



Bir Yöntem Olarak Drama Bilişim Teknolojileri Öğretiminde İyi Bir Seçenek Olabilir mi?

Drama as Method—An Alternative in Teaching Information and Communication Technologies?

Tuğçe Sarıoğlu, *ICT teacher, drama leader*, tugcesarioglu@gmail.com

Günizi Kartal, *Assist. Prof., Educational Technology, Boğaziçi University*, gunizi.kartal@boun.edu.tr

ÖZ. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım ders programı 2012 yılı itibariyle yeniden tanımlanmış ve Bilişim Teknolojilerine dair bilgi ve becerilerin yanı sıra problem çözme, kendini ifade etme, özgün ürün geliştirme gibi üst düzey becerilere yer verilmiştir. Bu bakımdan öğretim yöntemi olarak bilgisayar becerisi kazandırmanın ötesine geçen yaklaşımları gerekli kılmıştır. Bu çalışmanın amacı Bilişim Teknolojileri için drama temelli bir uygulama örneği geliştirmek, denemek ve güncel kazanımlar açısından değerlendirerek bir alternatif öğretim modeli sunmaktır. Çalışma kapsamında beşinci sınıf öğrencilerine yönelik 80 dakikalık oturumlar halinde 12 haftalık Bilişim Teknolojileri yaratıcı drama atölyesi geliştirilmiştir. Oturumlar öğretim programında belirlenmiş olan öğrenme alanlarının alt konuları ve temel yeterlikleriyle uyumlu olarak hazırlanmıştır. Atölye seçmeli ders olarak küçük bir öğrenci grubuyla denenmiş ve bilgi düzeyi başta ve sonda uygulanan başarı testi ile ölçülmüştür. Ayrıca öğrencilerden açık uçlu özdeğerlendirme sorularını yanıtlamaları istenmiştir. Öğrencilerin başta ve sonda aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Hedeflenen bilişsel kazanımlara ulaşmasının yanı sıra atölyenin yaratıcılık, işbirlikli çalışma ve iletişim gibi duyuşsal ve sosyal kazanımlara da en azından öğrenci algısında ulaştığını söylemek mümkündür.

Anahtar Kelimeler. Eğitimde Bir Yöntem Olarak Drama, Yaratıcı Drama, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, 5. Sınıfta Bilişim Öğretimi

ABSTRACT. The purpose of this study was to develop, implement and evaluate a drama-based Information and Communication Technologies (ICT) workshop targeting the standards listed in the national curriculum for the instruction of ICT and Programming, and thereby offer an alternative method of instruction for ICT teachers. A 12-week ICT drama workshop was designed for the fifth grade, based on the areas of learning, and the standards defined in the current curriculum. The workshop was tried out with 14 students in a public middle school in Istanbul. Students' learning was measured using a knowledge test at the beginning and at the end of the workshop. The results showed that there was a statistically significant difference between the two instances of the knowledge test. In addition, students were asked to respond to open ended self-evaluation questions. The results from the latter showed that perceived creativity, collaborative work and communication had also increased as a result of the workshop.

Keywords. Drama for Learning, Creative Drama, Teaching Information and Communication Technology, 5th grade curriculum in Turkey

SUMMARY

Purpose and Significance: It was a welcomed change when the Ministry of Education in Turkey restructured the content of the elective “computer” class into a mandatory “Information and Communication Technologies (ICT) and Programming” course at the middle school level. The

curriculum now defined standards within a contemporary approach in ICT and Computer Science teaching, and offered a space for teachers to create their own materials. The purpose of this study was to develop, implement, and evaluate a drama-based ICT workshop, and thus suggest an alternative model of instruction that can be used by ICT teachers. Drama was considered a well-suited medium for this purpose, because of the opportunities it offers for creativity and innovation, which are emphasized in contemporary approaches to teaching ICT and Computer Science, as well as other fields.

Methodology: A 12-week ICT drama workshop was designed for the middle school ICT class, based on the areas of learning and the standards defined in the current national curriculum. The workshop was developed by an ICT teacher and certified drama leader, who tried it out with 14 fifth graders. A knowledge test was administered before and after the workshop to measure student learning. Students were also asked open-ended questions for self- and peer evaluation. In addition, students filled out a self-evaluation form after each session of the workshop, which intended to get information about emotional and social objectives of the drama workshop.

Results: A paired-samples t-test showed that the mean scores from the knowledge test conducted at the end were significantly higher than the mean scores from the same test administered at the end, indicating that the workshop was successful in achieving its objectives. An examination of the students' responses to open-ended questions showed that the activities enjoyed most by the students were those where they created an artifact, and worked together. In the self-evaluation forms, the students identified working as a group, creativity, and communication as the skills that they built the most, which are all included in the objectives of drama work.

Discussion and Conclusion: The results suggested that the approach used in this study can be built into a sound alternative for the ICT course. The students were able to achieve not only the ICT-related objectives, but also the emotive and social aspects of learning, which are at the heart of drama work. Drama in the ICT class is not new, but it is a method little researched and implemented for teaching ICT and programming. The workshop addressed only a partial set of standards in the key areas of learning. A longer term and more comprehensive effort is needed to encompass the middle school curriculum in ICT and programming.

GİRİŞ

Bilgisayar Biliminin gerekleri çerçevesinde yeniden tanımlanan Bilişim Teknolojileri ve Yazılım öğretim programı hem dersin adındaki değişiklikten hem de programın amaçlarından anlaşıldığı üzere öğretimde bir takım bilgisayar becerileri kazandırmanın ötesine geçen yaklaşımları gerekli kılmıştır. Bilişim Teknolojilerine dair bilgi ve becerilerin yanı sıra problem çözme, kendini ifade etme, özgün ürün geliştirme gibi üst düzey beceriler de programda yer almaktadır. Bir çerçeve niteliğindeki program düşünüldüğünde Bilişim Teknolojileri öğretmenlerinin kendi öğretim malzemelerini geliştirmeleri için açık bir alan mevcuttur. Bu çalışmanın amacı Bilişim Teknolojileri için drama temelli bir uygulama örneği geliştirmek, denemek ve güncel kazanımlar açısından değerlendirerek alanda bilgi üretimine katkıda bulunmaktır.

Kuramsal çerçeve: Neden drama?

Fiziksel hareket, ses eylemi ve zihinsel odaklanmayı içeren yaratıcı drama, deneyimleyerek öğrenme fırsatları sunan bir yöntemdir. Donuk imge, canlandırma, forum tiyatrosu, sıcak sandalye, uzman mantosu gibi birçok drama tekniğinden yararlanır. Drama yöntem ve teknikleriyle katılımcılar farklı rollerde çeşitli etkileşim biçimlerini, çatışmaları oyun içinde irdeleme fırsatı bulurlar. Yaratıcı drama hayatın provası olma özelliği taşıdığı, dünyaya bakışı geliştirdiği ve zor durumlarla güvenli bir ortamda başa çıkma fırsatları sağladığı için öğrenmenin niteliğini yükseltebilir, çünkü etkisi hem bilişsel hem de duyuşaldır (Toivanen, Komulainen ve Ruismäki, 2011). Duyuş ise asli görevi bilişe

odaklanmak olan öğrenme ortamlarının geleneksel olarak ihmal ettiği, ama öğrenmede kritik önemi tespit edilmiş bir faktördür.

Dünyanın tüm kültürlerinde normal gelişim sürecindeki her çocuk oyun oynar. Oyun yoluyla öğrenmenin değerini vurgulayan Dodge, Colker ve Heroman (2002), öğrenmenin gerçekleşmesi için sosyal ve duyuşsal gelişimin gerekli olduğunu belirtir. Oyun duyuşsal öz yönetimin gelişiminde işlevseldir. Oyun boyunca çocuğun giriştiği deneme, sinama, araştırma öğrenmeyi destekler. Matematiksel düşünce, problem çözmeye, sözcük dağarcığı ve dil gelişimini de kapsayan bilişsel becerilerin gelişmesi oyun sırasında olur (Davidson, 1998; Fisher, 1992; Schulz ve Bonawitz, 2007). ABD'de yoksul mahallelerdeki okul öncesi ve anasınıfı programlarını inceleyen Marcon (1999) oyun temelli programlara devam eden çocukların 4. sınıfa geldiklerinde akademik başarı odaklı programlara gitmiş çocuklardan daha başarılı olduklarını tespit etmiştir. Birlikte oyun oynayan çocuklar birlikte çalışmayı da öğrenir. Örneğin tenefüste oynanan oyun o kadar değerlidir ki Finlandiya'da tenefüs günlük okul gününün parçası olarak planlanır (Michnick Golinkoff, Hirsh-Pasek ve Singer, 2006).

Hayal etme ve rol oynama, hem bilişsel gelişim için gereklidir hem de zevklidir, bu bakımdan da motivasyon doğal olarak yüksektir. Ancak öğretim programlarında oyun oynama fırsatları çok azdır. Oysa doğaçlama oyun bir öğrenme biçimidir. Igrid Morken'e göre doğaçlama yaratıcılığın gelişmesini sağlar ve meselelerin su yüzüne çıkmasını kolaylaştırır, gerçek hayat problemlerini çözmeye yardım eder (Toivanen ve diğ. 2011). Bu bakımdan öğretmenlerin oyundan faydalanmaması düşünülemez, ancak çoğunlukla da sınıfta oyuna yer yoktur. Bunun en önemli sebeplerinden biri öğretim programlarının tek tipe indirgenmiş olmasıdır.

Benzer şekilde San (1990) okulda ve evde çocukların dünyayı algılayabilmeleri, çevreleri, kendileri ve diğer bireylerle etkileşime girmeleri için sağlanan olanakların kısıtlı olduğunu belirtir: Çocuğun çevresi ve dünyasıyla kurduğu iletişimde arada hep bir araç bulunur; öğretmen, kitap, ya da bir kitle iletişim aracı. Oysa öğrenme, kazanılan bilginin öznelleşmesi, dolayısıyla işlevsel kılınabilmesi için salt bilişsel değil, yaşantısal da olmalıdır. Eğitimde dramının kurucularından Heathcote (1991) çocuğun yaşam deneyimlerini anlayıp genişletmesi ve dışarıdaki yaşamı anlamlandırması açısından öğretim programlarının dramayla mutlaka ilişki kurması gerektiğini savunur.

Oyunun ya da doğaçlamanın sınıfa taşınması kesinlikle rastgele hareket etmek anlamına gelmez, mutlaka önceden planlanmalıdır. Sawyer (2004) disiplinli bir şekilde yapıldığında doğaçlamanın daha derin anlamayı desteklediğini söyler: doğaçlama sayesinde standardize öğretim programı içinde esneklik yaratılarak dengeli ve etkili bir sınıf ortamı sağlanmış olur. Andersen (2004)'e göre yaratıcı drama öğrenme sürecini sahici bağlamlarda, gerçek hayattan olası durumlar dahilinde konumlandırmaya yarar ve bu bakımdan konumlandırılmış idrak ve öğrenme imkanı sunar. Örneğin, uzman mantosu tekniğinde öğrenciler doğru bilişsel yapının sağlandığı bir ortamda uzman rolü üstlenip bir konuyu detaylı şekilde araştırıp irdelemek ve karara bağlamak üzere konumlandırılırlar. Ayrıca yaratıcı drama teknikleri sınıfıçi öğrenmede üstbilişi besleyebilir. Belli rol içinde bir problemi düşünmek katılımcının bilişsel süreçleri nesnel olarak görmesini ve irdelemesini sağlar (Andersen, 2004).

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi

Talim Terbiye Kurulu Başkanlığınca 2012'de yayınlanan öğretim programında ortaokullar için Bilişim Teknolojileri (BT) ve Yazılım dersinin amaçları bilişim teknolojilerini kavramak, bilgiye erişmek ve değerlendirmek, bilgiyi yönetmek, dönüştürmek, oluşturmak ve paylaşmak olarak tanımlanmıştır. Ortaokulun tüm yıllarını (5, 6, 7, ve 8. sınıflar) kapsayacak şekilde dört öğrenme alanı belirlenmiştir: 1. Bilişim okur yazarlığı; 2. Bilişim Teknolojilerini kullanarak iletişim kurma, bilgi paylaşma ve kendini ifade etme; 3. Araştırma, bilgiyi yapılandırma ve işbirlikli çalışma; 4. Problem çözmeye, programlama ve özgün ürün geliştirmek.

Tablo 1: BT ve Yazılım dersi öğrenme alanları ve başlıca yeterlikler

Alan	Yeterlik
1 Bilişim okur yazarlığı	<ul style="list-style-type: none">Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir.Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir.Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir.Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir.
2 Bilişim Teknolojilerini kullanarak iletişim kurma, bilgi paylaşma ve kendini ifade etme	<ul style="list-style-type: none">Bilişim araçlarını kullanarak etkili iletişim kurabilir, fikir ve projelerini gerçekleştirebilir.Bilgi ve fikirlerini farklı hedef kitlelerin anlayacağı biçimde düzenleyip medya aracılığı ile paylaşabilir.Farklı gruplarla iletişim kurarak sanal ortamlara ilişkin sosyal ve kültürel anlayış geliştirebilir.Sosyal medyayı etkili biçimde kullanabilir ve yönetebilir.
3 Araştırma, bilgiyi yapılandırma ve işbirlikli çalışma	<ul style="list-style-type: none">Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir.Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir.Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir.
4 Problem çözme, programlama ve özgün ürün geliştirme	<ul style="list-style-type: none">Bir problemi çözmek ve projeyi gerçekleştirmek için strateji geliştirebilir, çözüm üretirken farklı bakış açılarını ve yaklaşımları kullanabilir.Yazarlık ve programlama dillerini tanıyabilir, en az bir yazarlık/ programlama dilini etkili biçimde kullanabilir.Sistemleri ve konuları incelemek için model, benzeşimler ve canlandırmalar oluşturabilir.

Ortaokul düzeyinde BT ve Yazılım öğretim programı çerçevesinde belirlenmiş olan öğrenme alanları ve ana yeterlikler Tablo 1’de verilmiştir (MEB 2012). Dört öğrenme alanının her biri için tabloda yer alan ana yeterliklerin yanısıra 4 veya 6 alt alan (standart) tanımlanmıştır. Her öğrenme alanında tanımlanmış olan bu standartlar 6 farklı düzey çerçevesinde şekillendirilmiştir. Tanımlanan düzeylerin neyi ifade ettiği Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2: BT ve Yazılım dersinde düzeyler

Düzye	Tanıımı
Temel 1	Bilişim teknolojilerini kavrama
Temel 2	Bilgiye erişme ve değerlendirme
Orta 1	Bilgiyi yönetme
Orta 2	Bilgiyi dönüştürme
İleri 1	Bilgiyi oluşturma

Programda Bilişim Teknolojilerine ilişkin bilgi, beceri ve değerlerin “yaparak ve yaşayarak öğrenilmesi” savunulur (MEB, 2012). Duyguları da harekete geçiren drama yöntemi yaparak, yaşayarak, birinci elden öğrenmeyi mümkün kıldığından (Aslan, 2009) BT ve Yazılım dersinin en temel amacıyla örtüştüğü söylenebilir.

BT ve Yazılım öğretiminde dramanın yeri

BT ve Yazılım öğretim programındaki öğrenme alanları ve boyutları, eğitimde teknoloji konusunda uluslararası bir kuruluş olan ISTE (The International Society for Technology in Education)'nin Öğrenciler için Ulusal Eğitim Teknolojileri Standartlarına dayandırılmıştır. ISTE'nin belirlediği altı ana standarttan birincisi Yaratıcılık ve Yenilik başlığı altında toplanmıştır. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca belirlenen dört öğrenme alanı incelendiğinde birçok alt alanda ve özellikle de problem çözme ve özgün ürün geliştirmeyi içeren öğrenme alanlarında yaratıcılık önemli bir unsur olarak ortaya çıkar. Özgün ürün ortaya koyabilen bireyler yetiştirebilmek için yaratıcılığın geliştirilmesi gerekir.

Drama yaşamın her alanında ihtiyaç duyulan imgelem dünyasının geliştirilmesi esasına dayandığı için bu yöntemle desteklenen BT ve Yazılım öğretimi bireyin yaşantılar ve deneyler yoluyla öncelikle düşüncede farklılık yaratarak yaratıcı teknolojik ürün ortaya koymasına olanaklar sağlayacaktır. Drama yöntemi atölye temelli uygulama biçimi sayesinde teknolojiyi yaşamla ve bireyle buluşturması, bireyi kendisi ve çevresi ile etkileşime sokması ve bireyin yaratıcılığını geliştirmesi nedeniyle de bu ders açısından önemli öğrenme fırsatları sunar.

Bilişim teknolojileriyle bütünleşik öğretimin öğrencilerin yaratıcılığı üstüne etkisini araştıran az sayıda araştırmada olumlu bulgulara ulaşılmıştır. Laius ve Rannikmae (2005) fen bilgisi öğretmenleri ve 80 öğrenciyle yaptıkları bir çalışmada bilim ve teknoloji okuryazarlığı ile bütünleşik fen bilgisi öğretiminin öğrencilerin yaratıcı düşünce becerilerine etkisini araştırmışlardır. Bilim ve teknoloji okuryazarlığı eğitimi alan öğretmenler araştırmacılarla birlikte geliştirdikleri 8 haftalık bir öğretim modeli uygulamışlardır. Bu sürecin başında ve sonunda çelişki olay testi ile ölçülen yaratıcı düşünme becerilerinde artış görülmüştür.

Atalay ve Şahin (2012) 5. sınıf Bilişim Teknolojileri dersi kapsamında yaratıcı drama yönteminin başarılı olduğunu göstermiştir. Önceki öğretim programında yer alan Bilgi Sistemleri ünitesi için hazırlanan 5 haftalık drama atölyesi yöntemi ile programın önerdiği ders planlarına dayalı öğretim yöntemi karşılaştırılmıştır. Her iki gruptaki öğrencilerin konuyla ilgili başarı testinde aldıkları puanlar karşılaştırıldığında drama yönteminin başarıya olan etkisinin istatistiksel olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

BT ve Yazılım dersinde dramanın katkıdan öte bir ihtiyaç olduğunu öne süren Çebi (2008)'ye göre: “Oyun ya da öykünme içtepesinin etkisini “bilgisayar okuryazarlığı”yla bütünleştirerek ilköğretim ikinci aşama öğrencisini karmaşık soyut işlemlerin üstesinden gelmeye ve benlik kimliğini edinmeye yöneltecek yöntem, yaratıcı dramadır. Yaratıcı drama desteği, bu öğretim yönteminin bilişi, duyusu, devinişi eğitsel amaçlar doğrultusunda eşsüremlili bir biçimde kenetlenmesi ve gelişimsel bütünlüğü kavrama gizilgücünü doğası gereği taşıması yönüyle ... üst düzey bilinç oluşumunu gerektiren gerçek “bilgisayar okuryazarlığı”nı yapılandırmanın bir tür çimentosudur” (s. 571). Nitekim Çebi (2008), 5 yıl boyunca BÖTE lisans öğrencileriyle birlikte ortaokul için geliştirip uyguladıkları drama temelli BT derslerinin geleneksel ders tasarımlarına kıyasla istatistiksel olarak da daha çok öğrenme ile sonuçlandığını göstermiştir.

Matematikten Türkçeye, Sosyal Bilimlerden Fen Bilgisine ve İngilizceye kadar birçok farklı branş dalında drama yöntemini öğrenme hedefleriyle bütünleşik olarak işe koşan çalışmalar yapılmış ve olumlu sonuçlar elde edilmiştir (örn. Akkuş ve Duatepe, 2006; Aykaç ve Adıgüzel, 2011; Çelen ve Akar-Vural, 2009; Kahyaoğlu, Yavuzer ve Aydede, 2010). Yukarıda söz edilen az sayıda çalışmada görüldüğü gibi BT ve Yazılım dersi de drama yöntemi ile işlendiğinde öğrenmenin arttığı

bulgulanmıştır. Ancak bu konuda yeterli sayıda bilimsel araştırma olduğu söylenemez. Bu çalışmanın amacı, çağdaş teknolojik gelişmeler ve Bilgisayar Bilimine yapılan dünya çapında vurgu düşünüldüğünde belki de en birincil önem taşıyan fakat ulusal öğretim yaklaşımımızda son sıralarda yer alan BT ve Yazılım dersine kalıcı bir katkıda bulunmak üzere drama temelli bir uygulama örneği geliştirmek, denemek ve kazanımlar açısından değerlendirerek alanda bilgi üretimine katkıda bulunmaktır.

YÖNTEM

BT drama atölyesi içerik geliştirme

Bu çalışma çerçevesinde ortaokul birinci sınıf öğrencilerine yönelik seçmeli BT ve Yazılım dersi için 80 dakikalık oturumlar halinde 12 haftalık yaratıcı drama atölyesi geliştirilmiştir. Oturumlar ikinci, üçüncü ve dördüncü öğrenme alanlarının temel yeterlikleriyle uyumlu olarak hazırlanmıştır (bkz TABLO 1). Bunlar, araştırma, bilgiyi yapılandırma ve işbirlikli çalışma öğrenme alanının her üç yeterliği; Bilişim Teknolojilerini kullanarak iletişim kurma, bilgi paylaşma ve kendini ifade etme öğrenme alanının özellikle bilgi ve fikirlerini farklı hedef kitlelerin anlayacağı biçimde düzenleyip medya aracılığıyla paylaşma yeterliği ile problem çözme, programlama ve özgün ürün geliştirme öğrenme alanının bir problemi çözmek ve projeyi gerçekleştirmek için strateji geliştirme, çözüm üretirken farklı bakış açılarını ve yaklaşımları kullanabilme yeterlikleridir. Ayrıca birinci öğrenme alanı bilişim okuyazarlığının yeterliklerinden olan “bağımsız öğrenme ve BT konusunda olumlu tutum geliştirme” kazanımına tüm atölye oturumlarında yer verilmiştir.

Her oturum için bilişsel kazanımların yanısıra duyuşsal ve sosyal kazanımlar da listelenmiştir. Yaratıcı drama atölyesinin temel yapısıyla uyumlu olarak her oturum için ısınma, canlandırma/doğaçlama, bilgisayar ve değerlendirme etkinlikleri tasarlanmıştır. İlk ve son oturum hariç tüm oturumlarda bilgisayar becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlikler yer almaktadır. Bilgisayar kullanımı gerektiren etkinlikler bilişsel kazanımlara hazırlık niteliği taşıyan ısınma ve canlandırma etkinliklerinin doğal bir uzantısını oluşturmakta ve doğal ihtiyaca cevaben beceri geliştirmeyi sağlamaktadır. Yaratıcı drama atölyesinde kullanılan farklı drama teknikleri kullanım sıklığına göre Tablo 3’te listelenmiştir.

Tablo 3. Atölyede yararlanılan drama teknikleri

Drama teknikleri	
• Rol oynama	• Harita-şema çizme
• Doğaçlama	• Toplantı
• Donuk imge	• Tüm grupla drama
• Fotoğraf karesi	• Röportaj
• Kafa sesi	• Öğretmen rolde
• Alan tanımlama	• Manşet hazırlama
• Toplu çizim	• Mim (sözsüz oyun)
• Tamamlanmamış materyal	• Bilinç koridoru
• Günlük	• Rol içinde yazma
	• Rol kartları

Toplam 12 oturumun altısında öğrencilerin doğrudan bir ürün ortaya koymalarını içeren etkinlikler, üç oturumda ise var olan ürünün üstünde düzenleme ya da tamamlama gerektiren çalışmalar yer almaktadır. Ortak çalışmanın sonunda bir ürün ortaya koymayı gerektiren çalışmalar bilmece kitapçığı, tebrik kartları, kartvizit, menü, afiş ve haber küpürüdür. Düzenleme ya da tamamlama gerektiren çalışmalar ise mektup metnini düzenleme, organizasyon şeması, resim ve otomatik şekil ekleme ve kapasite birimlerinden oluşur. Oturumlar MEB onaylı yaratıcı drama lideri olan BT öğretmeni tarafından geliştirilmiştir. Aynı öğretmen tarafından İstanbul'un Beşiktaş ilçesinde resmi bir ortaokulda seçmeli BT dersi olarak 12 hafta boyunca uygulanmıştır.

Çalışma grubu

BT ve Yazılım dersi için hazırlanan yaratıcı drama atölyesi seçmeli ders olarak öğrencilere duyurulmuş ve ilgilenen öğrencilerin velilerinden yazılı onay alınarak sunulmuştur. Böylece BT ve dramaya ilgi duyan 9 kız ve 5 erkek öğrenciden oluşan toplam 14 ortaokul birinci sınıf (5. sınıf) öğrencisi katılmıştır. Atölyeye katılan öğrencilerin akademik başarılarına bakıldığında heterojen bir öğrenci grubu olduğu görülür. Öğrencilerin atölyeye katıldıkları öğretim yılında genel not ortalamaları 100 üstünden 65 ile 95 arasında değişmekteydi. Katılımcıların üçü önceki dönem seçmeli BT dersi almış, fare kullanımı ve donanım gibi temel bilgisayar becerilerinin yanı sıra Word dosyası ve PowerPoint sunusu hazırlamayı çalışmıştı. Diğer öğrenciler öğretim hayatları boyunca BT dersi hiç almamışlardı.

Öğrencilerin ailelerinin sosyo ekonomik durumlarına göz atıldığında yine heterojen bir dağılım görülür. Anne ve babalar çoğunlukla ilköğretim mezunuydu ve bir işte çalışmaktaydı. Toplam 4 anne ve 4 baba ise üniversite mezunuyken 3 anne ve 2 baba da lise mezunuydu. Toplam 3 anne ve 1 baba işsizdi.

Veri toplama

Öğrenci kazanımları atölyenin başında ve sonunda BT öğretmeni tarafından kazanımlara uygun olarak hazırlanan 20 soruluk çoktan seçmeli bir başarı testiyle ölçülmüştür. Bunun yanı sıra öğrenciler 12 haftalık çalışmanın sonunda açık uçlu sorulardan oluşan bir değerlendirmeyi yanıtlamışlardır. Toplam 5 açık uçlu soru içeren bu değerlendirmede öğrencilerden atölye boyunca en beğendikleri ve beğenmedikleri oturumların hangileri olduğunu açıklamaları, hem kendi ürünlerini hem de arkadaşlarının ürünlerini gerekçeleriyle değerlendirmeleri istenmiştir. Buna ek olarak her öğrenciyle kısa görüşmeler yapılarak kayda alınmıştır. Ayrıca her oturumun sonunda öğrencilerden kısa bir özdeğerlendirme formu doldurmaları istenmiştir. Öğrenciler, Tablo 4'teki 10 maddelik listeden ilgili oturumda en çok edindiklerini düşündükleri 3 kazanımı işaretlemişlerdir.

Tablo 4: Özdeğerlendirme formu

Bu oturumda en çok edindiğiniz 3 kazanımı işaretleyin.

Yaratıcılık ()	Uyum ()
Grup çalışması ()	Güven ()
Özgürlük ()	İletişim ()
Birliktelik ()	Üretkenlik ()
Hoşgörü ()	Hayal gücü ()

Toplam katılımcı sayısı 14 olduğu halde bu incelemede değerlendirme ölçeklerini eksiksiz dolduran 11 öğrenciden toplanan veriler temel alınmıştır. Velilerden izin alınarak her oturumda video çekimi yapılmıştır. Yaratıcı drama atölyesi sürecinde ortaya çıkan öğrenme durumlarını

incelemek amaçlı yapılan bu çekimler henüz detaylı şekilde analiz edilmediğinden video kaydı aracılığıyla elde edilen veriler bu incelemenin dışında tutulmuştur.

BULGULAR

Atölyenin başında ve sonunda yapılan başarı testinin sonuçlarına bakıldığında öğrencilerin verdikleri doğru cevap sayısında büyük artış gözlenirken yanlış cevap sayısında azalma olmuştur. Boş bırakılan soru sayısı ise ihmal edilir düzeye inmiştir. Onbir öğrenciden toplam 220 cevap gelmesi beklenirken baştaki uygulamada toplam 66 soru boş bırakılmıştır. Oysa aynı test sonda tekrarlandığında sadece toplam 7 boş bulunmaktaydı.

Tablo 5: *Başta ve sonda yapılan başarı testinin sonuçları*

	N	M	SS	t	p
Başta	11	11.63	2.83	-5.89	.000
Sonda	11	16.45	3.11		

Öğrencilerin başta ve sonda topladıkları puanlar arasında anlamlı bir fark olup olmadığına bakmak için eşleştirilmiş örneklem t-testi kullanılmıştır. Örneklem küçük olsa da dağılım normal olduğundan bu istatistik testi tercih edilmiştir. Sonda yapılan başarı testi puanlarının (M=16.45, SS=3.11) baştaki puanlara göre (M=11.63, SS=2.83) istatistiksel olarak anlamlı bir fark ile daha yüksek olduğu görülmüştür (p=.000).

Açık uçlu değerlendirme sorularına verilen cevaplar incelendiğinde bazı ortak eğilimlere işaret etmek mümkündür. Atölye süresince yapılan çalışmaların hangisinden en çok keyif aldığı sorusuna her öğrenci farklı cevap verirken cevapların ortak noktasını ürün geliştirilen oturumlar oluşturmuştur. Öğrenciler cevapların gerekçesi olarak da en sıklıkla yeni şeyler öğrenmekten duydukları menuniyeti ve öğrenirken eğlendiklerini ifade etmişlerdir. En çok keyif alınan çalışma sorusuna öğrencilerin 1/3'i hepsi, 1/3'i zincirleme, kalan 1/3'i ise oyunlar yanıtını vermiştir. Atölye süresince keyif almadan yaptıkları bir çalışma sorulduğunda ise öğrencilerin tamamı böyle bir çalışma bulunmadığını belirtmiştir. Kendi ürünleri içinde en çok hangisini beğendikleri sorusunu öğrencilerin 1/4'i hepsi diye yanıtlarken, 1/3'i meslekler ve kartvizit çalışmasını yazmış, kalanlar ise menü, çevre afişi ve bilmece kitapçığını saymıştır.

Açık uçlu soruların ikisi yansıtma ve akran değerlendirmesine fırsat tanıyan sorulardı. Sınıf arkadaşları tarafından en beğenilen ürününün hangisi olduğu sorulduğunda, öğrencilerin yarısı kartvizit ve Boğaz köprüsü çalışmasını seçmiş, diğer yarısı ise çevre afişi, menü ve tebrik kartı çalışmalarını belirtmişlerdir. Sınıf arkadaşlarının ortaya koyduğu ürünler arasında en çok hangisini beğendiği sorulduğunda ise öğrencilerin yarıya yakını yine kartvizit çalışmasını yazmış, kalan 1/4 çevre afişini, 1/3 ise menü ve bilmece kitapçığını listelemiştir. Öğrencilerden yaptıkları tercihleri gerekçelendirmeleri istendiğinde verilen yanıtlar bu çalışmalarını güzel buldukları, tasarımını beğendikleri, ya da yaratıcı/ilginç fikirler içerdiği şeklindedir. Örneğin menü çalışmasını seçen öğrenciler gerekçe olarak menünün görme engellilerin ihtiyacına yönelik sesli olarak tasarlandığını belirtmiştir. Meslekler çalışmasını tercih edenler de gerekçe olarak hem kendilerinin hem de arkadaşlarının seçmek istediği meslekle ilgili bilgi sahibi olduklarını söylemişlerdir.

Tablo 4'teki özdeğerlendirme formunda öğrencilerin en çok işaretlediği seçenek %21 ile grup çalışması olmuştur. Bunu takip eden seçenekler %19 ile hayal gücü, %16 ile yaratıcılık ve %10 ile iletişimdir. Öğrencilerin en sıklıkla işaretledikleri bu 4 kazanım sadece BT ve Yazılım dersinin değil birçok öğretim programının kazanımları arasında yer alır. Bu çalışmanın BT ve Yazılım dersinin hedeflediği bilgi ve becerilere ulaşmasının yanısıra drama atölyesi çerçevesinde beklenen kazanımlara en azından öğrenci algısında ulaştığını söylemek mümkündür.

TARTIŞMA VE SONUÇ

BT ve Yazılım dersinin işlenişinde drama yönteminin yaygınlaştırılması için bir başlangıç niteliği taşıyan bu çalışmada çeşitli drama teknikleri kullanılarak geliştirilmiş atölyenin ilgili kazanımlar çerçevesinde başarılı olduğu görülmüştür. Hedeflenen bilişsel kazanımların yanı sıra, özdeğerlendirme formu ve açık uçlu sorulara verilen yanıtlar incelendiğinde grup çalışması, yaratıcılık, hayal gücü ve iletişim becerilerinde de gelişmeler gözlenmiştir. Atölye süresince öğrencilerin en zevk aldığı çalışmaların grup arkadaşlarıyla ortak çaba ve emek sonucu ürünler geliştirdikleri çalışmalar olduğu söylenebilir. Öğrencilerin kendi kendilerini değerlendirirken yaptıkları bu tespitlerle öğretmenin süreç boyunca gözlem ve değerlendirmeleri örtüşmüştür.

Türkiye’de dramanın eğitimde yöntemsel kullanımının öncülerinden Adıgüzel (2006)’e göre öğrenme için lazım olan neden ya da gereklilik drama yoluyla yaratılabilir. BT drama atölyesinin tüm oturumlarında ısınma ve canlandırma/doğaçlama etkinlikleri aracılığıyla öğrencilerin hedeflenen bilgisayar becerilerine gereksinim duyması ve kazanımların birer öğrenme ihtiyacı olarak benimsenmesi sağlanmıştır.

Dramayı eğitimin bir aracı olarak gören Üstündağ (2002) öğretim programlarında bulunan birçok konunun sınıflarda işlenmesinde drama yönteminin benimsenebileceğini ifade eder ve çeşitli örneklerini sunar. Burada amaç drama aracılığıyla çocukların ilgili konu ile kendi yaşantıları arasında bağlantı kurmasını sağlamaktır. Oyunun getirdiği hazla birlikte çocuk konuyu etkin olarak inceleme, araştırma, deneme fırsatı bulur; bu da daha derinlikli ve içselleştirilmiş öğrenme sağlar. Uyanıksoy (2007)’un aktardığı gibi burada temel hedef oyun ya da dramanın kendisi değil öğrenme olduğundan ortaya çıkan ürünün sanatsal ya da estetik eksiklikleri öğrenmeyi olumsuz etkilemedikçe önemli değildir. BT drama atölyesindeki ısınma, canlandırma/doğaçlama, değerlendirme etkinlikleri de öğrencilerin çalıştıkları konu ile kendi yaşantıları arasında bağ kurmalarını sağlamış ve öğrenmenin derinleşmesine olanak vermiştir. Ayrıca atölye boyunca odak sanatsal boyut ya da estetik değil kazanımlar olmuştur.

Grup çalışmasıyla ortaya çıkan ürün her bir bireyin katkısıyla oluşmuştur ve her katkı önemlidir, bütün bireylerin etkin katılımıyla şekil bulmuştur. McCaslin (2000) dramanın bireysel gelişime olduğu kadar grup olarak gelişmeye de fırsatlar barındırdığını belirtir. Fikirler araştırılıp değerlendirilir ve dönüşürken grup da evrilir. Grup üyeleri birbirini kabul etmeyi, takdir etmeyi ve harekete geçirip teşvik etmeyi öğrenirler. BT drama atölyesine katılan öğrenciler oturumların sonunda en yüksek oranla grup çalışması kazanımını işaretlemişlerdir. Bu bakımdan öğrencilerin özdeğerlendirmede yaptıkları tespitler alanyazında dramanın işlevlerine dair yapılan tespitlerle örtüşmüştür.

BT ve Yazılım öğretim programında bilgisayar becerileri kazanmak kadar özgün ve çeşitli amaçlar doğrultusunda ürün geliştirmek, problem çözmek ve farklı bakış açıları geliştirmek de vurgulanmıştır. Programda belirtilen bağımsız öğrenme ve yaratıcı ürün ortaya koymanın gerçekleşebilmesi için öğrencinin yaratıcı bir şekilde düşünebilmesi, düşündüklerini BT becerileriyle birleştirerek sentezlemesi gerekir. Öğrenciyi etkin kılmak ve özgünlüğe ulaştırmak için işbirliği yapmayı gerektiren ve hayal gücünü harekete geçiren öğrenme ortamları planlamak şarttır. Türkiye’de eğitimde dramanın öncülerinden San (1994)’ın ifade ettiği gibi “herkesin yakındığı bir olgu” olan ezberci eğitimin dışına çıkmak ve “dillerden düşmeyen bir kavram” olan yaratıcılığı mümkün kılmak ancak bu süreçlerin dikkatle tasarlanması ile mümkün olacaktır.

Bu incelemenin konusu olan 12 haftalık BT drama atölyesinin öğrencilerin hayal gücünü harekete geçirerek yaratıcı ürünler ortaya koymalarını sağladığı ve bu yönde atılmış önemli bir adım olduğu söylenebilir. Fakat atölye sadece ortaokul birinci sınıf için yaklaşık bir dönemlik bir çalışmayı kapsamaktadır. Ortaokulun tüm kademelerini kapsayacak şekilde ve yıllık atölye çalışmaları tasarlanmalıdır. BT öğretmenleri için bu atölye bir model oluşturabilir. Yoğun uygulama ve üretmeyi içeren BT ve Yazılım dersi çerçevesinde öğrenciyi odağa yerleştiren, deneyimlerini çoğaltan, yaşayarak öğrenme fırsatları sunan, çocuğun doğasına uygun drama yöntemi titizlikle planlandığı

takdirde gerek bilişsel kazanımların öğretilmesinde gerekse sosyal ve duyuşsal becerilerin geliştirilmesinde etkili olarak kullanılabilir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Ö. (2006). Eğitimde yeni bir yöntem ve disiplin: Yaratıcı drama. Editör H. Ö. Adıgüzel. *Yaratıcı drama 1985-1998 yazılar. Prof. Dr. İnci San'a Armağan*. Ankara: Natürel Yayınları, s. 203-222.
- Akkuş, O. ve Duatepe, A. (2006) Yaratıcı dramının matematik eğitiminde kullanılması: kümeler alt öğrenme alanında bir uygulama. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1 (1) 59-74.
- Andersen, C. (2004). Learning in "as-if" worlds: Cognition in Drama in Education, *Theory Into Practice*, 43(4), 281-286, DOI: 10.1207/s15430421tip4304_6.
- Aslan, N. (2009) *Eğitimde Drama*. Ankara: Oluşum Yayınları.
- Atalay, O. ve Şahin, S. (2012) İlköğretim 5.sınıf bilişim teknolojileri dersinin öğretiminde drama öğretim yönteminin öğrenci başarısına etkisi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2).
- Aykaç, M. ve Adıgüzel, Ö. (2011). Sosyal bilgiler dersinde yaratıcı dramının yöntem olarak kullanılmasının öğrenci başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(1), 297-314.
- Çebi, A. (2008). *İlköğretim İkinci Aşamada Yaratıcı Drama Destekli Bilgisayar Okuryazarlığı*. Akademik Bilişim 2008. 30 Ocak-1 Şubat, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Çelen, İ. ve Akar-Vural, R. (2009). Eğitimde drama ve İngilizce öğretimi: İlköğretim dördüncü sınıf öğrencileri üzerine bir araştırma. *İlköğretim Online*, 8(2), 425-438.
- Davidson, J. I. F. (1998). Language and play: Natural partners. Editörler E. P. Fromberg ve D. Bergen. *Play from birth to twelve and beyond: Contexts, perspectives, and meaning*, s. 175-183. New York: Garland.
- Dodge, D. T, Colker, L. & Heroman, C. (2002). *The creative curriculum for preschool*. Washington: Teaching Strategies.
- Fisher, E. P. (1992). The impact of play on development: A meta-analysis. *Play and Culture*, 5, 159-181.
- Heathcote, D (1991). *Dorothy Heathcote: collected writings on education and drama*. Editörler L. Johnson ve C. O'Neill, Northwestern University Press: Evanston.
- ISTE (2008) International Society for Technology in Education "ISTE Standards for Students." [Online] Retrieved on 12-January-2016, at URL <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-students>
- Kahyaoğlu, H., Yavuzer, Y. ve Aydede, M. N., (2010). Fen Bilgisi dersinin öğretiminde yaratıcı drama yönteminin akademik başarıya etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(3), 741-758.
- Laius, A. & Rannikmae, M. (2005). The influence of social issue-based science teaching on students' creative thinking. *Science Education International* 16 (4), 281-289.
- MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (2012) *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu bilişim teknolojileri ve yazılım dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) öğretim programı*. MEB: Ankara.
- Marcon, R. (1999). Differential impact of preschool models on development of inner-city children: A three cohort study. *Developmental Psychology*, 35, 358-375.
- McCaslin, N. (2000) *Creative drama in the classroom and beyond*. New York: Longman.
- Michnik Golinkoff, R. Hirsh-Pasek, K. & Singer, D.G. (2006) Why play=learning: A challenge for parents and educators. Editörler Singer, D. G., Michnick Golinkoff, R., Hirsh-Pasek K. *Play=Learning. How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. New York: Oxford University Press.
- San, İ. (1990). Eğitimde yaratıcı drama. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 23 (2), 573-582.

- San, İ. (1994). "Daha çağdaş, daha demokratik, daha hoşgörölü bir eğitim için" drama ve öğretimi bilgisi. *Türk Alman Kültür İşleri Kurulu Yayın Dizisi*, 5, 9.
- Sawyer, K. R. (2004). Creative Teaching: Collaborative Discussion as Disciplined Improvisation. *Educational Researcher*, 33(2), 12-20.
- Schulz, L. E. & Bonawitz, E. D. (2007). Serious fun: Preschoolers engage in more exploratory play when evidence is confounded. *Developmental Psychology*, 43, 1045-1050
- Toivanena, T., Komulainen, K., & Ruismäki, H. (2011). Drama education and improvisation as a resource of teacher student's creativity. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 12, 60-69.
- Uyanıksoy, E. (2007) *Viola Spolin'in tiyatro anlayışı ve dramayı kullanımı*, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Üstündağ, T. (2002). *Yaratıcılığa Yolculuk*. Ankara: Pegem Akademi.