorsunuz? İkisi arasındaki farkı nasıl tanımlarsınız?
- 10- Oynayacağınız sahneyi okurken hayal ediyor musunuz?

- 11- Sahnede oynarken, hayalinizdeki performansa tam olarak ulaşmanıza engel oluşturan şeyler nelerdir?
- 12- Rolünüzü gerçek kılmak için ses ve bedeninizde değişiklikler yaptınız mı? Cevabınız evetse; buna neden ihtiyaç duydunuz?
- 13- Oyuncu adayı olarak; durumların, başkaları için yarattığı duyguları araştırıp anlamanız gerektiğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız neden?
- 14- Yazılı metindeki alt anlamları bulmanız gerektiğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız neden?
- 15- Yazılı metni kendi sözleriniz kılmak için nelere ihtiyaç duyup yaparsınız?
- 16- Oynarken rol gereği, kendinizi oynasanız, sizin hiç yapmayacağınız şekilde duygusal tepki verdiğiniz oluyor mu? Son uygulamada böyle bir durum yaşadınızsa örnek verebilir misiniz?
- 17- Oynarken rolden uzaklaştığınızı, oyundan koptuğunuzu, nasıl hissedersiniz? Bu durumda oyun sergilemeyi nasıl tanımlarsınız?
- 18- Role tekrar bağlanmak için nelere ihtiyaç duyarsınız veya neler yaparsınız?
- 19- Farklı mekanlarda yapılan ses ve konuşma eğitimi size neler kattı?
- 20- Müze eğitimiyle ilgili görüşleriniz nelerdir?

Ek. 3: Görseller



Görsel 10: 2. Oturum Girne Kalesi Neolitik köy rehber eşliğinde gezilirken



Görsel 11: 2. Oturum Girne Kalesi, doğaçlama - rol oynama



Görsel 12: 3. Oturum, doğaçlamaya hazırlık



Görsel 13: 4. Oturum, doğaçlama- rol oynamaya hazırlık



Görsel 14: 5. Oturum, Girne Kalesi, ısınma



Görsel 15: 7. Oturum, doğaçlama- rol oynama



Görsel 16: 8. Oturum, Salamis Amfi Tiyatro, Horatio oynarken

Ek. 4: Aydınlatılmış Onam Formu

**Hizmet Öncesi Oyunculuk Bölümü Öğrencilerinin Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses-
Konuşma Eğitimine İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi Katılımcı Bilgi ve Onam
Formu**

Değerli öğrenci,

Oyunculuk Bölümü öğrencilerinin, okul dışı öğrenme ortamı olarak müzelerde drama yöntemiyle yapılacak eğitimlerin öğrenci görüşleri doğrultusunda, ses ve konuşma eğitimindeki rolünün değerlendirilmesine ilişkin yaptığımız bir araştırma çalışmasına katılmanız istenmektedir. Bu çalışma ile toplanan veriler, oyunculuk eğitiminde uygulanmakta olan ses- konuşma derslerindeki verimi artırmaya yöneliktir. Katılmayı kabul ederseniz; altı (6) hafta boyunca, ses- konuşma dersi kapsamında ders dışı saatlerde, doksan (90) dakikalık, toplam dokuz (9) oturuma katılmanız istenecektir. Oturumlarda, ses- konuşma eğitime yönelik drama uygulamaları yer almaktadır. Her oturumdan sonra, yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla, o oturumda yaptığınız uygulamaları değerlendirmeniz gerekecektir. Yarı yapılandırılmış görüşme formlarındaki sorular, uygulama ile ilgili kişisel görüşlerinizi ve varsa kazanımlarınızı anlamaya yönelik olacaktır. Değerlendirmeler kırk (40) ile altmış (60) dakika arası sürecektir. Formları doldururken takma ad kullanmanız istenecektir. Verilerin toplanması sürecinde, fotoğraf çekimleri dışında, hiçbir kişisel bilgi kullanılmayacaktır. Kimliğinizin belli olduğu fotoğraflar, özel izniniz alınarak kullanılabilir. Fotoğraflar ve görüşme formları bir (1) yıl süreyle bilgisayar ortamında saklanacak ve ardından silinecektir.

Çalışmaya, gönüllü olarak katılmanız beklenmektedir ve katılmayı kabul etmemeniz kayıtlı olduğunuz ders notlarını etkilemeyecektir. Bu çalışmada toplanan veriler, akademik araştırmalar için kullanılacaktır. Ulusal ve uluslararası akademik toplantılarda ve/ veya yayınlarda sunulabilir. Kimliğiniz hiçbir durumda üçüncü şahıslara açıklanmayacak ve gerek duyulursa, tüm verilerde takma ad kullanılacaktır. Bu çalışmadan çıkmak istediğinizde, bizimle iletişime geçmeniz yeterli olacaktır. Çalışmadan ayrılmanız durumunda verileriniz silinecek ve araştırmanın devamına dahil edilmeyecektir. Herhangi bir sorunuz veya endişeniz olması durumunda, aşağıdaki bilgiler aracılığıyla çekinmeden bize ulaşabilirsiniz.

Danışman: Prof.Dr. Ayşe Çakır İLHAN

Eş Danışman: Dr.Didem İŞLEK

Ankara Üniversitesi

Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Fakültesi

Tel.: 05326417562

Tel.: 05338708109

E-posta: aysecakirilhan@gmail.com

E-posta: didem.islek@neu.edu.tr

Arařtırmacı:  zlem  ZKARAM

Yakın Doęu  niversitesi Eęitim Fak ltesi

Tel.: 05488684263

E-posta: ozlemozkaram@gmail.com

Bu formu imzalayarak  alıřmaya katılmayı kabul etmiř oluyorsunuz.

Adı Soyadı:

İmza: Tarih:

Ek. 5: YDÜ Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu Onay Formu



YAKIN DOęU ÜNİVERSİTESİ

BİLİMSEL ARAřTIRMALAR ETİK KURULU

17.04.2018

Sayın Özlem Özkaram

Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu'na yapmıř olduęunuz YDÜ/EB/2018/105 proje numaralı ve **“Oyunculuk Bölümü Öğrencilerinin Müzelerde Drama Yöntemiyle Ses- Konuşma Eğitime İliřkin Görüşlerinin Deęerlendirilmesi”** bařlıklı proje önerisi kurulumuzca deęerlendirilmiř olup, etik olarak uygun bulunmuřtur. Bu yazı ile birlikte, bařvuru formunuzda belirttięiniz bilgilerin dıřına çıkmamak suretiyle arařtırmaya bařlayabilirsiniz.

Doęent Doktor Direnç Kanol

Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu Raportörü

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ acikarsiv.ankara.edu.tr

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

ÖZGEÇMİŞ

LEFKOŞA

Tel: 05488684263

Email: ozlemozkaram@gmail.com

Kişisel Bilgiler:

Uyruğu: KKTC

Doğum Yeri: Çamlıca /Limasol

Doğum Tarihi: 17.04.1972

Medeni Durumu: Bekar

Eğitim Bilgileri:

2016 Yakın Doğu Üniversitesi Eğitimde Yaratıcı Drama Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı

2014 Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Sosyoloji Bölümü Lisans

1995 Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Anasanat Dalı Oyunculuk

1990 Canbulat Lisesi

Oyunculuk

2018 Şahane Düğün/ Rol: Dafne (KKTC Devlet Tiyatroları)

2017 Dağ Denize Kavuştu / Rol: Nine (KKTC Devlet Tiyatroları)

2016 Kibarlık Budalası / Rol: Madam Jourdan (KKTC Devlet Tiyatroları)

2015 Ağır Roman / Rol: İmine (KKTC Devlet Tiyatroları)

2010 Şehrazat'ın Oyunu / Rol: Şehrazat (KKTC Devlet Tiyatroları)

Aykırı İkili / Rol: Oliv (KKTC Devlet Tiyatroları)

2008 Bernarda Alba'nın Evi / Rol: Bernarda Alba (KKTC Devlet Tiyatroları)

2007 Kadıncıklar / Rol: Mehtap (KKTC Devlet Tiyatroları)

2006 Son Bilet / Rol: Mimar (KKTC Devlet Tiyatroları)

Cimri (çocuk oyunu) / Rol: Oyuncu (KKTC Devlet Tiyatroları)

Tohum Ve Toprak / Rol: Kadın (KKTC Devlet Tiyatroları)

2005 Benim Güzel Pabuçlarım (çocuk oyunu) / Rol: Palyaço (KKTC Devlet Tiyatroları)

Ayak Takımı Arasında / Rol: Nataşa (KKTC Devlet Tiyatroları)

Katilim Kurbanımdır / Rol: Soyтары (Katil Kurban Sahnesi)

2000 Oğlum Adam Olacak / Rol: Öğrenci/ Kız (Bugay Yapım ist.)

1999 Duyarlılık Üzerine Vivaçe / Rol: Kadın (Tiyatro)

1998 Bir Yıldız Seç Kendine / Rol: Anne (Pınar Süt Çocuk Tiyatrosu)

1997 Ateşli Sabır / Rol: Beatris (E.F.T)

1996 Maymun Davası / Rol: Kadın (İst. Dev. Tiyatroları)

1995 Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz / Rol: Oyuncu (İst. Dev. Tiyatroları)

Olmayan Kadın / Görevi: Oyuncu (İst. Dev. Tiyatroları)

Sonuncular / Rol: Sonya (M.S.Ü)

1994 Teneke Şövalyeler/ Rol: Teneke Şövalye (İst. Dev. Tiyatroları)

Abdül Canbaz / Rol: Oyuncu (İst. Dev. Tiyatroları)

Oidupus/ Rol: İyokaste (M.S.Ü)

1993 Kapıların Dışında / Rol. Bekman'ın karısı/ kız (İst. Dev. Tiyatroları)

1992 Afife Jale / Rol: Kara Çarşafı Kadın (İst. Dev. Tiyatroları)

Küçük Burjuvalar / Rol: Kadın (M.S.Ü)

1991 Bernarda Alba'nın Evi / Rol: Komşu (M.S.Ü)

Yönetmenlik ve Yönetmen Yardımcılığı

2017 Kral ve Diğerleri (Çocuk Oyunu)/ Yönetmen (Çardak Kuşu Sanat Atölyesi)

2015 Derya'nın Rüyası (Çocuk oyunu)/Yönetmen (KKTC Devlet Tiyatroları)

2014 Babaannem 100 yaşında / Yönetmen (KKTC Devlet Tiyatroları)

2013 Ayı'nın Fendi Avcı'yı Yendi (çocuk oyunu) / Yönetmen (KKTC Devlet Tiyatroları)

2011 Kanaviçe / Yönetmen (KKTC Devlet Tiyatroları)

2009 Oyuncaktaki Sır (çocuk oyunu) / Yönetmen (KKTC Devlet Tiyatroları)

2008 Bir Yıldız Seç Kendine (çocuk oyunu) / Yönetmen (KKTC Devlet Tiyatroları)

Sahne arkası Belgeseli / Yönetmen (KKTC Devlet Tiyatroları)

2007 Lokomopüf (çocuk oyunu) / Yönetmen (KKTC Devlet Tiyatroları)

2007 Bildiğiniz Şeyler / Yönetmen Yardımcısı (KKTC Devlet Tiyatroları)

1999 Duyarlılık Üzerine Vivaçe / Yönetmen Yardımcısı (Tiyatro)

1997 Ateşli Sabır/ Yönetmen Yardımcısı (E.F.T)

Diziler:

2005 Çat Kapı / Rol: Kiracı

1997 Sıcak Saatler / Rol: Yeşim

1996 Bizim Ev / Rol: Arzu

1995 Yasemince/ Rol: Doktor

Eğitim Çalışmaları:

2015- 2016 KTEV Kültür Sanat Komitesi Üyesi olarak ortaokul ve liselere yönelik Drama çalışmaları.

2015 Tiyatro Atölyesi Lise Grubu / Görevi: Proje ve Uygulayan (KKTC Devlet Tiyatroları)

2013- 2014 Oyun, Çocuk, Tiyatro (sosyal sorumluluk projesi) / Görevi: Proje ve Uygulama (KKTC Devlet Tiyatroları)

2008 Milli Kütüphane Masal Günleri / Görevi: Proje ve Anlatıcı (KKTC Devlet Tiyatroları)

Y.D.Ü Çalışanlarına Güzel Konuşma seminerleri

2007- 2018 YDÜ Sahne Sanatları Fakültesinde Öğretmenlik/ Dersler: Ses- Konuşma, Rol

2006- 2007 YDÜ Eğitim Fakültesi Türkçe Öğretmenliği Bölümünde Öğretmenlik/
Ders: Tiyatro ve Canlandırma

2006- 2009 Güzel Sanatlar Lisesi Drama dersi / Görevi: Öğretmen

2005- 2010 Konservatuar sınavlarına yönelik kurs / Görevi: Eğitimci (KKTC Devlet
Tiyatroları)

1998- 1999 Drama öğretmenliği (Kırmızı Dinozor Çocuk Yuvası)

1995- 1997 İstanbul Sokak Çocukları Derneğinde gönüllü eğitimlik ve
bilinçlendirme çalışmaları.

Diğerleri:

2017'den bu yana BRTK Kültür Sanat programı sunucusu

2001- 2005 Ak'la Kara Prodüksiyon / Görevi: Genel koordinatör

1999- 2001 Sinetel Dublaj Stüdyosu / Görevi: Konuşmacı/ Yönetici asistanı

1996- 2005 Söylev (Atatürkçü Düşünce Derneği) Tüm Türkiye, İngiltere,

Amerika, Kanada ve Almanya'nın birçok şehrinde gösteriler

1996-2005 Seslendirme/ Görevi: Konuşmacı ve yönetmen