1. hafta

1. Oturum:.

* Katılımcılar isimlerinin baş harfine uygun bir nesneyi olabileceği kadar estetik ve formu ve büyüklüğü muhafaza edecek şekilde gösterirler. Herkes birbirinin hareketini öğrenir ve grupta seçtiği bir kişinin adını ve formunu yaparak yer değiştirir, yanına gittiği kişi bir başkasının adını söyleyip formunu yapmak zorundadır.
* Katılımcıların isim öğrenmesi ile birlikte yaratıcılıkları, bedensel yatkınlıkları gözlemlenir.
* Katılımcılar kendileriyle ilgili 6 şeyi yazıp ortaya bırakırlar.
* Sevdikleri film
* Sevdikleri kitap
* Sevdikleri huyu
* Sevmedikleri huyu
* Hobi
* Fobi
* Herkes bir kağıt seçer ve elindeki kağıdın kime ait olduğunu tahmin etmeye çalışır.
* Bence elimdeki kağıt Gülin’e ait. Çünkü ...
* Kağıtlar tekrar karıştırılır ve katılımcılara dağıtılır, herkes eline aldığı kağıttaki ismin özelliklerini kullanarak abartarak o kişiyi taklit eder. Bu sefer herkes kim olduğunu bu abartılı taklitlerden tahmin etmeye çalışır.
* Çalışma sonrasında herkesin farklı özellikleri olduğuna dikkat çekilir.
* BİR OYUNLA DERS SONLANDIRILIR.

1. OTURUM:

Oyun ile iletişim becerisi geliştirmek hedeflenmiştir.

* Evet- hayır oyunu
* Kelime çağrışımı oyunu oynanır
* Bu oyun bir sonraki çalışmaya hazırlık amaçlıdır. Dikkat ve hafıza

güçlendirmeyi hedefler.

* Cümleden öyküye geçiş
* Grup olarzk birlikte öykü oluşturmaya çalışılınır.
* Dramatik olan hakkında bilgi verilir.
* 1. OTURUM
* HANGİ NESNENİN YERİ DEĞİŞTİRİLDİ?
* Çeşitli ufak nesneler koyulur, hangisinin yeri değiştirildiği tektek bulunmaya çalışılır
* Nesnelerle ilgili anı paylaşımı ve
* Dramatik olanı değerlendirme
* Üzerine yorum yapma..
* Nesneyi odağa aldığıumız bir doğaçlama çalışması istenir.
* Doğaçlamalar üzerine konuşulur.
* Dramatik olan değerlendirilir.

Tanım:Oyun ve tiyatro pedagojisi kendi yapısı gereği bir grubun belirli bir zaman dilimi içerisinde üstünde çalışılan temayı kavraması,

keşfetmesi, temaya dair kendi içsel bağlantılarını kurması üstüne kuruludur. Bu süreç kendine özgü araçları kullanarak işler. Bu araçların en önemlilerinden biri oyundur. Oyun hem kavramsal hem de araçsal

olarak grupla çalışılan süreçlerin odağındadır. Oyun ve tiyatro pedagogu için oyun bu bağlamda araçsallığı en etkin olandır. Oyun ve tiyatro

pedagogunun alanını ve işlevini tartışmak, bir anlamda oyunun işlevi üstüne tartışmaktır.

* Huizinga’ya göre: “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde

gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” (Huizinga, 2010:50). Oyunun özellikleri nelerdir?

# Oyun ve tiyatro Pedagogu nasıl bir süreç

oluşturur?

* Oyun ve tiyatro pedagogunun işlevi tiyatro seyircisi ile tiyatro grubunu özel hazırlanmış bir atölye programı kapsamında bir araya getirmektir. Bu ise tamamen bilinen anlayışın dışında bir sahneleme ve yazma sürecini gerektirir.
* 1. oturum
* Gardiyan oyunu..
* Oyun doğrultusunda doğaçlamada gerilimin-merakın önemi vurgulanır.
* Bu Oyun Hangi becerileri geliştirmektedir?
* Üzerine Konuşma
* gardiyan oyunu ensenden biri vardır, ayağa kalktığın an elini sana

vurur ve yerine oturursun ya da kaçar kurtulur yer değiştirirsin. bunun gerçek hayatta karşılığı nedir?

* Gardiyan oyunun hayattaki karşılık gelen kurgularıyla doğaçlama çalışması yapılır.

1. Oturum

Öğrencilerden bilindik masalları bedenleri ile anlatmaları diğerlerinin ise hangi masal olabileceğini tahmin etmesi istenir.

* Bir ispanyol masalı Armadillo anlatılır..
* Sonunda ne olmuş olabilir, tamamlamaları istenir.
* Öykülerin finalleri doğaçlama çalışması yapılır
* Genel anlamda masallarda bilindik olanın aksine armadilo da klişenin dışına çıkılmıştır. Yaratıcı olmanın farklı olanı düşünebilmek önemlidir.
* 1. oturum
* Davul Zurna bir- iki-üç oyunu oynatılır. Oyunuönce orjinal versionu oynatılır.
* İkinci kere oynatılırken donma durumlarında öğrencşlerden farklı beden formlarına girmeleri istenir.

Herkes formda donduğunda formlar üzerine konuşulur..

Beden formları ne anlatmaktadır.. Bir beden formu herkes için farklı şei

anlatabilir..

* Doğaçlama
* Formdan geçiş yaparak doğaçlama öğretilir.
* Beden kullanımı önemlidir. Kendimizi bedenimizle ifade ederiz.
* Bir yandan da yaratıcılığı zorlamak ve hızlı düşünmek hayatta bizi başarılı kılar.
* 1. Oturum
* Mekana dair formlar geliştirme..
* Aynı mekanda 3 kişilik formlar geliştirilir.
* Başka mekanlarla bağdaştırılarak çalışma devam eder.
* Mekanlar verilir. Tek tek eklenerek o mekana dair fotoğraf oluşturmaları istenir.
* Mekana yoğunlaşmak ve oradaki nesneleri gruba eklenerek büyütmek

önemlidir.

* Mekan olarak hastane verilir. Mekana dair herhangi bir yerden

Başlangıç, gelişme ve sonuç fotoğrafları istenir.

* Bu fotoğrafları kapsayan doğaçlama çalışması istenir.
* Mekanı hayal etmek, mekanda olabilecekleri hayal etmek, beden formalarıyla ifade etmek yaratıcılığımızı, hayal gücümüzü ve öngörü becerimizi arttıracaktır.

1. Oturum

Yaptığımız eylemleri düşünerek oynaacağımız Ben ne yapıyorum oyunu oynanır.

Tahmin eden ortaya geçer..

* Bir günümüzü sözsüz anlatma..
* Tek tek türm sınıfa yaptırılır..
* Bir şey sözsüz anlatırken hareketlerin ve mekanın betimlemesi ve bunun ifade edilmesi için detaylı düşünmek gerekir.
* Bu çalışmada detay yakalayabilme becerisine yoğunlaşmak önemlidir.
* Her gruba farklı atasözü verilir.
* Sözsüz doğaçlama yapmaları istenir.
* Her grubun doğaçlaması izlenir.
* Hangi atasözü olduğunu diğer gruplar tahmin etmeye çalışır.
* Farklı bileşenleri biraraya getirme
* Oyun:Kördüğüm Oyunu..
* Elelele doşan grup kendini çözmeye çalışır..
* Herkes seçtiği bir öyküden bir paragraf okur.
* Neden o paragrafı seçmiştir.
* Gruplar oluşturulur ve gruplar seçtiği paragrafı belli bir mantık çerçevesinde sıralaması istenir.
* Gruplar tek tek öykü birleştirmelerini sergiler.
* Öyküleri koydukları sıralama tartışılır.
* Başka nasıl sıralanabilirdi?
* Değişik tonlamalarla okuma çalışması yapılır.
* Vurgulamanın ve bedendel devinimin bir şeyi anlatırken ne kadar önemli olduğu dile getirilir.

1. Oturum

* Leo Lionni’nin Frederick adlı kitabı üzerinde durulacaktır.
* Öğrencilerin gözü kapalı bir şekilde öğretmenin söylediklerini hayal

etmezi istenir.

* Öykü tüm sınfa cümle cümle okutulur. Vurgulama ve tonlamanın önemi vurgulanır. Türkçe2yi kullanırken yapılan bazı diksiyon hatalarına yer verilir. Öykü bir yerde yarım bırakılır ve sınıf gruplara ayrılarak kendilerinin devam etmesi istenir.
* Daha önce benzeri yapılan çalışmada olduğu gibi klişeden kaçınmak

önemlidir.

* Öykünün sonunu doğaçlamaları istenir.
* Öykünün sonu okunur.
* Frederik üstüne konuşulur.
* Frederik farklı düşünen, sanatçı formundadır.
* Herkes aynı olamaz farklılıklar gözönünde bulundurulması gerekir. Kendimizi tanımamız kendi farklılıklarımızı bilmemiz de bu anlamda önemlidir
* 1. Oturum
* Bir sanatçı olarak Ateşböceği ve Karınca
* Öykünün grup tarafından anlatılması istenir
* Ateş böceğinin sonunu değiştirip oynayın
* Doğaçlamalar izlenir ve tek tek değerlendirilir.
* Neden müzikle uğraşan ağustos böceğini boş gezen olarak algılarız?
* Sınıfça tartışılır.
* 1. Oturum
* Çemberde ritm verme ve ritm bulma
* Herkes kendi ritmini gruba yaptırır.
* Tüm gruba değişik ritmler dinletilir
* Grupça aynı ritmi vurmaları istenir.
* Sınıf gruplara ayrılır.
* Ritm ve hareket kullanarak doğaçlama bir olay anlatması istenir.
* Gruplar birbirinin ritmle ne anlattığını tahmin etmeye çalışır
* Hayatın bir ritmi vardır.. Ayak uydurduğumuz müddetçe başarı sağlarız.
* 1. Oturum
* Bugüne kadar yaptıklarımızı listeleme oyunu
* Hızlı listeleyen grup kazanır
* En sevdiğimiz oyunu seçme
* En sevdiğimiz doğaçlama çalışmasını seçme

# 3. Oturum

* Sevilenerin oynanması
* Oyun vi tiyatro pedagojisi nedir?
* Neler öğrendik?