



Researcher: Social Science Studies

(2017) Cilt 5, Sayı IV, s. 104-111

RSSS
ISSN:2148-2691

İletişim Odaklı Yabancı Dil Öğretiminde Oyun ve Dramatik Yapıların Bilginin Tikel-Tümel Dönüşümüne Katkısı

Birkan KARGI¹

Özet

İletişime dönük dil gelişimini hedefleyen bir ders algısal, üretimsel ve eylemsel olmalıdır. Bu amaçlara uygun olarak oyun ve dramatik etkinliklerin paydaşların dilsel, sosyal, bilişsel ve psikomotor gelişmelerine önemli katkılar sağlayabileceği savı öne çıkmaktadır. Bu bağlamda öğrenmenin öznel ve kalıcı olabilmesi için eylemselliğin önemli katkısı olan yapılandırmacı yaklaşım, öğrenenlerin somut olan üzerinden fiziksel-mantıksal işlem yaparak bilginin tanımlanmasında belirleyici rol oynar. Bu yolla öğrenen kendi tikelinden oyun ve dramatik eylem içerisinde kendi tümelliğini yapılandırabilir. Aksi durumda öğretmen kendi tümelliğini çocuklara aktararak onları 'bilgi taşıyıcılığına' yani ezberciliğe yönlendirir. Oluşan koşutlar üretimi ve eylemselliği engellediği için kalıcı öğrenmeyi de öteler. Bu çalışmada eylemsellik bağlamında bilginin tikel-tümel dönüşüm sürecinde yapılandırılmasının nasıl ve nedenselliği ile ilgili bakış açıları ortaya konmuş ve vargılar yargılaştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler

Tikel
Tümel
Bilgi
Dramatik yapılar
Oyun

The Contribution of Game And Dramatic Structures into Partial-Universal Transformation in Communicative Language Teaching

Abstract

A language course which aims at communicative language improvement must be sensory, productive and action-oriented. Depending upon these purposes it can be hypothesized that games and dramatic activities will provide important contributions to linguistic, social, cognitive and psychomotor development of the partners. In this context, in order that learning will be subjective and permanent, structuralism plays an important role on learners' determination of the knowledge with physical-logical process, through which is concrete. In this way learner can constitute his own universal within game and dramatic action from his own partiality. Otherwise, teacher transfers his own universality to children and leads them into memorization, that's to say "knowledge-transfer". Since the occurred conditions prohibit the production and actuality, postpone permanent learning. In this study, according to the actuality context, ideas related with the causality of the construction of knowledge throughout the partial-universal transformation process had been put forward and data had been discussed.

Keywords

Partial
Universal
Knowledge
Dramatic structures
Game

¹ Prof. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, bkargi@omu.edu.tr

GİRİŞ

Deneyimsel bir öğrenme süreminde tikel ve tümel etkileşim dönüşümlerinin oluşturduğu kalıcı varguların özerkliğinin kazanımı ve korunmasında nasıl bir öğrenme yönteminin ve tekniklerin öncelenebileceği önemli bir husus olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda bu çalışmanın amacı yapılandırmacı öğrenme kuramının yansımalarının Yabancı dil öğretiminde eylemseligi içeren oyun ve dramatik yapıların yukarıda imlenen sorunun aydınlatılmasındaki önemini ortaya koymaktır.

Yabancı dil öğretiminde son dönemde dilbilgisi kurallarının öğretilmesinden daha çok amaç dilde iletişim becerisinin geliştirilmesi hedef olarak görülmektedir. Nitekim, B.Comenius, Hildebrand hatta Vietor yapıtlarında amaç dilin yaşayan şeklinin yabancı dil derslerinde öğretilmesini önererek iletişim dilinin önemini dile getirmişlerdir. Benzer şekilde J.J.Rousseau (1712-1778) çocukların yönlendirilmiş oyunlar sayesinde gelecek yaşamlarına daha iyi hazırlandıklarını ifade eder. F. Vester ise 'Düşünme, Öğrenme, Unutma' üst başlıklı çalışmasında oyunla öğrenmenin 'etkili bir yol' olduğunu savunur. Beden ruh ve usla birlikte öğrenmenin tam öğrenmeyi kolaylaştıracağını vurgular.(Vester.1976.82) Oyunların önemiyle ilgili olarak, çok daha önceleri, F.Schiller (1759- 1805) de eğitimi insanın duyuşsal alanla zihinsel alanın kaynaşması olarak niteler, nitekim eylemsellik bu kaynaşmanın yansıdığı somutlandığı alandır. Bir diğer söylemle eylemselliğin anlam oluşturmaya dayalı eğitici gücü, akıl ve duygunun bir araya gelerek bütün oluşturmalarını sağlar. Ayrıca benzer bağlamda insanın ilksel içgüdüsel olan 'açlıktan' sonra, J.Huizinga'nın 'oynayan İnsan' (Homo ludens) tanımlamasında ifadesini bulan ikinci içgüdüsel dürtüsü oynamaktır. Bu dürtü insanın sosyalizasyon süreminde öğrenme gereksinimini karşılayan etkenlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Nitekim oyun 'eylemsellik' özelliği ile öğrenenini sınırlı dünyanın ötesine taşıyan kurgusal bir durumdur. Onu uzam ve mekan içerisindeki sınırlanmışlıktan kurtarır. Öğrenen kendisini örgütlenme ve kendini yaratma süreciyle dış dünyanın sınırlarına ulaşır. Bu kapsamda öğrenen için biliş ise bilgiyi nasıl düzenleyeceğini biçimini nasıl değiştirebileceğini gösteren eylemdir.

J.Piaget bilginin oluşumunun fiziksel, mantıksal-matematiksel deneyimler yolu ile eylem içinde geliştiğini söyler. Öğrenen fiziksel deneyim yolu ile bir nesnenin kendinden soyutlanmış özsel bilgisini oluşturur. Mantıksal-matematiksel deneyim ise nesnelere üzerindeki eylemin soyutlanmasıyla elde edilir. Sonuçta bilgi öznenin nesne ilişkisinden daha çok eylemle ilişkisinde oluşur. İnsan, soyutlama eylemini yaşadığı çevre içerisindeki olay ve olguları anlaşılabilir kılmak için gerçekleştirir. Genel anlamda soyutlama, somuttan soyuta ilerlemek olarak tanımlandığında, soyutlamanın insanı somuttan, gerçekten uzaklaştırdığı düşünülmektedir. Oysa soyutlama insanı olay ve olguların özsel bilgisine ulaştırmakta, gerçekten uzaklaştırmadan aksine gerçeğe yaklaştırmaktadır. Çünkü soyutlama gerçekte yeniden somuta varmak ve somut bütünü parçalarında ve birbirleriyle olan ilişkileri içinde tümüyle kavramak için kullanılan bir yöntem; bir araçtır. (Piaget.1992: 60) Piaget anlamlı bilgi oluşturmada öğreneni önceleyen bir anlayışı öne çıkarırken, L.Vygotsky toplumsal etkileşimi önceler. Ona göre bilgi kültürel bir anlama sahiptir ve yapılandırılmasında dil ve kültür işlevseldir. Dilsel semboller ışığında anlam sosyal eylemsellik sonucunda gerçekleşir.(Vygotsky,1978:80) Nitekim bireysel öğrenme ile başkalarıyla etkileşim kurarak öğrenme arasında fark daha anlamlıdır. Aktarılan görüşlerin ışığında 'eylemsellik' her iki düşünürün, Piaget'nin ve Vygotsky'nin yapılandırmacı öğrenme anlayışlarında ortak nokta olarak görülmektedir.

G.E.Hein'in yapılandırmacı öğrenme yaklaşımında ise öğrenenlerin ekin bilgisine dayalı öznel yorumların, sosyal çevre içerisinde eylemselliğin oluşturduğu deneyimlerle yaşantı ürünü haline dönüşmesi ve anlamlı vargılara ulaşmasının önemi üzerinde durulur. (Akt.Aydın.2012:60) Bu düşüncelere destek olarak J.L.Benzcze de kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesi için öğrenenlerin belli bir bağlam içerisinde diğer öğrenenlerle gereksinim duyacağını vurgular. (Akt.Aydın.2012:64) Elbetteki öğrenilenlerin içselleştirilebilmesi için içsel ve dışsal etkileşimlerde iletişime yönelik sözellik ve yazınsallık başat unsurdur.

Sözellik, deneyimlerin sözlü olarak paylaşılmasını, beden dili aracılığı ile anlamların kuvvetlendirilmesini içerir ve öznenin eylemle ilişkisine bağlıdır. Yazınsal ifade ise daha çok formaldır ve özne-nesne ilişkisini önceler. Kısaca sözellik eylemseldir, yazınsallık ise anlatisaldır.

Yazılı metinlerin cümleleri devamlı eylem içinde bulunmadıkları için zamansal ve anlamsal devamlık içermezler, öte yandan 'eylemsellik' içeren oyunlar ve sahnesel etkinlikler de zaman akışı cümlelerin başlayıp bittiği yerde değil eylemlerin sonunda oluşur, Anlamda burada ortaya çıkar.

Bu kuramsal görüşler ışığında özellikle yabancı dil öğretiminde öğrenen odaklı yaklaşımlarda eylemselliği öne çıkaran amaca yönelik oyunlar ve drama gibi etkinlikler öğrenmenin kalıcı olmasında çok yönlü olarak kullanılmaktadır. Bugünkü toplumda gerçek ve kurgusalın birbirine geçtiği dramatize edilmiş bir sosyal anlayış egemen olmuştur. Bu çizgide eğitim de oluşan yeni koşullara kendisini uydurma zorunluluğu ile karşı karşıya kalmıştır. Nitekim eğitimde öğrenenlere eylemsel içerikli oyun ve dramalar, kurgusal düzlemde edindikleri deneyimlerini kişisel yaşam düzlemine aktarma olanakları yaratmıştır. Bu durum oyunların yapılandırmacı anlayış doğrultusunda dil öğretiminde üstlendiği yeni rolü ve işlevi açıkça ortaya koymuştur.

Eğitimde farklı kategoriler altında tanımlanan oyunların ortak dört temel özelliği bulunur: bunlar1-empati 2-rol mesafesi (distanz) 3-anlam toleransı 4- iletişim becerisidir. (Krappmann, 1972) Bu çalışmada kaybeden veya kazananın olmadığı temel hedeflerin kazanımına daha uygun olan, birlikte ve birbirinden öğrenmeyi kolaylaştıran iletişimsel oyunlar ve Dramatik uygulamaları öncelenmiştir. Bu tür oyunlar Norbert Kluge'nin de belirttiği gibi hem oyun hem de öğrenme hedeflerini barındırırlar. İşlevseldirler. (Kluge,1980:72) Uygulamadaki İşbirliği sosyal öğrenmeyi, rol üstlenme beğeniye dayalı katılımı, bilişsellik ise bilgiyi açılmayı içerir. Süremde girdilerin çıktılara, çıktılarında yeni girdilere dönüşmesinde eylemsel ve üretimsel kazanımlar önemli rol oynar. Nitekim Butzkamm, bir yabancı dil ancak iletişim aracı olarak yeterli derecede kullanıldığında kalıcı öğrenmenin gerçekleşebileceğini vurgular, (Butzkamm,1989:80) Ayrıca yapılandırmacı anlayışın öne çıkardığı eylemselliği, oyun ve dramatik yapılar olarak araçsallaştırarak, dil öğretiminde, bilginin uygulama ve pekiştirme aşaması olan dersin transfer aşamasında yararlanılmasını önerir.

İletişimsel Oyunlar

Dil öğretiminde İletişimsel bağlamda oyunlardan yararlanma özellikle 80'li yıllardan sonra yoğunluk göstermiştir. Elbette her dil öğretimi kendine özgü planlar ışığında hedeflere uygun yöntem ve teknikleri içerir. Ancak okunanın, dinlenenin ve hatta görselliğin yarattığı anlamlı öğrenme eylemsellikle kalıcı hale gelir. İşte bu nedenle dil öğretiminde modern

teknikler arasında eylemselliğin çeşitli türlerini içeren anlamlı oyunlardan yararlanmak önem arzeder. İletişime dönük oyunları şu şekilde gruplamak olasıdır;

- 1.Eğitbilimsel oyunlar
2. Dil becerisi ile ilgili oyunlar
3. Yaratıcı oyunlar
4. Hareketli oyunlar
5. Etkileşim Oyunları
6. Uyarılma oyunları
7. Keşif oyunları

Oyunların motivasyon, aktiflik, sosyalleşme, yaratıcılık, bilgiye ulaşım, eylemsellik, farkındalık yaratma ve terapi gibi işlevleri bulunur. Oyunlarda katılımcılar bir düşünceden hareketle bir hedefe yönelir. Şimdi burada kuralının geçerli olduğu oyunlar dışsal baskıları ortadan kaldırarak, öğrenmede kaygıyı dağıtır ve değişime açık olmaları nedeniyle de düşüncenin gelişimini sağlarlar.

Eğitsel oyunlar ile iletişim oyunları birbirlerinden ayırmak oldukça zor olsa da hedefler, işlevler ve didaktik anlayış bakımından ayrımları bulunur. Eğitim oyunları iletişimi öteleyen taklit ve tekrara dayalı, heceler, harfler, cümleler ve yapılarıyla ilgili belirli dilsel alıştırmaları içerir. Kontrollü, planlı ve yönlendirmeli oldukları için öğretmen odaklıdır. Paydaşlar basit yatay değişime açık görevler üstlendiğinden beklentilere uygun sınırlı çözümlere ulaşırlar. İletişimsel oyunlar ise: Dilin üretime dönük özgün iletişim olanaklarının kullanıldığı, dil ve dil dışı faktörlerinde önemsendiği oyunlardır. Tamamiyle planlı kontrollü değildirler, daha çok öğrencinin etkin bilgisine dayalı ve onun yaratıcılığını önceleyen karmaşık açılımlara olanak veren öğrenen merkezli eylemsellik içerirler. Sorun odaklı bu tür oyunların çözümleri ise ucu açıktır ve bireyseldir.

'İletişimsel Oyunlara' örnek olarak 'isim ve adresler' (Namen und Adressen) oyununu verebiliriz.

Oyun Planı:

Hedef grup: Temel Almanca

Temel hedef: Konuşma, dinleme ve yazma becerileri

İşlevsel hedef: Tanıma ve Tanışma Davranışı

Dilsel Hedef: Açıklama sorular: (Wie ,Wo,Welche) Edatlar (in ,an, mit)

Hedef İfadeler:

Wie heisst du?, Kannst du buchstabieren?, Wo wohnst du?,Wie heisst die Strasse?,Welche nummer?.....

Mateyaller: Soruların cevaplarını içeren fişler ve katılımcı listesi

Oyun süresi:15 Dakika

Oyun Kurgusu: Bir 'ön toplantıda' katılımcıların kimliklerini en erken belirlemeyi amaçlar. Tüm katılımcılara adresleri ve telefon numaraları olan kartlar verilir. Herkesin, hedef

kavramlar yardımıyla sözel olarak edinilen bilgileri elindeki listeye katılımcıların kimliklerini en kısa zamanda yazması amaçlanmaktadır.

Oyunun sonunda öğrenenler edindikleri deneyimler sayesinde hem kendi kendilerine hem de birbirlerinden oyun hedeflerini kalıcı olarak öğrenirler. (Lofert.1993:19-20-21)

Dramatik Oyunlar

Drama anlatının eylemle gerçekleştirildiği anların oluşturduğu süreçlerdir. Yaşantı durumlarının doğrudan yada değiştirilmiş şekillerinin tekrar tekrar canlandırılmasıdır. Drama Yunanca 'Dran' sözcüğünden türetilmiştir ve dramatik bütünlüğü olan eylemselliği ifade eder. Eğitimse ise hedefler doğrultusunda var olandan hareket ederek 'muş' gibi davranıp üreterek yeni çözümlere vargılara ulaşmaktır. Bir anlamda drama kendini öğrenmektir.

Drama ve Pedagoji

Drama Pedagojisi bir bağlam içerisinde yaşama ait olanı deneyimleyerek öğrenme ortamı yaratmaktır. Kurgusal ve rol üstlenme temelinde gelişir. Öğrenen merkezli olan bu tiyatral oyun da öğretene öğrenenlerin konuşmaya ve canlandırmaya yönelik yaratıcı davranış süreçlerini desteklemek ve teşvik etme görevini üstlenir. Bu teknik, öğrenenlerin var olan deneyimlerini, bilgilerini, görüşlerini değer yargılarını ortaya çıkarmak ve geliştirmeyi amaçlar. Drama Pedagojisi bilişsel duyuşsal estetik ve sosyolojik öğrenmeyi destekler.

Bir seyirci kitlesini hedeflemediği için ön planda, canlandırmanın kalitesinden daha çok, süremdeki probleme çözüm alternatifleri oluşturabilmek veya yeni olası çözüm stratejileri geliştirmek yer alır. Bir anlamda bilginin yapılandırılması ve yeni üretim olanaklarını kazanmaktır. Bu pedagojik yaklaşımın temelini bir ürün değil anlam üretmek oluşturur. Bir diğer söylemle var olandan hareketle yeni bir şey keşfetmektir. Drama ne bildiğinizi belirleyerek henüz daha bilmediğinizin farkındalığını oluşturmaktır. Bu nedenle bedensel ve düşünsel becerilerin gelişmesine, anlamlar üretmeye, farklılıklara anlayışlı olmaya, paydaşlığın getirdiği sosyalizasyona ve insan ruhunun ve bedeninin bir bütün olarak gelişmesine yardımcı olur.

Tiyatro pedagojisi içeren uyarlamaların sonunda bir ürün sunulur, sanatsal kaygı içerir ve bir sahne ve seyirci gerektirir. Drama pedagojisi uygulamalarında ise duyuşsal sosyal anlamlar çıkararak öğrenme ön plandadır. Nitekim tiyatro pedagojisinde oyunlar ve teknikler daha çok sanatsal ifade gücüne göre uygulanırken, drama pedagojisinde estetik anı derinleştirmeden belirli öğrenim hedefleri ne ulaşmak için eylemsellik oluşturulur.

Drama ve Dil Öğretimi

Drama pedagojisi ışığındaki bir ders uyarlamasının içeriği belli unsurlardan oluşur bunlar: 1-Bilgi 2-Üstlenilen rolle yaklaşım 3- Farklı bakış açısı 4- Bir kurmaca durumu oluşturma, 5-Karar alma 6-tartışma ve değerlendirme olarak betimlenebilir.

Drama öğretim hedefleri doğrultusunda dilsel bileşke, etkileşim ve iletişim ihtiyaçlarına uygun olarak oluşturulmalıdır. Her drama projesi öyküsünü, eylem akışını ve planlanan drama tekniklerinin akış uygulanmasını kapsayan ön metine sahip olmalıdır. Bu ön alma aynı zamanda farklı üretim şekillerini de göz ardı etmemelidir. Ayrıca ön metin çalışması öğrenenlerin yaşamına dair bir sorunu ortaya koyarken ana konunun ve asıl imlenenin ne olduğu sorularına da cevap vermesi gerekir. Bir diğer söylemle öğrenenlerle birlikte bir ön metin hazırlanırken: sorun belirlenir, konuyla ilgili beyin fırtınası yapılır, öğretim hedefleri

içerisine yerleştirilir, eylem zincirine uygun ilk taslak hazırlanır, olası farklı gelişmeler belirlenebilir.

Alternatif Tiyatro

Hemen hemen her okulda tiyatro faaliyetleri yürütülmektedir. Bu faaliyetlerde çocuklar ezber üzerine çalıştıkları için bilişsel ruhsal ve bedensel olarak zorda kalırlar. Bu durum öğrenmeye doğrudan ket vurur. Ayrıca metin seçimindeki yanlışlıklar, metne bağlı planlı uygulamalar yarattığı baskıların yansırı repliklerin anlamını kavrayamamanın yarattığı söylem- bedensel dil farklılığı, sesletimdeki ritim bozuklukları tiyatral etkinliğin öğrenmede istendik hedeflere ulaşılmasındaki işlevini de yitirmesine neden olmuştur. Bu sorunlara, ' etkileşimci tiyatro oyunları' eğitim için özellikle dil öğretiminde iletişim becerisini geliştirmeyi hedefleyen yöntemler kapsamında yeni alternatif çözüm olanakları yaratmıştır.

Etkileşimci Tiyatro

1960'lı 70'li yıllarda pedagojik beklentilerin artmasıyla 'etkileşim oyun' formlarının gelişimi 'etkileşimli tiyatro' alanında da yansıma bulmuştur. Her ikisinin de amacı istendik hedefler doğrultusunda öğrenende veya seyircide davranış değişiklikleri yaratma olmuştur. Klasik 'benzetmeci' tiyatro katarsisten yararlanarak duygusal etkileşim yaratırken, B.Brechtle birlikte 'göstermeci' tiyatro seyirciye düşünmenin yolunu açmıştır. Seyirci 'bende aynı onun gibi yapardım' duygusal söyleminden 'ben olsam onun gibi yapmazdım' akılcı söylemine geçmiştir. Bir diğer söylemle Brecht yabancılaştırma tekniği yardımıyla ilizyonu kırarak düşünmenin yolunu açmıştır.

Göstermeci tiyatro zaman süreminde geliştirilerek düşünülen farkında olan seyirciden katılımcı seyirciyi anlayışını önceleyen değişime yönelmiştir. Nitekim oyunlardaki bu yeni anlayış 60'lı 70'li yıllarda eğitimdeki oyun uyarlamalarına yansımış ve alternatif çözüm üretebilen, özgür, yaratıcı gücünü üretime dönüştürebilen, eylemsel davranış gösteren iletişime yönelik öğreneni hedeflemiştir. Bu bağlamda yeni dramatik yapıların, öğretimde yapılandırıcılık gibi kimi yeni yaklaşımların ışığında iletişime dönük çok yönlü uyarlamaları anlamlı ve bütüncül öğrenme hususunda zengin olasılıklar sunmaktadır. Mekanik ve kuramsal rol oyunları yerine gerçek yaşamı 'ikinci kes' aktarmayı amaçlayan yeni dramatik formlar, paydaşların deneyimleriyle elde ettiklerini tartışarak içselleştirmelerini kolaylaştırır.

Etkileşim tiyatrosunu aşağıdaki dört şekilde gruplandırmak mümkündür.

a- Yaşayan Tiyatro

b- İletişimsel Tiyatro

c- Eylemsel Tiyatro

d- Ezilenlerin Tiyatrosu (Boal Tiyatrosu)

Özellikle bu sınıflandırmadaki Boal Tiyatrosu veya Boal Teknikleri diyerek de adlandırılan uyarlamalar seyirci odaklı radikal bir oyun olması nedeniyle eğitim de öğreneni merkeze alan oyunlar arasında yoğun olarak kullanılmıştır.

Augusto Boal teknikleri izleyicileri özgürleştirmeyi ve etkinleştirmeyi amaçlar. Pasif nesne olan seyirci eylemin Protoganisti ve öznesi haline dönüşür. Göstermeci tiyatrodaki seyirci edilgendir sadece düşünce üretir eylemde bulunmaz, öte yandan Boal tiyatrosunda seyirci

eylem içerisinde bulunur ve hem geçmişini hem de geleceğini irdeler. Bu bağlamda alan oyunları şu şekilde sıralanabilir:

Heykel tiyatrosu; Boal formlarından eğitim yansımalarından birisidir. Buna göre gerçek bir durum belirlenir ve o durum seyircinin betimleme ve tartışmalarıyla gerçekleştirilir. Örneğin, Bir okul otobüs durağındaki resim katılımcılar tarafından gerçekleştirilebilir. Önce gerçek durum katılımcılar tarafından değerlendirilir ve o duruma uygun rol üretilerek gerçekleştirilir. Sonunda gerçek durum katılımcılar tarafından idealize edilmiş olur.

Görünmez Tiyatro: Yaşama dair belirlenen bir durum klasik tiyatronun aksine sahne olmaksızın gerçek durumun yaşanabileceği bir alanda yani tiyatro dışında gerçekleştirilir. Elde edilen yabancılaşma etkisiyle seyirciler her şeyin oyun olduğunu bilmeden, beklenmedik durum karşısında kendiliğinden eyleme katılır. Oyuncular ise seyircilerden gelen tepkilere göre davranırlar.

Form Tiyatro; Oyunda protogonist yaşama dair bir problemi çözmek zorundadır. Oyun akışının herhangi bir yerinde seyirci oyunu durdurarak kendine özgü çözüm önerilerini kahramanın yerine geçip sözel ve eylemsel olarak yansıtabilir. Farklı seyircilerin farklı çözüm önerileriyle oyun devam eder.

Gazete Tiyatrosu, ritmik okuma, mit, maske ve ritüel tiyatroları diğer Boal tiyatrosunun teknikleri arasında yer alır.

Baol'a göre sadece görmek görüp anlamak ile yeni olanı keşfetmek geliştirmek yeterli değildir. Duymak, duyup anlamak dokunmak, hissetmek gibi bütün duyuları işe koymak gerekir. Ayrıca alımlama ile duygu, düşünce ile eylem arasındaki ayrımlar kaldırılması gerekir. Çevre ile bütüncül bir yaşantı içinde etkileşim kurulmalı, şemalar tekrar canlandırılmalı ve ifade gücü geliştirilmelidir. Bu yaklaşım Pestalozzi'nin tam öğrenmenin baş, kalp, el ve ayakla bir anlamda bütün duyularla gerçekleşebileceğini vurgulayan düşüncesiyle de örtüşmektedir.

Dil öğretiminde oyundan sahneselele etkinliklere kadar eylemselliğin öne çıktığı öğrenim durumlarında, öğrenenlerin izleme, izlediğini tüm görsel ve işitsel özellikleriyle alımlayabilme ve çözümleyebilme, düşünce üretebilme, düşüncelerini sözlü ve yazılı olarak ifade edebilme becerisini kazanabilmeleri amaçlanır. Düşünen insandan, düşündüğünü eyleme geçiren eylemsel insana dönüşümde yapılandırmacı anlayış doğrultusunda oyunlar bilginin biçimlendirmesi ve pekiştirilmesi için en önemli araç olarak görünmektedir. Bu dönüşüme resim ve müziğin katılımı ise çok yönlü öğrenmeyi kolaylaştırıcı rol oynar.

SONUÇ

İnsanlar öğrenmeye başladıkları andan itibaren tikel tümel gerilimi içerisinde bulurlar. Bir öğrenim aracı olarak dildeki tüm kavramlar tümeldir. Oysaki yaşam deneyimleri bizi tikellerle karşı karşıya getirir. Kitap dendiğinde kitapla ilgili fiziksel açıdan temas ederek görerek, dokunarak el ve zihin diyalektiğinde elde ettiğimiz bilgiler tikeldir. Ancak kitabın içeriği ile kurulan bilişsel etkileşim öznel arası hale dönüşme sürecinde sınanarak tümelleşir. Bir diğer söylemle, kişi (öğrenen) kendi bilişinde yapılandırdığı bilgiyi, öznel arası kılmak için dile döker ve diğerlerinin tartışmalarına açar. Bu süreç kendi öznel deneyimlerini ve bilgilerini kontrol etmek açısından da anlamlıdır.

Öğrenim sırasında eğiticiler hep geneller üzerinden öğretimi sürdürürler. Oysaki öğrenme tikellerle yüz yüze gelmeyi, yapıp-etmeyi, bilgiyi eylemden-işlemden soyutlamayı gerektirir, işte bu süreçte öğrenen kendi tümellerini kendisi oluşturur. Kazanılan bilgi

öğrenenin kendisi tarafından oluşturulduğu için aktarılan bilgiden daha kalıcıdır. Bu aynı zamanda ezberci eğitimin önüne geçmenin en etkili yoludur.

Oyun ve dramatik etkinliklerde yaşam gerçeklerine dayandığı için imlenen roller aracılığıyla bilgi, öğrenenin tikelinden özneler arası etkileşimle tümelleşme sürecine girer. Buradaki öznelerarasılıktan vurgulanan paydaşların farklı bakış açılarını ortaya koyması ve bu yaklaşımların o eylemle ilgili nesnel bir gerçeğin savlanmasıdır. Amaç öğrenenin buradan bilgisini farklılıklar içinde deneyimleyerek kendisinin yapılandırması ve kalıcı hale dönüştürmesidir. Oyun ve Dramatik yapılar bu açıdan en etkili araçlardan birisidir. Eğitimcilerin tümellerini ezberlemek yerine, oyun ve dramatik etkinlikler yoluyla somut bilgiyi öğrencinin kendisinin oluşturması hem kalıcılığı hem de yaratıcılığı öne çıkartacaktır.

KAYNAKÇA

- Aydın, H. (2012) Felsefi temeller ışığında yapılandırmacılık. Ankara: Nobel.
- Boal, A. (1989) Theater der Unterdrückten. Frankfurt: Suhrkamp (1978)
- Butzkamm, B. (1989) Psycholinguistik des Fremdspracheunterrichts. Tübingen: France
- Friederike, K. (1980) Lernspiele im Englischunterricht Paderborn, München, Wien, Zürich : Schöningh
- Huizinga, J. (1987) Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg : Rowohlt (1956) **Klippel**,
- Kluge, N. (1980) Hrsg. Spielpädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Krappmann, L. (1972) Lernen durch Rollenspiel In: Klewitz Kindertheater und Interaktionspädagogik, Stuttgart
- Lofert, W. (1993) Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache. München: Max Huber Ver.
- Piaget, J. (1992) Epistemoloji ve psikoloji Çev. S. Selvi İstanbul: Sarmal y.e.
- Petzold, H. (1982) Theater oder Das Spiel des Lebens. Frankfurt: Verlag für Hum. Psych.
- Vester, F. (1976) Denken, Lernen, Vergessen. Gehirnforschung wie sie jeden angeht. Stuttgart: Deutsche Verlagsanstalt.
- Wygotsk, L.W. (1978) Denken und Sprechen Frankfurt: Fischer