



Yaratıcı Drama Yönteminin 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Alan Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi¹

Effects Of Creative Drama Method On Students Academic Achievements In Ict Lessons Of Sixth Grades

Gökhan Karaosmanoğlu, Beşiktaş İsmail Tarman Ortaokulu, gkaraosmanolu@gmail.com
Ömer Adıgüzel, Prof. Dr. Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, omeradiguzel@gmail.com

ÖZ. Bu araştırmada yaratıcı drama yönteminin Bilişim Teknolojileri ve Yazılım (BTY) dersini alan 6. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve yönetime ilişkin öğrenci görüşlerine etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin bir arada kullanıldığı araştırmada nitel veriler öğrenci günlükleri, nicel veriler ise İletişim Araçları Başarı Testi (İABT) yoluyla elde edilmiştir. Yaratıcı drama yönteminin BTY dersini alan öğrencilerin akademik başarılarına etkisini belirlemek üzere kullanılan İABT 25 sorudan oluşmaktadır. Deney grubunun BTY derslerinde kullanılmak üzere yaratıcı drama etkinlikleri kurgulanmış ve üç farklı uzmanın görüşüne başvurulmuştur. Çalışmada nicel veriler t testiyle, nitel veriler içerik analizi tekniğiyle analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular BTY derslerinde kullanılan yaratıcı drama yönteminin, öğrencilerin akademik başarılarına önemli bir etkisinin olduğunu göstermektedir. Öğrenci günlüklerinden elde edilen nitel veriler, yaşantıya dayalı bir öğrenme süreci olan yaratıcı drama yönteminin; kazanımların gerçekleşmesinde, öğrencilerin kendilerini ifade etmelerinde, teknolojiyi, interneti ve sosyal medyayı öğrenmelerinde ve bu teknolojileri gerçek yaşamlarında bilinçli bir biçimde kullanmalarında etkili olduğunu göstermektedir.

Anahtar Sözcükler: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım (BTY), Yaratıcı Drama, Sosyal Medya, İnternet, Drama ve Teknoloji

ABSTRACT. In this research, it is aimed to determine the effect of creative drama method on the academic achievements and the views on the method of the sixth grade students taking ICT lesson. In the research, the qualitative and quantitative research methods were used together. The qualitative data was collected through student diaries and the quantitative data was collected through The Communication Tools Achievement Test (CTAT). CTAT was used to determine the effects of creative drama method on students' academic achievement in ICT lessons. The test has got 25 questions. Creative drama activities were prepared to be used in ICT lessons of the experimental group. It was consulted to three different experts in the creative drama field for the activities. In the study, the mixed method was used to collect qualitative and quantitative data by the researcher. The quantitative data was analyzed with t-test and the qualitative data was analyzed with content analysis technique. The findings in the study show that the creative drama method used in the ICT lessons has a significant effect on the academic achievement of the students. The qualitative data obtained through the student diaries show that the creative drama method, a learning process based on life, is effective on obtaining objectives, on the expressing themselves of the students, on the learning of technology, internet and social media of the students, and on the consciously use of these technologies of the students in their real life.

Keywords: Information and Communications Technology (ICT), Creative Drama, Social Media, Internet, Drama and Technology

SUMMARY

Purpose and Significance: It is observed that the traditional methods and techniques used in the learning-teaching processes are similar, and some deficiencies are encountered while the objectives are experienced in life by the students. According to MEB (2012), traditional education applications are inadequate to supply the opportunity to the full development of the skills with the needs of people today. The creative drama method which takes the experiences of the students into the centre of education comes forward as an effective method in information technologies education. Creative drama and information technology areas meet in many common goals. It is thought that these areas both, which aim to educate creative, self-expressive and self-renewing students, will complete the existing deficiency in the learning-teaching processes in the education of information technologies

¹ Bu çalışma Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde yürütülen *Yaratıcı Drama Yönteminin 6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Alan Öğrencilerin Ders Başarılarına Etkisi* adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

by using creative drama method. It is thought that the usage of creative drama method in the education of information technologies contributes the students to discover information, make explanations, find solutions and produce products. For these reasons, it is aimed that creative drama method is used to increase the academic achievement of the sixth grade students in ICT lessons. In the study, the activities of creative drama planned in the scope of the ICT lesson aim to determine the opinions of the students about the academic achievement and the method.

Methodology: In this study, the mixed method was used to collect the qualitative and quantitative data by the researcher. It is examined that the quantitative and qualitative data, simultaneously collected at the end of the study, support each other or not. The randomized pretest-posttest control group design was used to test the effect of the created differences on the dependent variability and discover the reason-result relation to the variability. In 2014-2015 academic year, the study was done with 72 students (experimental group is 35 and control group is 37) who are at a secondary school and hadn't been in any creative drama activities (the students said that they went to the kindergarten and their teachers did the activities similar to the creative drama activities during the lessons). The qualitative data was collected through student diaries and the quantitative data was collected through The Communication Tools Achievement Test (CTAT). The quantitative data was analyzed with t-test and the qualitative data was analyzed with content analysis technique.

Results: It is observed that there is a significant difference between the scores, and the difference is in favour of the experimental group in which was applied creative drama method. According to the amount of increase at the average scores which is in favour of the experimental group, the creative drama method used in the research is more effective than other methods used in learning of the unit. When the results obtained through the students' diaries are examined, it is seen that the used method serves a lot of purposes. When the changes of the students in the process are observed, it is seen that students gained skills thanks to the effect of creative drama method; the performed drama activities contribute their abilities to express themselves, and the developments of improvisations, games and group works. It is observed that the students more consciously use the information they learned such as computers, internet tools, social media, and information and communication tools in their daily life anymore. From this point of view, the contribution of the used method is important. The results obtained in the study show that there is a significant effect of creative drama method used in the research on the academic success of the students. In the study, when the answers that students gave in the diaries are examined, it is seen that the creative drama method has a significant effect on understanding the lesson subjects well and on academic achievement. The students' opinions show that the students participate in the lesson eagerly, they are happier and they feel better during the lesson.

Discussion and Conclusions: In conclusion, it seems that the lesson objectives at the ICT lesson performed by using creative drama method are achieved and the success of the students are higher in the experimental group used the creative drama method. This shows that the ICT subjects can be taught not only in information technology classes but also in different places outside the classroom with different methods and techniques. Creative drama method is seen as an effective method that can be used to achieve the lesson objectives outside the ICT classroom. Creative drama method is seen as a major opportunity for students, who have difficulties in communicating and are back turned to their friends and teachers during the lesson, to express themselves and use technology in a conscious way. Creative drama, one of the methods effectively used in the learning-teaching processes, can be used frequently to make the students more consciously use the technology, which develops and affects the students every day, and achieve the lesson objectives by the ICT teachers. Ministry of National Education can create convenient opportunities (workshops, seminars, congresses, etc) which the teachers improve their knowledge on the methods and be shared sample applications in the technology education for the teachers in order to use creative drama method effectively. In this regard, the teachers can be informed about how to use creative drama method (through in-service training courses, workshops, applications for the use of the method), and supported.

GİRİŞ

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

Öğrenciyi gerçek yaşama hazırlamanın en etkili yolu okul ile gerçek yaşam arasındaki farkın en aza indirilmesidir. Dewey 1920'lerde bu durumdan söz ederken; okula, öğretmene, ders kitabına, kısacası çocuğun dışındaki tüm öğelere önem verilen eski eğitim sistemlerinin terk edilip, çocuğu eğitim uygulamalarının çevresinde döndüğü bir güneşe benzettiği çağdaş eğitim sistemlerine geçilmesi gerektiğini vurgulamıştır (Akt. Tekerek, 2006). Yaşam ve okul arasındaki ikiliği ortadan kaldıran bu düşünce, tıpkı gezegenlerin güneşin etrafında dönmeleri gibi, eğitimde uygulanan yöntem ve tekniklerin, kullanılan araç-gereçlerin çocuğun öğrenme sürecinde var olmasına dönüştüğü biçimdir.

Günümüzdeki öğretim programları öğrencilerden doğru kararlar vermelerini, yaratıcı düşüncelerini, problem çözmelerini, grup çalışması yapmalarını beklemektedir (MEB, 2008). Öğretim programlarında “*öğretileni öğrenmek*” ifadesinin yerini “*öğrenmeyi öğrenmek*” ifadesi almaktadır. Öğrencilerin, öğrenme süreçlerinin ve eğitim uygulamalarının merkezinde olması düşüncesi, öğrenme süreçlerinde kendilerini yeniden var etmelerini, öğretim programlarının kendilerinden beklediği gibi yaratıcı düşüncelerini sağlamaktadır.

Bu araştırmaya konu olan “Bilişim Teknolojileri ve Yazılım” dersi, bilgi ve iletişim teknolojilerini etik değerlere uygun, etkili ve üretken bir biçimde kullanabilen, kendisini ifade edebilen öğrenciler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Dersin öğretim programı hazırlanırken yapılandırmacı yaklaşım temel alınmıştır (MEB, 2012).

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

Nitelikli öğrenme yaşantı yoluyla gerçekleşmektedir. Bir Çin atasözü bu durumu; “İşitirsem unuturum, görürsem hatırlarım, yaparsam öğrenirim,” biçiminde ifade ederken yaşantı yoluyla öğrenmenin diğer öğrenme biçimlerine göre daha kalıcı olduğunu kanıtlar niteliktedir. Çocuğu toplumsal yaşamın koşullarına hazırlayabilmek ve eğitebilmek için en uygun çevre yaşamın kendisidir (Bender, 2005). Bu biçimde eğitilen çocuk okulda yaşama, yaşamda da okula yaklaşarak eğitimde var olan temel problemlere çözümler bulabilir.

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

Son dönemlerde dünyada bilgi ve iletişim teknolojilerinin öğrenme-öğretme süreciyle bütünleştirilmesi çalışmaları artarken Türkiye’de bilgisayar destekli eğitime geçiş yaygınlaşmaya başlamıştır. Eğitimde bilgisayar kullanımı; öğrenme süreçlerinin nitelikli olmasında, bireysel gelişimin ve toplumsal kalkınmanın önünü açmada, çağı yakalamada ve çağa öncülük etmede önemli bir bileşen haline gelmiştir (Çelebi Uzgu ve Aykaç, 2016). Bilişim teknolojileri alanında yaşanan değişiklikler ve ortaya çıkan yenilikler öğretim programlarının yapısının değişmesinde etkili olmaktadır (MEB, 2012). Söz konusu yapısal değişiklikler, uygulanan yenilikçi yöntem ve teknikler, hem BTY dersinin hedeflerine ulaşılmasına hem de günümüz eğitim dizgelerinin hedeflemiş olduğu öğrencilerin yetişmesine katkı sağlamaktadır.

Bilginin ortaya çıkması ve yayılması sürecinin bir sonucu olarak ilköğretim okulu öğrencilerine teknoloji eğitimi verilmesi amacıyla 1998 yılında Türkiye’deki eğitim fakültelerinde **Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE)** bölümleri açılmıştır. Bu bölümlerin kuruluş amacı ilk ve orta

dereceli okullarda yer alan “bilgisayar” derslerini verecek öğretmen yetiştirmektir (YÖK, 1998). 2002 yılından bu yana BÖTE bölümünden mezun olan öğretmenler, hazırlanan öğretim programlarının hedeflerini göz önünde bulundurarak ilk ve orta dereceli okullarda bilgisayar derslerini yürütmektedir.

BTY dersinin temel amacı; öğrenilen bilgilerin gerçek yaşama uyarlanabilmesi ve teknoloji okuryazarlığı konularının bilinçli olarak yaşama geçirilebilmesidir. BTY dersi yaratıcı, kendini yenileyebilen, çevresiyle iletişim kurabilen, işbirliğine açık, araştırmacı, eleştirel düşünen, kritik anlarda karar verebilen ve problem çözebilen, teknolojik işlemleri kendi amaçları yönünde kullanabilen öğrenciler yetiştirmeyi amaçlamaktadır (Karataş ve Özcan, 2010; MEB, 2012). Ancak öğretim programları, uygulanan ders planları ve uygulamaları incelendiğinde, ders kazanımlarının gerçek yaşama geçirilmesi sürecinde, BTY dersinde kullanılan yöntem ve tekniklerin yetersiz kaldığı görülmektedir. Bilişim teknolojileri alanında hazırlanan öğretim programlarının pek çoğu mevcut teknolojilerin nasıl kullanılacağı ya da var olan yazılımları içeren kazanımlarla donatılmış niteliktedir. Bu eksiklik hazırlanan son öğretim programıyla giderilmeye çalışılsa da dersin amaçlarının gerçekleştirilmesi bağlamında yeni yöntemlere gereksinim duyulmaktadır.

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

Günümüzde BTY derslerinde, öğretmen ve öğrencilerin aktif olma durumlarına bağlı olarak; anlatım, proje tabanlı öğrenme, gösterip yaptırma, soru-cevap, problem çözme, tartışma, grup çalışması, bireysel çalışma, proje gibi öğretim yöntemleri kullanılmaktadır. 2002 yılından günümüze kadar sırasıyla **Bilgisayar, Bilişim Teknolojileri, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım** adları altında verilen derslerde öğretmenin seçeceği yöntem ders süresinin verimli bir biçimde kullanılması açısından önemlidir. Öğretim yöntemleri derslerin süreleri, ders kapsamındaki yazılımlar, derslerin gerçekleştirileceği mekân (sınıf, bilişim teknolojisi sınıfı, çok amaçlı salon, konferans salonu) ile ilişkili olarak belirlenmektedir. Seferoğlu ve Akbıyık (2012)’a göre bilgi, kavrama ve uygulama basamaklarına yönelik yolları içeren gösterip yaptırma, soru-cevap, yazılı yönergelerin izlenmesi ve anlatım BTY dersinde en sık kullanılan yöntemlerdir. Üst düzey düşünmeye yönelik (analiz, sentez, değerlendirme/yaratma basamaklarını içeren) soru-cevap, problem çözme ve tartışma yöntemleri ise adı geçen yöntemlere göre daha az sıklıkta kullanılmaktadır.

Öğretim programları ve ders içerikleri incelendiğinde, BTY dersinin içerik etkinlikleri yapılandırıcı yaklaşım ile desteklenmiş olsa da bilginin öğrenciye kazandırılması aşamasında çoğunlukla geleneksel yöntemlerin kullanıldığı görülmektedir. Kullanılan geleneksel yöntemlere alternatif olarak öğrencilerin yaratıcılığını, hayal gücünü geliştirecek; bilgisayar ile aralarındaki statik iletişimi, dinamik bir etkileşime dönüştürecek; günümüzdeki teknolojik gelişmelerin, internet araçlarının ve sosyal medyanın olumsuz etkilerini fark etmelerini sağlayacak bir yöntem veya tekniklere gereksinim duyulmaktadır.

İşe koşulacak yöntem veya teknikler hem BTY dersi kazanımlarının gerçekleştirilmesinde ve akademik başarının artırılmasında, hem de öğretim programının amaçlarının ve hedeflerinin gerçekleştirilmesinde etkili olmalıdır. Başka bir deyişle, bu yöntem veya teknikler öğrencilerin bilişim teknolojilerini kullanarak kavrama becerilerini geliştirmeli, yaratıcı ve hayal gücü yüksek bireyler olmalarını, kendilerini ifade etmelerini sağlamalıdır. Aynı zamanda öğrencilere düşünmeyi öğreten, kişilik gelişmesini sağlayan ve yaratıcılık yollarını açan, kısacası sanata temas etmelerine olanak sağlayacak nitelikte olmalıdır (Neelands, 1990; İpşiroğlu, 1994). Söz konusu yöntem ya da teknikler öğrencilerin çok yönlü gelişmelerini sağlamalı ve gerçek yaşama olabildiğince yakın öğrenme yaşantıları sunmalı; öğrencilerin ders süresince aktif olacakları, yaparak ve yaşayarak öğrenecekleri süreçleri içermelidir.

Bu açıdan bakıldığında yaşantıya dayalı olması, rol oynama, doğaçlama gibi teknikleri ve oyunu kullanarak öğrencinin yaratıcılığını, hayal gücünü geliştirmesi, öğrencilerin derse daha istekli katılmalarını sağlaması nedeniyle, aynı zamanda bir sanat eğitimi biçimi olan yaratıcı dramının bilişim teknolojileri öğretiminde bir yöntem olarak kullanılmasının etkili olacağı düşünülmektedir.

Adıgüzel (2014) yaratıcı dramayı, “*Bir grupta ve grup üyelerinin yaşantılarından yola çıkarak; bir amacın, düşüncenin, doğaçlama, rol oynama (rol alma) vd. tekniklerden yararlanarak canlandırılmasıdır;*” biçiminde tanımlamaktadır. Oyunun genel özelliklerinden yararlanan yaratıcı drama “kendiliğindenlik (spontanite)”, “şimdi ve burada ilkesi”, “-miş gibi yapma” gibi özelliklere sahiptir.

Günümüzde en etkili öğretim yöntemlerinden biri olarak kabul edilen yaratıcı drama ile öğrenciler yaparak yaşayarak öğrenirler (Yiğit, 2010). Yaratıcı drama öğrencileri ezbercilikten uzaklaştırır, etkili bir öğrenme ortamı sağlar ve tüm eğitim kademelerinde eğitimin sıkıcı kalıplarını kırabilecek, çağdaş eğitim sistemiyle bütünleştirilebilecek bir özelliğe sahiptir (Okvuran, 1995). Yaratıcı dramayla öğrenciler bireysel özelliklerinin farkına vararak kendilerini keşfeder, duygularını daha iyi ifade eder; iletişim kuran, grup çalışmasına katılan ve işbirliği yapan, paylaşılan, olayların ve durumların farkına varan, demokratik tutum ve davranışlar geliştirerek yaşadıkları çağın ve yerin farkına varan bireyler olmaya başlar (Çınar, 2002). Öğrenciler, yaratıcı drama süreciyle birlikte kendilerine verileni kabul etmezler, özgün ürünlerini ortaya çıkarırlar.

Yaratıcı drama öğrencilerin kendilerine güven duymalarına ve özsaygı geliştirmelerine, yaratıcı olmalarına ve eleştirel düşünmelerine, rolde kalarak iletişim becerileri geliştirmelerine (Baldwin, 2008); dili daha etkili kullanmalarına, okuma ve matematik becerilerinin gelişmesine olanak sağlar (Hendy ve Toon, 2001). Yaratıcı drama sürecindeki oyunlar çocukların gelişimini destekler, topluma daha kolay uyum sağlamalarında, konuşma ve dinleme becerilerinin gelişmesinde onlara yardımcı olur. Yaratıcı oyunlarla yaratıcı dramanın zaman, mekân, kişiler, eylem gibi bileşenleriyle tanışan çocuklar, bu bileşenler yardımıyla kendilerini ifade etme olanağı bulurlar (Winston ve Tandy, 2009).

Heathcote’a göre dramanın etkili bir öğrenme aracı olmasının nedeni çocukların kurgusal bir dünya içinde hayal güçlerini kullanarak gerçek yaşam hakkında farkındalık kazanmalarındadır (Özen, 2011). Dramanın “*yaşamın bir provası*” olduğunu düşünen Heathcote (Akt. McKay, 1991), insanların toplumsal bir çevrede yaşadıklarını ve aynı anda düşünülmesi gereken birçok durumla karşılaştıklarını, bu durumlar hakkında var olan bilgileri ışığında mantıklı görünen kararlar aldıklarını söyler. Heathcote, uzun vadede alınanlar dışında kararların genellikle gözden geçirilmeden alındığını ve bu yüzden dramanın; duyguların, ifade etme becerilerinin yanı sıra sosyal becerilerin de geliştiği bir çeşit “*oyun oynama ya da yaşama uygulaması*” olduğunu vurgular.

San (1990) benzer biçimde, yaratıcı dramayı bir öğrenme aracı olarak görür ve bu araçla çocuklara eğitsel bir içerik sunmayı amaçlar. San, yaratıcı drama sürecindeki öğrenmenin bir tür yeniden yapılandırma olduğunu ve öğrencilerin bu süreçte önceki yaşantılarını gözden geçirme, öğrendikleri bilgileri yeni bir bakış açısıyla değerlendirme olanağı bulduklarını söyler. Yaratıcı drama yönteminin eğitimde kullanımının bir gereksinim olduğunu düşünen San, ezbere dayalı ve kuramsal bilgilerin yerini, çeşitli disiplinlerden gelen ancak özgün bir biçimde dünyayla kurulan öznel bilgilerin alması gerektiğini söyler (Sağlam, 2004).

Bir yöntem (araç) olarak yaratıcı drama; öğrenme sürecinin yaşantılara dayalı bir biçimde daha verimli geçmesini, ezberlenmiş bilgiler yerine duyularla ve duygularla öğrenmeyi hedeflerken bir disiplin (amaç) olarak; içinde yaşadığı topluma karşı duyarlı, bilinçli, çevresiyle uyumlu ve sorumluluk sahibi öğrenciler yetiştirmeyi hedeflemektedir. Öğrencilerin toplumu anlamasında ve anlamlandırmasında yaratıcı drama önemli bir rol oynar ve öğrenciler bu yolla bir üyesi oldukları toplumun kültürel zenginleşmesine etkin bir biçimde katkıda bulunurlar (Kempe ve Nicholson, 2007).

Araştırmacılar teknolojik olanakların kullanımında önceki nesillerden daha farklı yaklaşımlara sahip olan günümüz öğrencilerinin, teknolojik-okuryazar bireyler olarak yetişmeleri için drama pedagojisinin ve teknolojinin bir arada kullanılmasının yararlı olacağını ifade etmektedirler (Davis, 2010; Farmer, 2011; Anderson ve Cameron, 2013). Davis (2010) çevrimiçi alanlar ve dijital teknolojiler kurgulayarak siber drama süreçleri oluşturmanın okul temelli içeriklere olumlu katkı sağladığını düşünmektedir. Davis’e göre yaratıcı dramayı ve dijital teknolojileri bir arada kullanmak; yaratıcı çalışmalar ortaya çıkmasını sağlar, öğrencilerin öğrenmeye karşı daha istekli hale gelmelerinde etkili olur ve sınıf temelli dramatik etkinlikler uzlaşmaya, düş gücüne dayalı işbirliği çalışmalarına olanak tanır. Anderson ve Cameron (2009) da benzer biçimde teknoloji-drama birleşiminin ilgi çekici, yaratıcı bir öğrenme süreci ortaya çıkardığını söylemektedir.

Farmer (2011) yaratıcı dramanın ve teknolojinin görüşme, tartışma gibi uygulamalarda birlikte kullanılabilirliğini söylemektedir. Bu uygulamaları rol oynama, doğaçlama ve öğretmenin role girmesi gibi yaratıcı drama teknikleriyle kullanmanın hem öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştıracağını hem de öğrencilerin, insanların gerçek yaşamı ve çevreyi nasıl etkilediğini keşfetmesine katkıda bulunacağını vurgulamaktadır. Flintoff (2010) da benzer biçimde yaratıcı dramanın ve teknolojinin birbirlerini zenginleştiren iki farklı alan olduklarını, her iki alanın da eğitime farklı bir boyut getirdiklerini, kazanımlara ulaşmada kolaylık sağladıklarını belirtmektedir. Flintoff, yaratıcı dramanın çağdaş eğitim biliminde en yenilikçi ve kritik öneme sahip alanlardan biri olduğunu ve teknolojinin gün geçtikçe artan olumsuz etkisinin, yaratıcı dramayla birlikte azaltılabileceğini ifade etmektedir. Anderson ve Cameron (2013) ise öğrencilerin yaşamlarının çeşitli teknolojilerle dolu olduğunu ve bu durumun drama pedagojisiyle harmanlandığında güçlü bir potansiyel ortaya koyduğunu söylemektedir. Teknolojinin ve dramanın zaman, mekân ve varlığın (fiziksel veya sanal) eğlenceli bir yeniden yorumlanmasına olanak sağladığını söyleyen araştırmacılar, öğrencilerin okulun ve evin ötesinde, kim olduklarını, ne yaptıklarını sorgulamak ve keşfetmek için teknolojiye ve yaratıcı dramaya gereksinim duyduklarını ifade etmektedirler.

Yaratıcı drama çalışmaları ile hedeflenen kazanımlara ulaşılması ve bu kazanımların bireyler tarafından yaşantıya dönüştürülmesi amacıyla, süreç içerisinde yapılan etkinliklerin birbirini destekler, tamamlar nitelikte olması ve belli aşamaların izlenmesi gereklidir. Bir yaratıcı drama dersinin veya etkinliğinin yapılandırılmasında izlenmesi gereken üç aşama bulunmaktadır (Adıgüzel, 2014; Adıgüzel, Üstündağ ve Öztürk, 2007; San, 2006b). Bu aşamalar ısınma-hazırlık, canlandırma ve değerlendirme aşamalarıdır.

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

Öğrencilerin yaşantılarını, deneyimlerini eğitimin merkezine yerleştiren yaratıcı drama bilişim teknolojileri eğitiminde etkili bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Yaratıcı drama ve bilişim teknolojileri alanları pek çok ortak amaçta buluşsa da ülkemizde gerek bir yöntem (araç), gerekse bir disiplin (amaç) olarak kullanılan yaratıcı drama çalışmalarına bilişim teknolojileri alanında sıklıkla rastlanmamaktadır. Yaratıcı, kendini ifade edebilen ve yenileyebilen öğrenciler yetiştirmeyi amaçlayan bu iki alanın bir arada kullanılmasının, bilişim teknolojileri eğitimindeki öğrenme-öğretme süreçlerinde var olan eksikliği tamamlayabileceği düşünülmektedir.

Bilişim teknolojileri eğitiminde yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının, öğrencilerin bilgiyi keşfetmelerine, açıklamalar yapmalarına, çözümler üretmelerine ve yaratıcı ürünler oluşturmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenlerle 6. sınıf öğrencilerinin BTY dersinde akademik başarılarının artırılmasında yaratıcı drama yönteminin kullanılması amaçlanmıştır. Yöntemin, öğrencilerin akademik başarılarına ve yönetime yönelik görüşlerini belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada, BTY dersi kapsamında kurgulanan yaratıcı drama etkinlikleri yer almaktadır. Bu araştırmanın amacı; yaratıcı drama yönteminin 6. sınıf BTY dersini alan öğrencilerin akademik başarılarına ve yönetime yönelik görüşlerine etkisini belirlemektir. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Geleneksel yöntemle öğrenim gören kontrol grubunun başarı sınıfta puanı ile yaratıcı drama yöntemi ile öğrenim gören deney grubunun başarı sınıfta puanı arasında anlamlı bir farklılık bulunmakta mıdır?
2. Yaratıcı drama yöntemi kullanılarak işlenen BTY dersi hakkında öğrenci görüşleri nelerdir? Öğrenci günlükleri yoluyla elde edilen nitel veriler, başarı testi sonucunda elde edilen nicel verileri destekler nitelikte midir?

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Araştırmada nicel ve nitel araştırma yöntemlerinden oluşan karma desenlerden zenginleştirilmiş desen kullanılmıştır. Karma desenler bir araştırmadaki nitel ve nicel verilerin birleştirilmesini ve entegrasyonunu (bütünleştirilmesini) içerir (Creswell, 2009). Bu desende nicel ve nitel veriler eşzamanlı toplanarak araştırma sonunda toplanan verilerin birbirini destekleyip desteklemediklerine bakılır. Araştırma süresince nicel ve nitel veriler eşzamanlı olarak toplanmış ve verilerin analizi yapılmıştır. Araştırmada nicel veri toplamak amacıyla öntest-sontest kontrol gruplu seçkisiz (The randomized pretest-posttest control group design) desen kullanılmıştır. Bu desen araştırmacı tarafından oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yöneliktir ve değişkenler arasındaki neden-sonuç ilişkilerini keşfetmek amacıyla kullanılmıştır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2014). Araştırma, yarı deneysel desene göre belirlenen gruplar ile yürütülmüştür. Hazır olarak oluşturulmuş gruplardan biri kontrol grubu diğeri deney grubu olarak atanmıştır.

6. Sınıf BTY dersinin “Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme” ünitesini kapsayan araştırma, 2014-2015 eğitim-öğretim yılı güz döneminde, Kasım-Aralık ayları içerisinde, ünitenin yıllık plandaki takvimiyle uyumlu bir biçimde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada kullanılan deneysel model Şekil 1’de sunulmuştur.



Şekil 1. Araştırmada Kullanılan Deneysel Model

Araştırma süresince deney grubundaki yaratıcı drama çalışmaları okul konferans salonunun yaklaşık 40 metrekare büyüklüğünde ve ahşap zemine sahip sahnesinde, kontrol grubunun BTY dersleri bilişim teknolojileri sınıfında gerçekleştirilmiştir. Toplam yedi hafta süren çalışmada her hafta iki ders saati (80 dakika) deney grubunda yaratıcı drama etkinlikleriyle, kontrol grubunda anlatım, gösterip-yaptırma, sunum vb. yöntem ve tekniklerle gerçekleştirilmiştir. Her iki grupta da “İnternet Bağlantısı, Bilgisayar Ağları, İletişim Araçları, Bilgi Paylaşım Araçları” konuları işlenmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırma 2014-2015 eğitim-öğretim yılında İstanbul ili, Beşiktaş ilçesindeki bir devlet ortaokulunda bulunan, daha önce yaratıcı drama yaşantısı olmamış (öğrenciler anaokuluna gittiklerini ve anaokulunda öğretmenlerinin derslerde drama etkinliklerine benzer çalışmalar yaptırdığını söylemişlerdir) 72 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Kontrol grubunda 37 öğrenci (16 kız, 21 erkek), deney grubunda 35 öğrenci (16 kız, 19 erkek) bulunmaktadır. Öğrencilerin yaşları 11-12 arasında değişmektedir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada nicel veri toplamak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen ve öntest/sontest olarak uygulanan *İletişim Araçları Başarı Testi (İABT)* kullanılmıştır. İABT'nin amacı; öğrencilerin hedeflenen davranışlara, kazanımlara ulaşp ulaşmadıklarını belirlemek ve öğrenci başarısını ölçmektir. Test, araştırmacının gerçekleştirildiği 6. sınıf BTY dersi öğretim programında yer alan “Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme” ünitesinin kapsadığı konulara ait sorulardan oluşmaktadır. Hazırlanan ölçme aracının kapsam geçerliliğinin sağlanması amacıyla İABT meslekte en az on yıl deneyimi olan dört bilişim teknolojileri öğretmenine ve bir ölçme değerlendirme uzmanına, uzman görüşü almak amacıyla sunulmuştur. Uzman görüşlerinin alınmasının ardından çoktan seçmeli sorulardan oluşan ve 25 madde bulunan İABT son biçimini almıştır. İABT'nin geçerliğini ve güvenilirliğini belirlemek amacıyla başarı testi daha önce bu

üniteyi görmüş olan 141 öğrenciye uygulanmıştır. Başarı testinin madde analizleri yapılarak, testteki soruların madde güçlüğü ve ayırt ediciliği bulunmuştur. Ön uygulama sonunda yapılan analizlerde ölçek için hesaplanan güvenilirlik katsayısı, Alfa=0,771 olarak hesaplanmıştır; $0,60 \leq \alpha < 0,80$ olduğu için ölçek oldukça güvenilirdir (Kalaycı, 2008).

Araştırma süresince, öğrencilerin öz değerlendirme ve eleştirel düşüncelerinin gelişimine katkıda bulunan, yansıtma için de etkili araçlardan biri olan öğrenci günlükleri kullanılmıştır. Yaratıcı drama yöntemi kullanılan deney grubu öğrencilerinin sürece ilişkin görüşlerini almak ve yöntemin öğrenci görüşlerine etkisini belirlemek amacıyla kullanılan günlükler hem öğrenme sürecindeki yaşantıları yansıtır hem de öğrenciye öğrenme sürecinde aktif bir biçimde yer alma olanağı sunarlar (Eker ve Coşkun, 2012; Çepni, 2009).

Verilerin Toplanması

Araştırmada nicel veri toplamak amacıyla uygulama öncesinde ve sonrasında İABT uygulanmıştır. Kontrol ve deney gruplarının öntest ve sontest puanları hesaplanmış, aralarında anlamlı bir farklılık olup olmadığı kontrol edilmiştir. Öğrenciler her çalışma sonunda, yanıtladıkları günlükler aracılığıyla uygulamalara ilişkin değerlendirmelerini yazmışlardır. Öğrenci yanıtları yaratıcı drama yönteminin etkililiğini belirlemede ve yöntemin derste kullanılan diğer yöntemlerle karşılaştırılmasında etkili olmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırma sonunda elde edilen nicel verilerin analizi ve yorumlanması sürecinde kontrol ve deney gruplarının öntest-sontest puanları karşılaştırılarak deneysel uygulamanın öğrencilerin akademik başarıları üzerine etkisi kontrol edilmiştir. Başarı testi hazırlama sürecinde madde analizi İteman programıyla, t testinin analizi (kontrol ve deney gruplarındaki ortalamaların anlamlı derecede farklı olup olmadığını belirlemek için) SPSS programıyla gerçekleştirilmiştir. Nitel verilerin analizinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır.

Öğrenci günlükleri çözümlenirken öğrencilerin, araştırmanın etkisini öne çıkaracak duygu, düşünce ve önerileri kodlanarak temalara ulaşılmış ve bulguların güvenilirliğini artırmak amacıyla katılımcıların ifadelerinden alıntı yapılarak sunulmuştur. Araştırmaya katkı sağlayacak farklı fikirler, öneriler, algılar da göz önünde bulundurulmuş ve öğrencilerin bireysel düşünceleri yazı diline çevrilirken konuşma dilinin olduğu gibi kalmasına dikkat edilmiştir.

BULGULAR

Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmada birinci alt probleme yanıt bulmak amacıyla yapılan t testi sonucunda kontrol ve deney gruplarında yer alan öğrencilerin ön testten ve sontestten aldıkları puanların aritmetik ortalamaları, standart sapmaları, anlamlılık düzeyleri ve hesaplanan t değerleri Tablo 2’de ve Tablo 3’te verilmektedir.

Tablo 2. BTY Dersi Öntest Toplam Puanlarının Karşılaştırılması

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

Tablodaki bulgular incelendiğinde kontrol ve deney gruplarının öntest puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığı görülmektedir. Elde edilen sonuçlar, araştırma öncesinde kontrol ve deney gruplarının BTY dersi “Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme” ünitesiyle ilgili bilgi düzeylerinin eşit olduğunu göstermektedir.

Tablo 3. BTY Dersi Sontest Toplam Puanlarının Karşılaştırılması

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

Tablodaki bulgular incelendiğinde, puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunduğu ve bu farkın yaratıcı drama yönteminin uygulandığı deney grubu lehine olduğu gözlemlenmektedir. Kontrol ve deney gruplarının sontest puanlarının ortalamaları incelendiğinde, deney grubunun 44,72 olan ön test ortalamasının 85,60 olarak hesaplandığı görülmektedir. Kontrol grubunda ise 47,02 olan ön test puan ortalaması 75,29 olarak hesaplanmıştır. Sontest puan ortalamalarındaki deney grubu lehine olan artış miktarına göre, araştırmada kullanılan yaratıcı drama yönteminin, BTY dersi, “Bilişim Teknolojilerini Kullanarak İletişim Kurma, Bilgi Paylaşma ve Kendini İfade Etme” ünitesinin öğrenilmesinde, kullanılan diğer yöntemlere göre daha etkili olduğu görülmektedir. Öntest ve sontest puanları arasındaki farka bakıldığında kontrol grubundaki artışın olumlu yönde olduğu, dersin hedef ve amaçlarına, kazanımlara ulaşıldığı görülmektedir. Bu artışta kontrol grubunda uygulanan yöntem ve tekniklerin, öğrencilerin derse ve konuya karşı ilgilerinin etkili olduğu düşünülmektedir.

Yaratıcı drama yönteminin BTY dersindeki akademik başarıya etkisi konusunda yapılan araştırmalar (Çebi, 2008; Atalay, 2010; Flintoff, 2010; Özek, 2014; Ulubey ve Toraman, 2015) elde edilen nicel verileri destekler niteliktedir.

Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmada “Yaratıcı drama yöntemi kullanılarak işlenen BTY dersi hakkında öğrenci görüşleri nelerdir?” sorusuna yanıt bulmak amacıyla öğrenci günlükleri kullanılmıştır. Öğrenci günlüklerinden elde edilen veriler içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiş ve tablolar haline getirilmiştir. İçerik analizi yapılırken öğrencilerin günlüklerdeki sorulara vermiş oldukları yanıtların tümü tek seferde analiz edilmiştir.

Tablo 4. Öğrencilerin oturumlardaki duygu durumları

	f	%
Mutlu oldum.	137	41,39
Keyif aldım.	75	22,66
Eğlendim.	74	22,36
Zevk aldım.	20	6,04
Heyecanlandım.	13	3,93
Mutsuz oldum./Sıkıldım.	12	3,63

Tablo 4’teki veriler incelendiğinde araştırma süresince, öğrencilerin büyük bir bölümünün duygu durumlarının olumlu olduğu ve bu durumun öğrenci günlüklerine yansıdığı görülmektedir. Günlüklerdeki öğrenci görüşleri incelendiğinde, derslerde oynanan oyunların, canlandırmaların, afişlerin ve resimlerin, grup çalışmalarının öğrencileri mutlu ettiği görülmektedir. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadelerinden alıntılar aşağıda sunulmuştur:

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

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

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

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

Tablo 5. Uygulama sürecinde öğrencileri mutlu eden öğeler

	f	%
Oyunlar	74	40,00
Doğaçlamalar	69	37,30
Grup çalışması/birlikte çalışmak	22	11,89
Afiş/karikatür yapmak	8	4,32

Yeni şeyler öğrenmek	7	3,78
Sorun çözmek	5	2,70

Öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlarda, canlandırma aşamasında yapılan çalışmaları; “drama yapma, doğaçlama, canlandırma, tiyatro, oyunculuk, taklit yapma” gibi ifadelerle anlatmaya çalıştıkları görülmektedir. Tüm bu ifadeler doğaçlamalar teması altında tabloya yansıtılmıştır.

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

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

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

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

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

Tablo 6. *Yaratıcı drama oturumlarında öğrencilerin öğrenme deneyimleri*

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

Tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin hedeflenen kazanımlara ulaştıkları, ünite kazanımları dışında “problem çözüme, grupla birlikte çalışma, doğaçlama yapma” gibi becerileri de kazandıkları görülmektedir. Öğrencilerin çalışmalarda yeni oyunlar öğrendiklerini ifade etmeleri, oyunsu süreçleri deneyimlemeleri açısından önemli görülmektedir. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadelerinden alıntılar aşağıda sunulmuştur:

Ö1. *Bu çalışmada iletişim araçlarından epostayı, forumu, sesli ve görüntülü konferansı öğrendim. Bilgisayar araçlarını hafızamda tekrar ettim. Bugünkü çalışmanın konusu iletişim araçları üzerineydi.*

Ö4. *İnternetin gitmesi ve bundan etkilenen çocukların çözümünü öğrendim.*

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

Ö19. *Bu çalışmada kamu spotunun ne anlama geldiğini öğrenip sosyal ağları öğrendik. Bugünkü çalışmanın konusu sosyal medyayı kullanırken karşılaştığımız sorunlar ve sosyal medyayı nasıl bilinçli kullanmamızdı. Top atarak sosyal medya ağlarını söyledik ve doğaçlama yaptık.*

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

Tablo 7. *Drama oturumlarında öğrencileri etkileyen durumlar*

	f	%
Doğaçlama yapmak	80	39,02
Oyun oynamak	64	31,22
Etkinlikler (oyunlar ve canlandırmalar dışındaki etkinlikler)	40	19,51

Afiş/karikatür yapmak	13	6,34
Grup çalışması yapmak	8	3,90

Tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin doğaçlamalardan, oyunlardan (nesne kullanılarak oynanan) ve etkinliklerden daha fazla etkilendikleri, derse karşı dikkatlerinin arttığını ifade ettikleri görülmektedir. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadelerinden alıntılar aşağıda sunulmuştur:

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

Ö14. *Afiş beni etkiledi. Çünkü afiş bilgi vericiydi. Don ateş ve kablo yapma çünkü o ikisi çok eğlenceliydi. Bir de en son etkinlik olan afiş çalışması çünkü ilk defa afişleri aramızda değiştirerek yaptığımız için.*

Ö17. *Doğaçlama yaparak kısa ve küçük tiyatro yapmak çünkü kendi yorumumuzu kattık. Seçilen ebenin sahnedeki öğrencileri yakalaması ve ondan bir iletişim aracının adını söylemesini istemesi de çok hoşuma gitti.*

Ö23. *İp etkinliği. Çok eğlenceli ve öğreticiydi, en son ortada bir ip yumağı oluştu.*

Ö30. *Bir ipe sosyal ağı oluşturduğumuz etkinlik bana keyif verdi çünkü ilginç bir etkinlikti ve ben ilginç olan şeyleri çok seviyorum.*

Tablo 8. Öğrencilerin hoşuna gitmeyen bir şey yaşama durumları

	f	%
Bu çalışmada hoşuma gitmeyen bir şey olmadı.	132	88,00
Bu çalışmada hoşuma gitmeyen bir şey oldu.	18	12,00

Tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin büyük bir bölümünün derste olumsuz bir durumla karşılaşmadıkları görülmektedir. Soruyu “Bu çalışmada hoşuma gitmeyen bir şey oldu.” biçiminde yanıtlayan öğrencilerin ifadelerinden alıntılar aşağıda sunulmuştur:

Ö2. *Bazı arkadaşlarımdan ben oynarken gülmeleri hoşuma gitmedi.*

Ö9. *İki kişilik doğaçlamayı sevmedim. Çünkü arkadaşım bana yardım etmedi.*

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

Ö19. *Bu çalışmada konferans salonuna gidemediğimiz için üzüldüm.*

Ö23. *Çalıştığımız yerin çok küçük olması beni üzdü.*

Ö29. *Doğaçlamada sürekli gülmem hoşuma gitmedi.*

Ö32. *Yumağın en son bana gelmesinden hoşlanmadım.*

Tablo 9. Öğrencilerin en çok geliştiğini düşündükleri yönleri

	f	%
Doğaçlama yeteneğimin geliştiğini düşünüyorum.	35	23,97
Özgüvenimin geliştiğini düşünüyorum.	25	17,12
Dersle ilgili bilgimin geliştiğini düşünüyorum.	15	10,27
Hayal gücümün geliştiğini düşünüyorum.	14	9,59
İletişim/beden dilimin geliştiğini düşünüyorum.	11	7,53
Kendimi ifade etme becerimin geliştiğini düşünüyorum.	9	6,16
Herhangi bir becerimin geliştiğini düşünmüyorum.	9	6,16
Birlikte (grup olarak) çalışma becerimin geliştiğini düşünüyorum.	8	5,48
Yaratıcılığımın geliştiğini düşünüyorum.	6	4,11
Zekâmın geliştiğini düşünüyorum.	5	3,42
Empati becerimin geliştiğini düşünüyorum.	5	3,42
Zamanlama/dikkat yeteneğimin geliştiğini düşünüyorum.	4	2,74

Öğrenci yanıtları incelendiğinde, doğaçlama, özgüven, hayal gücü, iletişim-beden dili, kendini ifade etme becerisi, grup çalışması, yaratıcılık ve empati gibi yaratıcı dramının genel amaçlarının

öğrenciler tarafından ifade edildiği görülmektedir. Araştırma süresince, öğrencilerin yaratıcı dramayı anlatmak amacıyla sıklıkla doğaçlama, drama, canlandırma, tiyatro gibi sözcükleri kullandıkları görülmektedir. Öğrenciler canlandırma etkinliklerinde kendilerini iyi hissettiklerini, bu etkinliklerin derse katılımlarını olumlu yönde etkilediğini söylerken en çok gelişen yönlerinin ilk sırasına doğaçlama becerilerini yazmışlardır. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadelerinden alıntılar aşağıda sunulmuştur:

Ö4. *Bu çalışmada en çok hayal gücümün geliştiğini düşünüyorum çünkü doğaçlama yaparak drama yaptık.*

Ö7. *Doğaçlama yaparak insanların neler hissettiğini anladım. En çok ise eğlenceli tarafımı keşfettim.*

Ö13. *Bu çalışmada en çok utangaçlığımı yenmiş oldum. Artık daha özgüvenliyim çünkü bu çalışmadan önce insanların önünde gösteri veya konuşma yapamıyordum.*

Ö18. *Özgüvenimin geliştiğini, empati kurarak hayata bakış açımın değiştiğini düşünüyorum.*

Ö20. *Drama dersinde beşinci hafta ve her hafta rollere daha iyi bürünüyorum. Artık daha rahat konuşuyorum. Doğaçlamalar çok yardımcı oluyor çünkü sahnede kendi sözlerimizi kullanıyoruz.*

Ö24. *Hayata bakış açımı değiştiriyorum. Gerçekte Lale iken drama esnasında bir arkadaş, bir anne, bir baba rolüne girerek davranışlarımın geliştiğini düşünüyorum.*

Ö26. *Bu çalışmada bilgilerimin, toplumdaki davranışlarımın geliştiğini düşünüyorum. Çünkü yaptığımız afiş çalışmasında forum, eposta, sesli görüntülü konuşmayı öğrendik. Doğaçlama yaparken davranışlarımın olumlu yönde geliştiğini düşünüyorum.*

Ö30. *Bu çalışmada en çok özgüvenimin geliştiğini düşünüyorum, çünkü drama dersinde sahneye ürkek değil kendime özgüvenli olduğumu düşünerek çıkıyorum.*

Tablo 10. Öğrencilerin öğrendiklerinin günlük yaşama katkısı

	f	%
Bilgisayarı ve internet araçlarını daha iyi kullanacağım.	31	25,41
Bilgisayarla ve internetle ilgili öğrendiğim bilgileri sorunları çözmeye kullanacağım.	20	16,39
Bilgisayarı ve interneti daha bilinçli kullanacağım.	20	16,39
Öğrendiklerimin günlük yaşamda katkısı olacağını düşünmüyorum.	16	13,11
Kendimi konuşarak, anlatarak daha iyi ifade ettiğimi düşünüyorum.	12	9,84
Daha iyi doğaçlama yaptığımı düşünüyorum.	10	8,20
Diğer derslerime katkısı olacağını düşünüyorum.	7	5,74
Özgüvenimi geliştirdiğini düşünüyorum.	6	4,92

Yanıtlar incelendiğinde, öğrencilerin öğrendikleri bilgilerin; bilgisayar ve internet kullanımında karşılaştıkları sorunları çözmeye, kendilerini daha iyi ifade etmede katkı sağladığını düşündükleri görülmektedir. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadelerinden alıntılar aşağıda sunulmuştur:

Ö4. *Drama sayesinde ileride kendimi çok rahat bir şekilde ifade edebileceğimi düşünüyorum.*

Ö5. *Bana katkısı olacak çünkü derste ipe aynı sosyal medyadaki gibi bir ağ oluşturduk. Sosyal medyadaki ağlar gibi, insanlarla aramız iyi olursa ip gevşer, kötü olursa sıkışır. Biz bu etkinliğimizde bunu gerçekleştirdik.*

Ö12. *Bugünkü öğrendiklerimiz bilgisayarı daha iyi kullanmamızda ve bir sahneye çıkıp daha rahat durmamızda bizlere katkı sağlar. Hem dersle ilgili bilgimiz artıyor hem de büyüdüğümüzde yaratıcı drama etkinliklerine katılmak istersek daha fazla bilgi sahibi olmuş şekilde katılırız.*

Ö22. *Derste kullandığımız kelimeleri günlük ve sosyal yaşantımızda kullanıyoruz. Örneğin sesli görüntülü konferans ve forum. Arkadaşlarımız ile sesli ve görüntülü olarak konuşur, forumdan bilmediğimiz konular hakkında fikir sahibi oluruz.*

- Ö27. Doğaçlamalarda bulduğumuz çözümleri gerçek hayatımızda aynı problemle karşılaştığımızda çözmek için kullanabiliriz.
- Ö35. Bence hayal gücümüz daha çok gelişir. Drama çalışmalarını bitirdikten sonra bu konuları hatırlayıp daha iyi olacağız.

Tablo 11. Etkinliklerin öğrencilerin ifade etme becerisine etkisi

	f	%
Doğaçlamalar	75	60,98
Oyunlar	19	15,45
Hayır, etkisi olduğunu düşünmüyorum.	14	11,38
Grup çalışması/birlikte çalışma	6	4,88
Etkinlikler (oyunlar ve canlandırmalar dışındaki çalışmalar)	6	4,88
Afiş/karikatür çalışması	3	2,44

Tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin kendilerini ifade etmelerinde doğaçlamaların önemli bir etkisinin olduğu görülmektedir. Bilgisayar ve internet kullanımı, sosyal medya, bilgi ve iletişim araçlarıyla ilgili çeşitli canlandırmalar yapan öğrenciler, bu süreçte kendilerini daha iyi anlattıklarını ifade etmişlerdir. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadelerinden alıntılar aşağıda sunulmuştur:

- Ö5. Ben duygularımı ve düşüncelerimi rahat bir şekilde anlatamıyordum ama dramadan sonra doğaçlama yaparken fikirlerimi rahatça söyleyebiliyorum, doğaçlamadan önce arkadaşlarıma öneride bulunabiliyorum.
- Ö11. Sahneye çıkarken kendimin başarabileceği bir iş olarak çıkıyorum. Doğaçlamalar kendimi daha iyi anlamamı ve anlatmamı sağlıyor çünkü doğaçlamada senaryo olmadığından cümleleri kendi kafamızdan kuruyoruz ve doğaçlamayla kendimizi daha iyi anlatıyoruz.
- Ö19. Doğaçlama yaparak içimizden gelenleri daha rahat bir şekilde söyleyebiliriz. Duygularımızı ve düşüncelerimizi utanmadan, sıkılmadan doğaçlayarak daha iyi belirtebiliriz.
- Ö26. Bugün grup olarak doğaçlama yaptık. Bu doğaçlamada hem mimiklerimi hem de ses tonumu kullandım.
- Ö28 Okulda öğretmenlerime karşı çok çekingendim ama artık daha iyi, utanmadan, sıkılmadan konuşabiliyorum tüm öğretmenlerimle. Ayrıca afiş çalışmasını yaparken arkadaşlarıma fikirlerimi söyledim ve ona göre bir tasarım yaptık. Bu beni çok mutlu etti.
- Ö29. Bugünkü çalışmalar sonucunda artık kendimi daha iyi ifade edeceğimi ve sosyal medyayı daha bilinçli kullanacağımı düşünüyorum. Drama sayesinde artık düşündüklerimi söylemek konusunda zorluk yaşamıyorum. Dramayla birlikte daha iyi cümleler kurmaya başladım.

Tablo 12. Yaratıcı drama ile gerçekleştirilen derse ilişkin duygu ve düşünceler

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

Tablodaki veriler incelendiğinde, öğrencilerin derslerde kullanılan yaratıcı drama etkinliklerini eğlenceli buldukları, BTY dersi dışında diğer derslerde de bu etkinliklerin kullanılmasını istedikleri görülmektedir. Bu konuya ilişkin öğrencilerin ifadelerinden alıntılar aşağıda sunulmuştur:

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

Ö9. Bilişim dersi hep böyle geçsin çünkü eğlenceli ve eğitici oluyor.

Ö10. Arkadaşlarımla bilişim dersi daha eğlenceli ve sıkılmadan geçiyor. Bence bilişim odasında sadece bilgisayarlarla ilgilenmektense rahatça bilişim dersi işlemek daha iyi.

Ö24. Bilgisayar derslerinin hepsini dramayla yapmak isterim çünkü daha eğlenceli oluyor.

Ö34. Bugün derste çok eğlendim, hayatımda hiç bilgisayar dersinde yaratıcı drama etkinliği yapmamıştım. Bence bu sayede daha iyi ve eğlenceli öğreniyoruz.

Günlükler yoluyla elde edilen bulgular incelendiğinde yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin gelişimlerine önemli bir etkisinin olduğu görülmektedir. Öğrencilerin süreç içindeki değişimleri gözlemlendiğinde; yeni kazanımlar elde ettikleri, kendilerini ifade etme becerilerinin geliştiği, doğaçlamaların, oyunların ve grup çalışmalarının gelişimlerine önemli bir etkisinin olduğu görülmektedir.

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

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Araştırmada elde edilen sonuçlara göre, kontrol ve deney gruplarının ölçülen sınıfta puanları arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır ve bu fark deney grubu lehinedir. Bu durum araştırmada kullanılan yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin ders başarılarına önemli bir etkisinin olduğunu göstermektedir. Araştırma sonuçları yaratıcı drama yönteminin BTY dersindeki akademik başarıya etkisi konusunda yapılan araştırma sonuçlarını (Çebi, 2008; Atalay, 2010; Flintoff, 2010; Özek, 2014; Ulubey ve Toraman, 2015) destekler niteliktedir.

Creswell (2014) tüm yöntemlerin birtakım önyargı ve zayıflıklarının bulunduğunu ve birden fazla yöntemin kullanıldığı karma araştırmalarda hem nicel hem de nitel verilerin toplanmasının elde edilen verilerin zayıf yönlerini etkisiz hale getireceğini söylemektedir. Araştırmada, katılımcıların öğrenci günlükleri yoluyla elde edilen görüşlerine yer verilmiştir. Elde edilen nitel verilerin nicel verileri desteklediği görülmüştür. Alanyazında yaratıcı dramanın BTY dersindeki akademik başarıya etkisi üzerine yeterli sayıda araştırma bulunmamaktadır. Elde edilen bulgular ışığında araştırmanın alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmada öğrencilerin günlüklerdeki sorulara verdikleri yanıtlar incelendiğinde; yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin derste anlatılan konuları daha iyi anlamalarında ve ders başarılarında önemli bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Öğrenci görüşleri, öğrencilerin derse daha istekli katıldıklarını, derste daha mutlu olduklarını ve iyi hissettiklerini ortaya koymaktadır.

Öğrenciler bu süreçte;

- Ders süresince daha istekli ve dikkatli olduklarını,
- Derste oynadıkları oyunların ve gerçekleştirilen canlandırmaların onları daha ilgili ve hevesli yaptığını,
- Yaratıcı drama yaşantısından sonra kendilerini daha iyi ifade ettiklerini,
- Bedenlerini, mimiklerini ve ses tonlarını daha iyi kullandıklarını,
- Yaratıcı drama dersi ve diğer derslerde yaptıkları grup çalışmalarında daha başarılı olduklarını,
- Canlandırma etkinliklerinin problem çözme becerilerini artırdığını,
- Derslerde daha sık parmak kaldırarak, arkadaşlarıyla ve öğretmenleriyle daha rahat konuştuklarını, özgüvenlerini geliştirdiklerini söylemişlerdir.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin araştırma sonunda, bilgisayarı ve interneti daha iyi kullandıkları; sosyal medyayı daha bilinçli kullanarak, fotoğraf ve özel bilgileri paylaşırken daha dikkatli davrandıkları, daha güvenli şifreler belirledikleri, sosyal medyanın olumlu ve olumsuz yönleri hakkında bilgilerinin olduğu; interneti ve sosyal medyayı amaçlarına uygun bir biçimde kullandıkları görülmüştür. Öğrencilerin sorulara verdikleri yanıtlar, yaratıcı drama yönteminin bilgi ve paylaşım araçları, sosyal medya gibi konuların öğrenilmesinde etkili olduğunu ve öğrencilerin bu araçları daha bilinçli kullandıklarını ortaya koymaktadır. Öğrenciler özellikle oyunların, doğaçlamaların ve canlandırmalarda aldıkları rollerin konuları öğrenmelerinde büyük bir etkisinin olduğunu söylemişlerdir. Araştırmada, yaşantıya dayalı bir öğrenme olan yaratıcı drama sürecinin,

öğrencilerin teknolojiyi, interneti ve sosyal medyayı öğrenmelerinde ve gerçek yaşamlarında sağlıklı bir biçimde kullanmalarında etkili olduğu görülmektedir.

Akademik başarının yaratıcı drama yöntemi kullanılan deney grubunda daha yüksek olduğu araştırma, bilişim teknolojileri konularının yalnızca bilişim teknolojisi sınıfında değil, sınıf dışında farklı bir mekânda, farklı yöntem ve tekniklerle de öğretilebileceğini göstermektedir. Yaratıcı drama yöntemi, ders kazanımlarının bilişim teknolojisi sınıfı dışında gerçekleştirilmesi için kullanılacak etkili bir yöntem olarak görülebilir. Ders sürecinde sırtları arkadaşlarına ve öğretmene dönük, iletişim kurmakta zorlanan öğrencilerin kendilerini ifade etmeleri ve teknolojiyi sağlıklı kullanmaları konusunda yaratıcı drama yöntemi önemli bir olanak olarak değerlendirilebilir.

Araştırma bulgularından yola çıkarak ortaya çıkan öneriler araştırmacılara, öğretmenlere ve Millî Eğitim Bakanlığı'na yönelik olarak aşağıdaki gibidir:

Yapılan araştırmalar incelendiğinde yoğun olarak gösterip yaptırma, anlatım, soru-cevap gibi yöntemlerle gerçekleştirilen BTY derslerinde yaratıcı drama ve diğer öğretim yöntemlerinin etkileri karşılaştırılarak öğrencilerin öğrenme düzeyleri arasındaki farklar araştırılabilir.

Genellikle bilgisayarın ve yazılımların ne olduğuna, nasıl kullanılacağına, kod yazmaya, hesap yapmaya, yazma ve biçimlendirme çalışmalarına odaklı öğretim yapılan BTY dersinde farklı konuların yaratıcı drama yöntemiyle araştırılarak sonuçlarının karşılaştırılması sağlanabilir.

Yapılan çalışmalar incelendiğinde uluslararası alanyazında (Davis, 2010; Flintoff, 2010; Anderson ve Cameron, 2013) "*Teknolojinin Yaratıcı Dramaya Etkisi*" ya da "*Yaratıcı Drama Süreçlerinde Teknoloji Kullanımı*" konulu çalışmalar bulunmasına rağmen ulusal çalışmalara rastlanmamaktadır. Bu konuda araştırmalar yapılarak güncel bilişim teknolojilerinin yaratıcı dramaya etkisi ortaya konabilir.

Öğrenme-öğretme süreçlerinde etkin olarak kullanılan yöntemlerden biri olan yaratıcı drama, her gün gelişmekte ve öğrencileri etkilemekte olan teknolojinin daha bilinçli kullanılmasında ve ders kazanımlarının gerçekleştirilmesinde bilişim teknolojileri öğretmenleri tarafından daha sıklıkla kullanılabilir. Ayrıca bilişim teknolojileri öğretmenlerinin derslerde yaratıcı drama yönteminin kullanımına ilişkin düşünceleri araştırılabilir.

Öğretmenlerin yaratıcı drama yöntemini etkili bir biçimde kullanabilmeleri için Millî Eğitim Bakanlığı'nın, öğretmenlerin yöntemler konusundaki bilgilerini geliştirecek, teknoloji eğitimindeki örnek uygulamaların paylaşılacağı uygun ortamlar (çalıştay, seminer, kongre) oluşturması yararlı olabilir. Alan öğretmenlerinin hizmet içi eğitimler, kurslar, atölye çalışmaları, yöntemin kullanımına yönelik uygulamalar gibi süreçlerle, yaratıcı drama yönteminin nasıl kullanılacağı konusunda bilgilendirilmesi ve desteklenmesi daha nitelikli öğrenme-öğretme süreçlerinin ortaya çıkmasını sağlayabilir.

KAYNAKÇA

- Anderson, M. and Cameron, D. (2009). Potential to reality: drama, technology and education. Anderson, M., Carrol, J. And Cameron, D. (Eds.), *Drama education with digital technology* (pp. 6-19). London: New York. Continuum.
- Anderson, M. and Cameron, D. (2013). Drama and learning Technologies: to affinity spaces and beyond. Anderson, M. and Dunn, J. (Eds.), *How drama activates learning: contemporary research and practise* (pp. 226-241). Bloomsbury Academic.
- Adıgüzel, Ö., Üstündağ, T. ve Öztürk, A. (2007). *İlköğretimde Drama*. (Ed. Ali Öztürk). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Adıgüzel, Ö. (2014). *Eğitimde Yaratıcı Drama* (6. Baskı), Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Atalay, O. (2010). *İlköğretim 5. Sınıf Bilişim Teknolojileri Dersinin Öğretiminde Drama Yönteminin Öğrenci Başarısına Etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Atalay, O., ve Sahin, S. (2012). İlköğretim 5. Sınıf bilişim teknolojileri dersinin öğretiminde drama öğretim yönteminin öğrenci başarısına etkisi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), 1-9.
- Aykaç, N. (2014). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Pegem A Yayınları.
- Baldwin, P. (2008). *The primary drama handbook*. Sage Publications: California.
- Bender, M. T. (2005). John Dewey'nin eğitime bakışı üzerine yeni bir yorum. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1); 13-19.
- Büyükoztürk, Ş., Akgün, E., Karadeniz, Ş., Demirel, F., Kılıç, E. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (16. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

- Creswell, J., W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches* (Third Edition). Sage: California.
- Çebi, A. (2008). İlköğretim ikinci aşamada yaratıcı drama destekli bilgisayar okuryazarlığı. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Akademik Bilişim 2008*, 30 Ocak-1 Şubat 2008 (s. 569-573), Çanakkale.
- Çelebi Uzgur, B. ve Aykaç, N. (2016). Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi (Ege Bölgesi Örneği). *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 13(34); 273-297.
- Çepni, S. (2009). *Araştırma ve Proje Çalışmalarına Giriş. Geliştirilmiş Dördüncü Baskı*. Trabzon: Erol Ofset.
- Çınar, H. (2002). *Sokakta Dramatik Etkinlikler*. Yayımlanmamış yüksek lisans bitirme projesi, Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Eker, C. ve Coşkun, İ. (2012). Ders günlüğü yazmanın ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi akademik başarılarına etkisi. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 29, 111-122.
- Ergün, M. ve Özdaş, A. (1997). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, İstanbul: Kaya Matbaacılık.
- Davis, S., E. (2010). ICTs for creative practise in drama: Creating cyberdrama with young people in school contexts. Queensland University of Technology. Brisbane, Australia.
- Farmer, D. (2011). *Learning through drama*. Lulu Press.
- Flintoff, K. (2010). "Connections Between Drama Education and the Digital Education Revolution", 2010 Drama West State Conference.
- Hendy, L., Toon, L. (2001). *Supporting drama and imaginative play in the early years*. Open University Press.
- İpşiroğlu, N. (1994). *Duyu algılarının eğitimi: Çağdaş eğitimde sanat*. İstanbul: Çağdaş Yaşamı Destekleme Derneği Yayınları.
- Kalaycı, Ş. (2008). *Spss uygulamalı çok değişkenli istatistik teknik*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım Ltd. Şti.
- Karataş, S., Özcan, S. (2010). Yaratıcı düşünme etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcı düşüncelerine ve proje geliştirmelerine etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 225-243
- Kempe, A., Nicholson, H. (2007). *Learning to teach drama* 11-18. Bloomsbury Academic.
- McKay, D. (1991). *Drama and learning*. Johnson, L. and O'Neill, C. (Eds.). Collected writings on education and drama: Dorothy Heathcote. Northwestern University Press.
- MEB. (2008). *Bilişim Teknolojileri Öğretmen Kılavuz Kitabı*. Ankara: DSM Matbaacılık.
- MEB. (2012). *Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programı*. Ankara. <http://ttkb.meb.gov.tr/program2.aspx?islem=1&kno=196> adresinden 10 Haziran 2014 tarihinde alınmıştır.
- Neelands, J. (1990). *Structuring drama work*. Cambridge, UK. Cambridge University Press.
- Okvuran, A. (1995). Çağdaş insanı yaratmada yaratıcı drama eğitimin önemi ve empatik eğilim düzeylerine etkisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 27(1), 185-194.
- Özek, B., M. (2014). Bilişim teknolojileri dersinde yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının öğrenci başarısına etkisi. Birinci Avrasya Eğitim Araştırmaları Kongresi, İstanbul.
- Özen, Z. (2011). *Dorothy Heathcote'un yaratıcı drama yaklaşımları*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Sağlam, T. (2004). Dramatik eğitim: amaç mı? Araç mı?. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 17(1); 4-21.
- San, İ. (1990). Eğitimde yaratıcı drama. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*. 23(2); 573-582.
- San, İ. (2006b). *Yaratıcı dramanın eğitsel boyutları*. Yaratıcı Drama 1985-1998 Yazılar, H. Ömer Adıgüzel (Yay. Haz.), Genişletilmiş İkinci Baskı. Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Seferoğlu, S. (2007). İlköğretim bilgisayar dersi öğretim programı: eleştirel bir bakış ve uygulamada yaşanan sorunlar. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*. 29; 99-111.
- Seferoğlu, S. S. ve Akbıyık, C. (2012). İlköğretim bilişim teknolojileri dersinin işleniş: öğretmen görüş ve uygulamaları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*. 12(1), 405-424.
- Tekerek, N., (2006). Oyun kavramından dramaya, dramadan dramatik eğitime. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. 22, 47-73.
- Timuçin, E., Öngöz, S. ve Tatlı, Z. (2007). Bilgisayar öğretmenlerinin ilköğretim bilgisayar ders saatlerine ilişkin düşünceleri ve müfredata yönelik önerileri. 7th International Educational Technology (IETC) Conference, Lefkoşa, Kıbrıs.
- Ulubey, Ö. ve Toraman, Ç. (2015). Yaratıcı drama yönteminin akademik başarıya etkisi: bir meta-analiz çalışması. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(32), 195-220.
- Winston, J., Tandy, M. (2009). *Beginning drama 4-11* (Third Edition). Routledge.
- Yiğit, Ç. (2010). Müzikte yaratıcı drama. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(1), 1-10.
- YÖK (1998). *Eğitim Fakültesi Öğretmen Yetiştirme Lisans Programları*. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı, Ankara.

Ek-1: Yaratıcı Drama Etkinlikleriyle Gerçekleştirilen Ders Planı Örneği

Ders: Bilişim teknolojileri ve yazılım

Konu: İnternet ve iletişim

Mekân: Çok amaçlı salon

Grup: 6. Sınıf öğrencileri 35 kişi (19 kız, 16 erkek)

Süre: 80 dakika (40' + 40')

Yöntem / Teknikler: Yaratıcı drama / Rol oynama, doğaçlama

Araç-Gereç: Dört zarf, öğrenci sayısı kadar kâğıt ve kalem, iki büyük boy karton.

Kazanımlar:

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

Süreç

A- Hazırlık / Isınma

1. Etkinlik (İnternet 1, 2, 3)

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

Zarfların içinde bulunan kâğıtlarda yazılanlar aşağıdaki gibidir:

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

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

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

2. Etkinlik (İnternet sepeti)

Öğrenciler ayakta çember biçiminde dururlar ve bir gönüllü ebe olarak belirlenir, ebe çemberin ortasında durur. Diğer öğrenciler iki gruba ayrılır. "işletim sistemi" ve "internet tarayıcıları" biçiminde belirlenen öğrenciler çemberde karışık bir biçimde dururlar. Ebe gruplardan birinin ismini söylediği anda, bu grupta olan öğrenciler çember formunu bozmadan, yer değiştirerek kendilerine yeni bir yer bulmaya çalışırlar. Bu sırada ebe de kendisine bir yer bulmaya çalışır. Dışarıda kalan öğrenci ebe olur, çemberin ortasında durur. Ebe, "yazılımlar" dediğinde, çemberdeki tüm öğrenciler yer değiştirerek kendilerine yeni bir yer bulmaya çalışırlar.

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

B- Canlandırma

3. Etkinlik

Öğrenciler ikili olurlar, aralarında A ve B olarak rollerine karar verirler. Drama eğitmeni, gruplara durumların yazılı olduğu kâğıtları dağıtır. Öğrencilere kâğıttaki durumu okumaları ve hazırlanmaları için yeterli süre verilir. Bir süre sonra doğaçlamalar izlenir ve üzerine konuşulur. Drama eğitmeni doğaçlamalardan sonra öğrencilere “Bilgisayarlar arasında da ağ bağlantısı kurulabilir mi? Bilgisayar ağı kullanmak hangi kolaylıkları sağlar?” sorularını sorar.

Kâğıtlardaki roller ve durumlar aşağıdaki gibidir:

A'lar:

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

B'ler:

Bilişim teknolojileri öğretmenisiniz. Sınıfınızda ağ bağlantısı yok ve bu yüzden okulun internet bağlantısını derslerinizde kullanamıyorsunuz. Ancak bir sorun var, okul müdürü bu durumun oldukça karmaşık ve pek çok malzeme gerektirdiğini, öğrenciler için de pek uygun olmadığını düşünüyor. Okul müdürünü bu konuda ikna etmeniz gerekiyor. Bu durumu okul müdürüne, odasında açıklamaya çalışıyorsunuz.

4. Etkinlik

Öğrenciler birden dörde kadar sayarlar. Aynı rakamı söyleyenler grup olurlar. Drama eğitmeni gruplara aşağıdaki durumları konu alan bir canlandırma hazırlamalarını söyler.

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

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

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

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

C- Değerlendirme

5. Etkinlik

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

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

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

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

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

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

Soru5: Bilinen en büyük "Geniş Alan Ağı" hangisidir?

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

6. Etkinlik

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

İnternet olmasaydı..... olurdu.

İnternete bağlanmak için gereksinimimiz vardır.

İki tür bilgisayar ağı vardır. Bunlar;..... ve

Bilgisayar ağlarının görevi;

Ek-2: Kontrol Grubu ile Gerçekleştirilen 80 Dakikalık Ders Planı Örneği

Dersin adı: Bilişim teknolojileri ve yazılım

Sınıf: 6. sınıf öğrencileri (16 kız, 21 erkek)

Ünite: Bilişim teknolojilerini kullanarak iletişim kurma, bilgi paylaşma ve kendini ifade etme

Konu: İnternet ve iletişim

Süre: 80 dakika (40' + 40')

Kazanımlar

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

Ünite kavramları: Ağ, modem, internet, ağ kablosu, ağ kartı, telefon hattı, işletim sistemi, internet tarayıcısı

Yöntem / Teknikler: Anlatım, soru-cevap, tartışma

Araç-Gereç: Bilgisayar, yansıtım cihazı, slayt gösterisi

Öğrenme-Öğretme Etkinlikleri

Öğrencilerin dikkatini çekmek amacıyla aşağıdaki sorular tahtaya yazılır ve öğrencilerle birlikte yanıtlar aranır:

- İnternete bağlanmak için nelere gereksinim duyarız?
- Sosyal medyada paylaştığımız video ve fotoğraflara nasıl ulaşırız?
- Bankalarda, devlet kurumlarında ve özel şirketlerde bilgisayarların haberleşmesi, insanların birbirlerine ulaşmaları için nasıl bir sistem kullanılıyor olabilir?

Öğrencilere bilişim teknolojileri sınıfındaki bilgisayarların nasıl iletişim kurdukları, dosya paylaşımını nasıl gerçekleştirdikleri üzerine düşünceleri ve sonrasında düşüncelerini diğer öğrencilerle paylaşmaları söylenir.

İnternet alt yapısı ve ağ, ağ türleri, modem, sunucu kavramlarını açıklayan slayt gösterisi ve içeriği öğrencilere anlatılır. Bu kavramlara gerçek yaşamda nerelerde rastlanıldığına ilişkin bilgiler verilir. Kavramlarla ilgili görseller (resimler, fotoğraflar ve kullanıldıkları yerlere ilişkin durumlar) öğrencilere gösterilir. "Bu kavramlara başka nerelerde rastlarız?" sorusu sorulur ve öğrencilerin yanıtları alınır.

Öğrencilere “İnternete bağlanmak için neler gereklidir?” sorusu sorulur. İnternetin, sunuculardan bilgisayarımıza kadar olan yolculuğunda nerelerden geçtiği, interneti kullanabilmek için nelere sahip olmamız gerektiği açıklanır. “Yerel Alan Ağı” ve “Geniş Alan Ağı” arasındaki farklar söylenir.

Öğrenciler dört gruba ayrılır. Gruplara “Bir bilişim teknolojisi sınıfı kursaydık internete bağlanmak için hangi ağ türüne, hangi donanımlara ve yazılımlara gereksinim duyardık?” sorusu sorulur. Gruplar bu durumu aralarında tartışır ve bir sözcü seçerek belirlenen süre sonunda diğer gruplara aktarırlar. Tüm paylaşımlar bittikten sonra bilişim teknolojileri öğretmeni eksik kalan yerleri açıklar.

Ölçme-Değerlendirme

Öğrencilere, üzerinde aşağıdaki sorular yazılı olan kâğıtlar dağıtılır ve soruları yanıtlamaları söylenir.

- İnternete bağlanmak için nelere gereksinim duyarız?
- Ne tür bilgisayar ağları vardır?
- Bilgisayar ağları ne işe yararlar?

Öz değerlendirme Ölçütleri

- İnternete bağlanmak için nelere ihtiyacım olduğunu bilirim.
- Ağ kavramını ve ağ çeşitlerini bilirim.
- Bilgisayar ağlarının görevlerini bilirim.