

Kaynak Türleri ve Çeşitliliğini Tanımada Yaratıcı Drama Yönteminin Kullanımına Bir Örnek: “Hayalimdeki Kütüphane”

Çiğdem ODABAŞI

İzmir Özel Tevfik Fikret İlköğretim Okulu, fediga2000@gmail.com

ÖZET

Kütüphanedeki kaynak türleri ve çeşitliliği tanımada yaratıcı drama yönteminin kullanımına yönelik “Hayalimdeki Kütüphane” adlı yaratıcı drama atölyesi, 5.sınıflarla 2 ders saatinde 20 öğrenci ile Tevfik Fikret İlköğretim Okulu Kütüphanesinde gerçekleştirilmiştir. Atölyede, “Kütüphanedeki kaynak türlerini ve çeşitliliğini fark eder” kazanımı ele alınmıştır.

Çalışmada, öğrencilere kütüphanedeki kaynak türlerini tanıtmak (kitap- roman/ hikâye, gazete, dergi, ansiklopedi, kitap dışı materyaller; kütüphanenin fiziki donanımı hakkında bilgi vermek, materyallerin yerine kendini koyarak kütüphanenin yaşayan bir yer olduğunu hissettirmek amaçlanmıştır.

Çalışmada Yaratıcı Drama yöntemi; tekniklerdense Doğaçlama, Rol Oynama, Oyun, Donuk İmge kullanılmıştır. Araç ve gereçlerden ise CD Çalar; Albüm; Boyama kalemleri; Kişi sayısı kadar A3 Resim kâğıdı kullanılmıştır.

Çalışma ile öğrencilerin kütüphane kaynaklarının çeşitliliğini fark etmesi sağlanmış ve kütüphanenin fiziksel durumuyla ilgili fikir yürütmeleri sağlanarak kütüphane kaynaklarından faydalanmanın önemi üzerinde durulmuştur.

Anahtar Sözcükler: *Yaratıcı Drama, Bilgi Okuryazarlığı, Kütüphane, Kütüphane kaynak türleri ve çeşitliliği*

Giriş

Günümüzde toplumsal, kültürel, ekonomik, siyasal, teknolojik ve birçok alanda hızlı değişiklikler meydana gelmektedir. Sahip olduğumuz bilgi her geçen gün artmakta ve bu bilgiyi kayıtlı hale getiren yayın türleri çeşitlenmektedir. Bireylerin bilgi okuryazarlığı kapsamında bilgi gereksinimini belirlerken, bilgiyi bulabilmeleri için öncelikle kütüphane ortamındaki kaynaklarını yeterince tanımaları ve kaynakları etkili bir şekilde kullanma becerisini kazanmaları gerekmektedir. Bu farkındalığın kazandırılması ve uygulanması sürecinde yaşantılara dayalı öğrenmenin yöntemlerinden biri olan “**Yaratıcı Drama**” kullanılmıştır.

San'a (1991) göre, yaratıcı Drama, doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, kimi zaman bir soyut kavramı ya da bir davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği "oyunsu" süreçlerde anlamlandırılması, canlandırılmasıdır. (Akt.: Adıgüzel, 2006, s. 113).

Adıgüzel'e göre (1994) drama yöntemi, bazı derslerde konunun okutulup ezberlenmesi ile yetinmeyip, öğrencinin canlandırarak yaşadığı, hissettiği, anladığı sonrada soluğu kütüphaneye alıp konunun teknik ve bilimsel yönlerini hiçbir zorlama olmaksızın kendi kendine araştırdığı bir yöntemdir (Akt.: Adıgüzel, 2006, s. 113).

Kütüphanedeki kaynak türleri ve çeşitliliği tanımada yaratıcı drama yönteminin kullanımına yönelik "Hayalimdeki Kütüphane" adlı yaratıcı drama atölyesi, 5.sınıflarla 2 ders saatinde 20 öğrenci ile Tevfik Fikret İlköğretim Okulu Kütüphanesinde gerçekleştirilmiştir. Atölyede, "Kütüphanedeki kaynak türlerini ve çeşitliliğini fark eder" kazanımı verilmesi amaçlanmıştır.

Rosenberg'e göre (1981), yaratıcı dramanın bir öğrenme yolu olarak en önemli varlığı; zihinsel, sosyal, psikomotor yeteneklerle bütünleşmiş olmasıdır. Her öğrenme şeklinde bulunan pek çok beceri yaratıcı dramaya katılım yolu ile elde edilir (Akt.: Adıgüzel, 2006, s. 216). Çalışmada kütüphanedeki kaynak türlerinden roman/ hikâye; süreli yayınlardan dergi; kitap dışı materyallerden CD; danışma kaynaklarından ansiklopedi tanıtılarak bilişsel öğrenme üzerinde durulmuştur. Öğrenciler tarafından kütüphanenin fiziki donanımı canlandırılarak kütüphane hakkında fikir yürütülmesi sağlanarak psikomotor alan pekiştirilmiştir. Materyallerin yerine kendini koyarak empati kavramı işlenmiş olup duyuşsal alan üzerinde durulmuştur.

Çalışmada Yaratıcı Drama yöntemi; tekniklerden ise Rol Oynama, Oyun, Donuk imge kullanılmıştır. Rol oynama Adıgüzel'e göre (1995), düşünce, durum, problem, olay vb.nin bir grubun tümü tarafından ya da grubun önünde gruptan seçilen belirli üyelerce canlandırılmasına dayanır (Akt.: Adıgüzel, 2006, s. 260) . Oyun ise Daniel Berline'e göre (1960) keyif verici ve ilginçtir. Çünkü oyun her çocuğun sahip olduğu keşif

güdesünü tatmin eder. Bu, sıra dışı bilgiler ve yeni bilgiler için merak ve arzu içerir. Oyun bir araçtır, hâlbuki çocuklar yeni bilgiyi güvenli bir şekilde araştırırlar ve keşfederler. Oyun bu tür araştırma, inceleme sürecinde çocuklara sürprizler, belirsizlikler, karmaşıklar, yenilikler sunarak onları cesaretlendirir (Akt.: Kuru, 2009, s. 21). Onun istenilen konuyu öğrenmesinde en etkili araçlardan biridir.

Donuk İmge tekniği ise drama sırasında önemli bir durumu gerçekleştirirken öğrencilerin donuk bir fotoğraf oluşturulmasıdır. Oyundaki eylem ve söz, bir fotoğraf gibi ya da videodaki gibi dondurulur. Öğretmenin/ liderin düzenlemesiyle gerçekleştirilen imgesel fotoğraflara, o doğaçlamanın dışında kalan diğer öğrenciler tarafından bu imgeler üzerinde kısa süreli konuşularak çözümlenmeler yapılır. Katılımcıların kendi bedenlerini kullanarak üç boyutlu durağan(fotoğraf) ortaya çıkarırlar. Bu sözlü doğaçlamalara eğilimi az olan öğrenciler için etkili bir yoldur (Adıgüzel, Üstündağ, ve Öztürk, 2007, s. 128).

Çalışmanın yürütülmesinde kullanılan araç ve gereçlerden ise CD Çalar; Albüm (01.Parça: Yann Tiersen - Comptine d'Un Autre Ete- L'Après Midi 2. Parça: Yann Tiersen - La Redecouverte 3.Parça: Rainflower-Luna); Boyama kalemleri; Kişi sayısı kadar A3 Resim kâğıdı ve fular kullanılmıştır. Çalışma ısınma, canlandırma ve değerlendirme şeklinde üç bölümde işlenmiştir.

Isınma / Hazırlık

Ders “Ben kimim?” oyunu ile başlatılmıştır. Ebe ses veren kişinin kim olduğu ve özelliklerini bilmeye çalışır. Bu oyun kuralında yola çıkılarak materyallerin özelliklerine geçilmiştir.

Her öğrenci kütüphanede gördüğü nesnelere dikkatli bir biçimde inceleyerek materyallerden birini seçip onun yerine geçer. Öğrenciler olmak istedikleri materyalin formuna dönüşerek kendilerini o materyalin türünde ifade eder. Ör. “Ben 12 puntoluk, mavi renkte kapak resmi olan, 100 sayfalık ve masal türünde olan bir okuma kitabım.”

Canlandırma

Öğrencilerden K-İ-T-A-P harflerini sırayla saymaları istenerek kendi içinde her harften bir grup olmaları söylenir. Her gruba kütüphanedeki okuma kitaplarından Roman/

Hikâye; süreli yayınlardan Dergi; Gazete; kitap dışı materyallerden CD- DVD... ; danışma kaynaklarından Ansiklopedi oldukları söylenir.

Gruplara, kütüphaneye araştırma yapmak için, zaman geçirmek için ya da kitap okumak için bir okuyucunun geldiği söylenerek grupların kendisini tercih edip alması için kendilerini ona nasıl tanıtacakları ve onun kendilerini alması için onu nasıl ikna edeceklerini canlandırarak paylaşmaları istenir.

Kütüphanenin hangi parçası olmak isterdiniz?

Lider öğrencilerden kütüphanede olması gerektiğini ya da olmasını istediği bir materyali belirleyip onun formuna dönüşmelerini ister. Kişiler seçimini yaparken kendisinden bir öncekinin ne seçtiğini düşünerek diğer materyallere yönelir. Ortaya donuk imge tekniğinden yararlanılmış olan bir kütüphane fotoğrafı çıkar. Fotoğraf karesi tamamlandığında, tek kişi çözülür ve fotoğrafın karşısına geçerek fotoğrafı yorumlar. Sevdiği ve eksik bulduğu yönleri dile getirerek tekrar karede yerini alır. Sırayla kareyi herkes görür ve değerlendirir.

...gözünden resmedelim!

Öğrencilerden bir önceki çalışmada yer aldıkları formları unutmamaları hatırlatılır. Nasıl bir kütüphanede olmak istedikleri sorusundan yola çıkılarak hayalindeki kütüphaneyi resmetmeleri istenir. Resimde kendi oldukları formu belirginleştirerek çizmelerini ve hangi formun gözünden kütüphaneye bakmış olduklarını vurgulamaları istenir.

Değerlendirme

Adıgüzel'e göre (1995) yaratıcı drama kişinin kendi bedenine, duygularına düşüncelerine ve çevresinde olup bitenlere karşı bilinçli olmasını amaçlar. Bir ders konusunun, bir metnin daha iyi anlaşılır kılınması, bireyce ve grupça özümsemiş içsel yaşantıya dönüşmesi, gözden geçirilerek üzerinde düşünülerek dışa vurulmasıdır (Adıgüzel, 2006, s. 260). Yapılan çalışma sonucunda tüm gruba neler hissettikleri, atölye boyunca neler yaptıkları sorulur. Kütüphanedeki hangi kaynak türlerini işledikleri paylaşarak kütüphanenin fiziksel durumuyla ilgili fikir yürütmeleri sağlanır.

Sonuç

Çalışma sonunda öğrencilerin kütüphane kaynaklarının çeşitliliğini fark etmesi sağlanmış ve kütüphanenin fiziksel durumuyla ilgili fikir yürütmeleri sağlanarak kütüphane kaynaklarından faydalanmanın önemi ve gerekliliği fark edilmiştir.

Kaynakça

- Adıgüzel, H. Ö. (2006). "Eğitimde Yeni Bir Yöntem ve Disiplin: Yaratıcı Drama". *Yaratıcı Drama 1985-1995 Yazılar*. Editör: H. Ömer Adıgüzel. Ankara: Natürel Kitap Yayıncılık, s:203-222.
- Adıgüzel, H. Ö. (2006). "Yaratıcı Drama". *Yaratıcı Drama 1985-1995 Yazılar*. Editör: H. Ömer Adıgüzel. Ankara: Natürel Kitap Yayıncılık, s:258-263.
- Adıgüzel, Ö., Üstündağ, T. ve Öztürk, A. (2007). *İlköğretimde Drama*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Kuru, O. (2009). *Dokuz Yaş Çocukların Psiko- Motor Gelişimlerinde Oyunun Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Enstitüsü, Diyarbakır.
- San, İ. (2006). "Yaratıcı Dramanın Eğitsel Boyutları". *Yaratıcı Drama 1985-1995 Yazılar*. Editör: H. Ömer Adıgüzel. Ankara: Natürel Kitap Yayıncılık, s:113-122.