

SCIENCE AT THEATRE

El Kitabı

İÇİNDEKİLER

Giriş	3
EL KİTABI YAPISI:	3
BÖLÜM 1 - TEORİK VE METODOLOJİK YAKLAŞIMLAR	5
1. SAT: SCIENCE AT THEATRE	5
1.1 SAT Metodolojisine Genel Bir Bakış	5
1.2 SAT Metodunun Hedefleri	6
1.3 Bir "SAT Dersinin" Tasarımı	8
1.4 Kolaylaştırıcı Perspektifi	9
1.5 Anlatı Sanatı	11
2. BİLİM ÖĞRETMEK	12
2.1 Bilim Öğretmenin Hedefleri	12
2.2 Bir öğretim metodolojileri Karşılaştırması	13
3. BİLİM EĞİTİMİNDE TİYATRO: FIRSATLAR VE KRİTİK NOKTALAR	19
3.1 Senaryo Yazımı	19
3.2 Teatral Temsilin Farklı Düzeyleri	24
3.3 Bilimden nasıl hikaye oluşturulur?	24
3.4 Hikaye Nasıl Geliştirilir	25
3.5 Senaryoyu Yazarken	25
4. DRAMA ATÖLYESİ: GENÇLERLE/ GENÇLER İÇİN ÇALIŞMANIN ÖZELLİKLERİ	24
4.1 Çalışma İçeriği: atölyenin organizasyon/yönetimi	24
4.2 Atölye metodolojisi	26
BÖLÜM 2 – TEORİDEN PRATİĞE	34
Önsöz	34
5. KURSİYERLERİN KATILIMINI TEŞVİK ETME: "RAHAT ALAN" NASIL OLUŞTURULUR	35
5.1 Eğitim Oturumunun Hazırlığı: 5 toplantıda süreç	35
6. BİLİM-TİYATRO ETKİNLİKLERİ: SÜRECİN UYGULANMASI	51
6.1 Kısıtlamalar ve kaynaklar.	55
6.2 Süreç: ipuçları listesi	57

GİRİŞ

Science At Theatre (SAT); Hayatboyu Öğrenme Programı'nın (Lifelong Learning Program; LLP) bir alt programı olan Leonardo Da Vinci programında kabul edilmiş ve 2013-2015 yılları arasında uygulanmış olan inovasyon projesinin aktarılması projesidir.

Zorunlu eğitim müfredatında yer alan Fen Bilimleri dersi içeriğinin drama teknikleriyle uygulanmasını temel alan eğitim metodolojisini geliştirir.

Bu metod, Roma Üniversitesi Fizik Departmanı "Tor Vergata" ve "Il Globetto" kültür derneği tarafından geliştirilmiştir ve ortaokul öğrencilerine yönelik "Bilim performansları" 10 yılı aşan bir üretim, geliştirme ve yaygınlaştırma sürecine dayanan uzun süreli bir deneyim üzerine inşa edilmiştir.

Uygulama süreci boyunca, SAT metodolojisi İtalya, Yunanistan, Türkiye, Letonya ve Hollanda'dan proje ortaklarına aktarılmıştır.

SAT metodolojisi aktivitelerinin doğrudan yararlanıcıları ortaokul öğretmenleri ve öğrencileridir.

EL KİTABI YAPISI: KULLANIM KLAVUZU

Bu kitap, Science At Theatre (SAT) projesi kapsamında, tüm proje ortaklarıyla iş birliği içerisinde ele alındı.

Kitapta sizlere sunduğumuz tüm tüm metodoloji, iki iyi uygulamanın entegrasyonunu hedefleyen bir ulusötesi çalışma sonucunda ortaya çıkmıştır:

- Fen bilimlerini, zorunlu eğitim müfredatında ele alınan içeriğe uygun şekilde drama tekniklerini uygulayarak öğretmek için eğitsel bir yol. Roma Üniversitesi Fizik Departmanı "Tor Vergata" ve "Il Globetto" kültür derneği tarafından geliştirilmiştir ve ortaokul öğrencilerine yönelik "Bilim performansları" 10 yılı aşan bir üretim, geliştirme ve yaygınlaştırma sürecine dayanan uzun süreli bir deneyim üzerine inşa edilmiştir;
- İtalyan sosyal kooperatif "Moiselle Le Blanc"ın geliştirdiği drama yazımı teknik ve ilkelerine dayalı bir eğitim-öğretim süreci. 2009-2014 yılları arasında bu metod -iki ulusötesi proje dahilinde¹ - İtalya, Romanya, Yunanistan, ve Hollanda'da sosyal ya da mesleki dışlanma riski taşıyan gençlerle çalışan ve erken yaşta okul terkiyle mücadele eden öğretmenler, eğitimciler, eğitimler ve sosyo-kültürel çalışmalar yapan uygulayıcılara aktarıldı.

¹ "Tiyatro Yazımı (2009-2011) ve Okulda Tiyatro Yazımı (2012-2014)projelerinin her ikisi de Hayatboyu Öğrenme Programı (LLP) alt programı olan Leonardo Da Vinci- Yenilikçi Projelerin Aktarılması kapsamında uygulandı. (LLP Haziran 2012, Tiyatro Yazımı projesi iyi uygulama örneği olarak 'Herkes için Hayatboyu Öğrenme' sosyal dahil etme konferansına davet edildi- 'Herkes için Hayatboyu Öğrenme' sosyal dahil etme konferansı Birmingham - İngiltere'de gerçekleştirildi. bilgi için: www.writingtheatre.eu

Elinizdeki kitap, **iki bölümden oluşmaktadır**:

Bölüm 1 4 üniteden oluşur ve teorik ve metodolojik yaklaşımları gösterir.

Ünite 1 SAT metodolojisinin genel yaklaşımını açıklar.

Ünite 2 Bilimsel bilginin doğrudan deneyimlerle öğretilmesi/öğrenilmesinin önemine odaklanır, Farklı öğrenim seviyelerindeki öğrencilerin karşılaştıkları zorlukları inceler.

Ünite 3 Temel alınan drama yazım ilkelerini açıklar.

Ünite 4 Drama atölyesinin metodolojisini inceler.

Bölüm 2 "Teoriden Pratiğe" iki üniteden oluşur ve Bilim-Tiyatro etkinliklerinin gelişimine yönelik gerçekleştirilen eğitim atölyelerinin pratikteki uygulama süreçleriyle ilgili bilgi verir.

Ünite 5 Basit etkinliklere yönelik 5 toplantı formatı ele alır- tipik bir drama atölyesinde olan - tasarım aşamasına hazırlık, yazım ve Bilim-Tiyatro performansının gerçekleştirilmesinden oluşan aşamaları açıklar.

Ünite 6 Bilim-Tiyatro etkinliğinin oluşturulma sürecini anlatır, fen bilimleri içeriği ve drama tekniklerinin nasıl ve hangi noktada entegre edildiğini açıklar.

BÖLÜM 1 - TEORİK VE METODOLOJİK YAKLAŞIMLAR

1. SAT: SCIENCE AT THEATRE

1.1 SAT METODOLOJİSİNE GENEL BAKIŞ

Bilim eğlenceli ve büyüleyici bir oyun olabilir. SAT metodolojisi gençlerin Fen bilimleri ve bilimsel içeriğe olan ilgisi ve yaratıcı becerilerin kullanımını teşvik etmeyi hedefleyen bir öğretme ve öğrenme süreci önerisi geliştirmek üzerine yapılandırılmıştır.

Drama teknikleriyle bağlantılı bilimsel deneyler üzerine geliştirilen etkinlikler, -genelde kavramların yukarıdan aşağıya atarılmasına dayalı olan- geleneksel öğrenme/öğretmeden farklı bir deneyimi temsil eder, interaktifliğe ve işbirliğine odaklanır.

Metodolojinin uygulama sonuçları şöyle sıralanabilir:

- Bilimsel konuların öğretimindeki detayları irdelemek
- öğrencilerin bilimsel konulara ve kavramlara olan merakını artırmak, en karmaşık konular dahil;
- öğrencilerin takım çalışması motivasyonlarını geliştirmek ve davranış problemleri ve/veya dezavantajları olan gençlerin dahil edilmesi/entegrasyonunu artırmak;
- yenilikçi bir eğitmenin rol çerçevesini belirlemek;
- eğitim alanında çalışan kuruluşlar arası iş birliği, ağ geliştirme ve tanıtım faaliyetlerini artırmak;
- gençlerin Fen Bilimleri fakülteleri tercihlerinin artmasını teşvik etmek.

SAT modelinin en güçlü yanlarından biri yararlanıcıları ve katılımcıların ders, değişen içerikler, metodolojiye dil bariyerleri olmaksızın direk dahil edebilmesi ve her eğitim seviyesine uygulanabilmesidir. 7-10 yaş en kolay adapte olan yaş grubudur, ama esas olan aradaki nedenselliği kurgulayabilmek, böylece soyut bir konuyu bir hikayeye, oyuna veya pratik bir uygulamaya dönüştürebilmek, gerektiğinde bilimsel dili kullanmanın önemini unutmamaktır.

Kimya, Fizik ve Matematiğin genellikle sıkıcı ve zor konular olarak algılandığının farkında olarak, bu dersleri sadece birkaç çalışkan öğrencinin başabileceği algısını kırıp tüm öğrencilerin katılabileceği ve deneylerden oluşan derslere katılım sağlayabildikleri bir yapılandırmayla derslerimizi kurguladık.

Amacımız zor ve karmaşık olarak etiketlenmiş dersleri içerikten yoksun, sadece eğlenceden oluşan bir oyuna çevirmek değil, bu konuların farklı, deneysel bir dünyaya öğretilmesine liderlik etmektir. Öğrenme ve hafıza duygusal aktiviteyle ilişkilendirilerek geliştirilir. Duygularımızla ilişkilendirdiğimiz şeyleri çok daha kolay öğreniriz, bu duyguların heyecan, merak, gerilim ya da öfke olması fark etmez. Ayrıca, pozitif duygularla ilişkilendirilmiş anıların çok daha kolay ve net hatırlandığı kanıtlanmıştır. Girişimimizin başarısı ve değeri bilimi, sadece en iyi ve başarılı öğrencileri değil tüm sınıfı dahil ederek işleyen bir metod bulmuş olmamızdan kaynaklanmaktadır.

1.1.1 Dikkat Çekme Ve İlgi Yönetimi

Öğrencinin dikkat süresi yaşla birlikte artar: ancak 11-14 yaş arası, böyle bir deneyimde yer alma konusunda daha az istekli olma eğilimindedirler. Metodolojimizi kullanmak isteyen profesyoneller, ilgi çekmenin ve tüm izleyicilerin ilgisini sürdürmenin bazı püf noktalarını bilmelidir. SAT metodunun temel özelliklerinden olan basit yöntemlerden biri, derslerde teatral bir dil kullanarak espriler, oyunlar ve doğaçlamaları ders işleyişine dahil etmektir. Bu basit formül kavramların ve tanımların dönüşümünü kolaylaştırarak çalışma ekibi içinde tartışmalar ve muhakeme yapmayı teşvik eder.

1.1.2 Oyunlaştırma

Derslerimizin ve ders metinlerinin oyunlaştırılması modelimizin uygulanmasındaki anahtar noktadır. Tiyatro büyüktür: bu tanım, sadece sahne için veya makineler ya da dekorlar için geçerli değildir, aynı zamanda oyuncuların kendi hareketleri için de geçerlidir. Hareketler geniş ve açık olmalıdır; net ve teatral olması için de iyi vurgulanmalıdır. Bir şeyi gösterdiğimizde tüm kolumuz hareket etmelidir; bir hareketi veya eylemi mimiklerimizle anlattığımızda izleyici olan herkes tarafından görülebilmelidir. Derslerimizde laboratuvarı gerçek bir sahneye dönüştürerek renkli dekorlar, tamamı gerekli araçlar ve sahne donanımıyla dolu masalar kullanırız. Araçların öncelikle *dramatik boyutlarda olması gerekir, yani bir şişe su 5 litrelik bir su tankı demektir!*

Böyle boyutlarda araçlar oluşturamadığımız veya hazırlayamadığımızda, büyük bir ekrana canlı yayın yapabilen bir kamera veya fotoğraflar, diyagramlar, sunumlar ve videoları kullanırız, böylece ne olduğunun detaylarını herkes görebilir. Tüm bu ön hazırlıklar izleyicinin dersten zevk almasını sağlayarak basit bir deneyi harika bir gösteriye dönüştürür.

1.2 SAT METODUNUN HEDEFLERİ

1.2.1 Gizemlerin açığa kavuşturulmasında bilim

Bir çocuğun bilişsel öğrenme süreci merak üzerine kuruludur: çocuk önce deneyimleri aracılığıyla öğrenir, sonra deneyimlerini muhakeme etmeye başlar. SAT eğitsel yaklaşımı, gençlerin etraflarındaki dünyayı bilimsel deneyler ve oyunlar aracılığıyla keşfetmeye teşvik edildiği bir "merak atölyesi" olarak tanımlanabilir. Bilinen diğer yaklaşımlarla uyumlu olarak (mesela, Sorgulamaya dayalı Fen Bilgisi Eğitimi (Inquiry Based Science Education); Harold Kroto'nun "Çocuklar için Bilim"i (Science for Children); Leon Lederman tarafından tasarlanan "Hands-On" programı vs.) önerdiğimiz eğitim yolu -" bilimsel tiyatro oyunu" formülü ile tanımlanabilir- şu pedagojik ilkelere dayanır:

Eğlenceli-teatral yaklaşım: öğrenciler derse doğrudan katılır, bilimsel tema ve konuların oyunlaştırma araçları ile kendilerini "bilimsel bilginin oyuncuları"na dönüştürürler.;

Deneysel metodoloji ve interaktif danışmanlık: öğrencilerin tiyatro performansı ve laboratuvar araçlarını kullanarak, "yaparak öğrenme" yaklaşımını uygulamaya teşvik edilirler;

İşbirliği kriterleri: öğrenciler bilimsel fenomenleri açıkladıkları tiyatro performansının tasarım ve geliştirme aşamasına doğrudan katılırlar. Bu süreçte bilgi ve fikir paylaşımında bulunarak "kolektif bilgi"yi şekillendirirler.

Bu çerçevede, SAT yaklaşımının ana hedefleri aşağıda yer almaktadır.

1. Öğrencilerin Bilimdeki "kesinlik" kavramını anlamalarını sağlamak: Bilimin çekiciliği, cazibesi ve güzelliği onun kesinliğinde gizlidir.

En ilgi çekici deneylerden biri polar ve polar olmayan sıvıların (suya karışabilen veya karışmayan) karıştırılmasıyla ilgili olandır. Deneye başlamadan önce, öğrencilere, bilimsel bir deneyin tekrarlanabilir olduğunu gösterebilmek için, eşler halinde eş zamanlı çalışmaları söylenir: Roma'da yaşayan birinin bir deney yaptığında ulaştığı kesin sonuçlara, tamamen aynı deneyi yaptığı takdirde Riga'da yaşayan biri tarafından da ulaşılmalıdır.

2. Kişisel ve ortak öğrenme

Hangi konu, tema, ders, deney veya oyun olursa olsun kolaylaştırıcının yaklaşımı, her öğrenciyi dahil etmesi ve onlara yardımcı olması ve tüm grubun "anlamasını" sağlaması önemlidir. Eğer spesifik bir sorunun cevabını bilmiyorlarsa, bir kavramı anlamamışlarsa, kolaylaştırıcı öğrencilere ve tüm gruba yeteneklerini kullanarak çözümü bulmalarında rehberlik etmelidir. Mesela, gerekirse kolaylaştırıcı deneyi tekrar tekrar yapmalı veya öğrencileri mantıksal ilişkilendirme yapmaya teşvik etmelidir.

3. Herkes rahat hissetmeli

Ortam önemlidir: daha rahat olması herkes için daha iyidir (kolaylaştırıcı da dahil!). Rahat bir ortamda öğrenciler anlamaya ve dikkatlerini vermeye daha eğilimli olacaktır; kolaylaştırıcı grubu çalıştırmakta ve "öğrenme çıktıklarına" ulaşmakta daha verimli olacaktır. Peki grubun söz konusu ortamda rahat olduğunu gösteren ana unsurlar nelerdir? Öncelikle, geleneksel eğitime kıyasla, kolaylaştırıcı notlamanın/puanlamanın olmaması unsurunu kullanır. Kolaylaştırıcı herkese saygı göstermelidir: bu demektir ki, herkesi -eşit seviyede- dahil edebilmelidir, özel problemleri/engelleri olan öğrenciler de dahil. Ayrıca, öğrenciler arası fikir alışverişini teşvik etmelidir: mücadele ve rekabet doğru yönetildiğinde pozitif duygular ve davranışlara dönüşür. Kolaylaştırıcı öğrencilerin atölyede gerçekleşen her şeyi anlamasını sağlamalıdır, yapılan iş ve her birinin sonuçları grubun bir şeyler öğrenmesi için bir fırsat teşkil eder. Bu yüzden "oyunlar" ve "oynamak" önemlidir. Öğrencilerin "ödüllükler" ile ödüllendirilmesi tavsiye edilir (ödüllükler öğrenenlerin çalışmasıyla alakalı olmalıdır).

4. Katılımcıların önceki bilgilerinden ve muhakeme güçlerinden yararlanma

Etrafımızdaki dünyayı anlamamız sahip olduğumuz bilgiyle alakalıdır. Bu bilginin bir kısmı doğuştan varolan- iç güdüsel bilgidir, bir kısmı ise sosyo-kültürel arkaplana dayanır. Gündelik hayattaki muhakeme, tümevarımdan farklı olarak bir problemin veya deneysel bir durumun tüm görünmez unsurlarını kapsar. Bu yöntemlerin ikisinin de kullanılması öğrencinin bildiği ve yapabildiği her şeyi kullanarak tamamen katılımını sağlar: öğrenci kendi "akıl yürütme yönteminin" bilimsel gerçekliklerle paralel olduğunu anlar ve öğrenir; gerçeklikle ilgili kavramların kendiliğinden gelişerek bilimsel içeriğe dönüşebildiğini öğrenir. Deney yapan birinin bu esnada aklına takılan sorulara akılcı cevaplar araması muhtemeldir. Bilim günlük hayatımızdan uzakta değil!

1.2.2 Ebelik ve bilimsel metod: bilginin işbirlikçi yapısı

Bir konuyu özümsemenin en pratik yolu öğrencilerin konsepti anlamasını ve ifade etmesini sağlamaktır; bu da için bir fenomenin gözlemlenmesinden başlayarak, sorularla onlara rehberlik etmeye, diyalogları uyum bir şekilde yönlendirmeye uzanan Sokratik metod olarak da bilinen *ebelik* metodudur.

Fen bilimleri hakkında, özellikle matematik ve fizik hakkında sıklıkla düşülen hata, öğrencilerin yalnızca hafıza geliştirmelerine yarayan soyut formüller ve veriler içinde kaybolmaktır. Ancak, fen bilimlerindeki önemli formüller ve tanımları not ederken, geleneksel öğretim sürecinin tersine çevirmeyi hedefleyen bir dizi metod geliştirdik. Soyut kavram sırasını ve bunun uygulamasını tersine çeviriyoruz, dolayısıyla söz konusu kavram kanıtlanması gereken bir formül ya da teorem olmak yerine bir yasanın ele aldığı verilerden yola çıkarak tahmin ettiğiniz bir olguya dönüşüyor. Bilimsel konuların hedeflerini ve görevlerini anlamak öğrencilerin konuya dahil olduğu ilk anlardır. Sırf bir tanım ya da yasanın üzerinde durmak, bunu ilk defa duyan biri için yüksek olasılıkla belirsiz ya da etkisiz olacaktır ve sonuç vermemesi olasıdır. Üstesinden gelmemiz gereken mesele yalnızca, kelimelerin bilinen anlamlarında kullanılması değil, öğrencilerin odaklandığımız konuyu verdiğimiz örnekler üzerinden pratik yollarla ve net olarak anlamasıdır. İncelenen sistemin temelindeki neden-sonuç ilişkisini kurabilmeleri için öğrencilere uygun sorular sorularak dikkatle rehberlik edilmiştir.

Amaç öğrencilerin incelenen olgunun önceden açıklanıp ispatlandığını unutmaya noktasına getirilip tamamen kendi keşfetme süreçlerine dalmalarını sağlamaktır: böylece grubun öğrenme heyecanı, her öğrencinin bilgiyi ezbercilikten uzak ve derinlemesine anlaması sağlar.

1.3 BİR "SAT DERSİ" NİN TASARIMI

Lütfen dersinizin planını kesin olarak yapın. Dersin tasarımı öğrencilerin takip ettiği eğitim müfredatıyla tutarlı olan bir tema seçimiyle başlar. Konu seçildikten sonra, eğer önemliyse, farklı disiplinlerin getirdiği bakış açıları dikkate alınarak çalışılmalıdır (örneğin bilimsel, çevresel, tarihsel ve mitolojik). Daha sonra, kolaylaştırıcı/eğitmen/öğretmen seçilen konuyla tam anlamıyla ilgili olan kavramların öğrenciler tarafından anlaşılmasını sağlayacak olan deneyleri seçer, bu noktada şu iki ana kriter dikkate alınmalıdır: öğrencilerin bilgi seviyesine uygun olma ve oyunlaştırmaya uygun olma (bu "ilgi çekici" olmaları anlamına gelir, yani bilimsel olguyu göstermekte dikkat çekici ve şaşırtıcı şekilde analiz ediyor olması gerekir).

Eğer mümkünse, deneyi şekillendiren bir hikaye yaratın, öğrencilerin dikkatini ve merakını yükseltmeye yardımcı olacaktır. Lütfen unutmayın ki amaç öğrencilerin "teslim etmek" istediğiniz bilimsel kavramı daha kolay anlamalarını sağlamak, dolayısıyla, basit şeyler yapın: "izleyici" nizin (deney sırasında) ne olduğunu, cevaba/çözüm yoluna katkı sağlaması gereken problemin ne olduğunu net olarak anlaması gerekir. Ayrıca unutmayın ki deney, yalnızca daha yetenekli olan öğrenciler tarafından değil herkes tarafından anlaşılır olmalı!

Deney herkes tarafından görülebilmeli, yani gerekirse bir projektör kullanarak deneyin yapılışını ekrana yansıtın. Mümkünse, sahnedeymişsinizcesine dersin dikkat çekici olmasını sağlayacak her şeyi kullanın: kostümler, ışık, müzik gibi.

Dersin ritmi çok önemlidir: öğrenciler başından sonuna kadar dikkat kesilmeli, dolayısıyla, -planlama aşamasında- dersin tüm detaylarının belirlenmiş olduğu bir "detaylandırılmış plan" yazılması tavsiye edilir. Ayrıca izleyicinin (öğrencilerin) dahil edilmesi ve aktif katılımı için de detaylandırılmış planda öğrencilere yönelik soruların ve oyunların yer alması önemle tavsiye edilir.

Yenilikçi ve etkili bir şekilde oyunlaştırılmış bir dersin ilkeleri:

1. Konunun tanımlanması;
2. Konuyu gösteren deneylerin tanımlanması; anlaşılabilirlik, fizibilite ve gösteriye çevrilmeye uygun olarak seçilmeliler;
3. Detaylı planın yazılması: “senarist” Bilim ve Eğitimle ilgili uygun becerilere ve esnekliğe sahip olmalı;
4. İzleyiciyi dahil edecek ve cezbedecek gerekli multimedya desteğinin sağlanması/oluşturulması;
5. Şu özelliklere uygun kolaylaştırıcıların seçilmesi:
 - Çalışma grubuyla ilişkilenebilen;
 - Öğrencilerin engel, korku, güvensizlik, utangaçlık gibi psikolojik bariyerleriyle başa çıkabilecek;
 - Otokontrol ve öz güveni yüksek;
 - Yaratıcılığını kullanan;
 - Çalışma grubundaki sorumluluk duygusunu yüksek tutarak sonuçlara ulaşılmasını sağlayabilecek;
 - Bilimsel/teatral becerileri olan.

1.4 KOLAYLAŞTIRICININ ZİHİNSEL YAPISI

Maria Montessori'ye göre:

“koşulların incelenmesinin bireyin doğal aktivitelerinin gelişimi için gerekliliği, ilham verici haz sanatı ve iş için duyulan coşkuudur. İş stresi, öğrenmenin incelenmesi ilginin sonucudur ve hiçbir şey çaba göstermeden gerçekleşmez (...). Ama çaba bireyin tüm enerjisini eyleme dönüştürür, bu da sadece bireyin ilgisi hissetmesiyle mümkün olur (...).Eğitimci ilgiyi yönlendirebiliyorsa – bir eylem seçmenin ilgisini ve seçilen eylemin seçicinin tüm enerjisini vererek gerçekleştirilmesi- bu demektir ki eğitimci bir kişiyi hayata uyandırmıştır.”. (M. Montessori, Psikogeometriye “Giriş”)

Aşırı hiperaktif veya aşırı pasif bir sınıfla çalışıyor olmanız farketmez, ilköğretim, ortaokul veya lise öğrencileriyle çalışıyor olmanız da fark etmez, başarılı bir ders için önemli olan tüm bunları unutmamızdır.

En başta kolaylaştırıcıların öğrencilere gösterecekleri şeyler konusunda heyecanlı olması gerekir.

Coşku bulaşıcıdır ve eğer öğretmen heyecanlanmazsa ve iletişimine duygularını eklemese, öğrenciler bile bu kısır gerçeği kabul eder: gökkuşağı sadece kırmızı, mavi ve yeşilin tonlarından oluşur.

Bu dersler her zaman kolay gerçekleştirilmez; bu yüzden genellikle reaksiyon almakta zorluk çekilen zorlayıcı sınıflarda uygulama yaptık. Kolaylaştırıcının vazgeçmesi bir seçenek değildir.

Ayrıca bu durumda izleyiciye, sınıfa hatta problem yaratan bireye uygulanması yararlı olabilecek bazı tedbirler vardır.

Her grubun bir lideri vardır, bu liderin farkedilmesi dersin en iyi şekilde uygulanmasının için anahtar noktalarından biridir.

En basit çözüm liderin popülerliğini ve gücünü kolaylaştırıcının sorularıyla sıkıştırarak dönüştürmesidir; bu sürecin olumlu yanı yeni bir lider figürü oluşturmaktır. Bu metodun riski ise liderin dışlanması ve izole edilmesidir, dolayısıyla uç durumlarda bundan kaçınılmalıdır.

En iyi çözüm en basit olandır: “problematik” bireyi dahil edebilmek; böylece tüm diğer öğrenciler de öne çıkma korkularından sıyrılarak derslerden olması gereken şekilde yararlanacaklar.

Tüm öğretmenler/öğretmenler bilirler ki, bir soru sorduklarında öğrenci grubundan iki ya da üç kişi cevap verecek.

Bilgi eksikliğini “cezalandırarak” ve aynı zamanda öğrencinin hazırlığını ödüllendirerek klasik düzeni alt üst etsek bile. Her öğrenciye sukunetle ve mantıkla yardım ediyoruz, en az yetenekli olanı bile bir kavramı veya tanımı anlamasında başarılı olması için destekliyoruz. Ödüller grubun dahil olduğundan emin olmak için harika birer özendiricidirler: bir notlama formülünden bahsetmiyoruz: bunun yerine daha somut bir şeyden, mesela büyük renkli bir kartonda yer alan bir periyodik tablo posterinden bahsediyoruz.

Kolaylaştırıcı çalışma ortamını gençlerin ilgisini sürekli ve yüksek kılacak şekilde tasarlayabilmelidir.

Öğretmenin optimum başarı göstermesi için gençlerin ilgisinin kendiğinden, doğal öğrenme dürtüsü ile yükselmesini sağlamak bir önkoşuldur. Eğer uygun bir ortamda bululuyorsa, kendi kişisel gelişim yollarına göre öğrenciler öğrenmeye, çalışmaya, inşaa etmeye, başlatılan aktiviteleri gerçekleştirmeye, güçlü yanlarını test ederek, ölçerek ve kontrol ederek ilgilidirler.

Bilimde eğlenerek öğrenme yoluna başlayacak olan her birey kelimelerin ne kadar önemli olduğunu bilmelidir.

Dil çok dikkatli olunması gereken bir faktördür: senaryo taslağının oluşturulmasıyla ve sahnelerin test edilmesiyle başlar, iletişimin net, merak ve ilgi yükseltici ve en önemlisi de izleyiciye tam ve detaylı, doğru bilimsel bilgiyi vermesi ile devam ederiz. Karmaşık şeyleri nasıl basitçe açıklarsınız? Albert Einstein’ın “Eğer bir konuyu berberime açıklayabiliyorsam o zaman bu, konuyu benim de anladığım anlamına gelir” kuralını nasıl evrenselleştirirsiniz? Somut deneyim, hayal gücü ve doğal olguların basit açıklamalarını aramak anlamakta, bilgiyi yaygınlaştırmakta ve merak uyardırmakta vazgeçilmez araçlardır. Concrete experience, imagination, and the search for simple explanations of natural phenomena, become essential tools to understand, broaden knowledge, create curiosity. Tüm bunlar uygulayıcının uygulamanın kültürel ve eğitimsel değerini garantileyen bilimsel titizliği sürdürmesini önlememelidir.

1.5 ANLATMA SANATI

Hikaye anlatma sanatı her zaman insan doğasının vazgeçilmez yetkinliği olmuştur: hikayeler, metaforlar, mitler ve efsaneler eski çağlardan beri iletişimde ve öğretmede, bilgi ve veri aktarımında kullanılmıştır. Eski hikaye anlatıcıları, bilgeliklerini diğerlerinin öğrenimine ve yararlanmasına sunar, dersin dinleyen tarafından öğrenildiği ve anlaşıldığından emin olurlardı. Bu ihtiyacı karşılamak için, anlatıcılar bilgi aktarımının en iyi yolunu keşfettiler, bu yol aynı zamanda hatırlamaya da yardımcı oluyordu, dinleyicinin zihninde fantastik ve rengarenk imajlar yaratarak bilgiyi bunların üzerine dokuyordu. Bilimin dramının hafif dokunuşuyla donatılması ile, bilgiyi yeni ve interaktif bir formül ile aktarabiliriz: deneyler ve multimedya destekleri sayesinde, öğrenciler eğlenirken terimler, bilimsel kanunlar ve kullanılan araçlar hakkında bilgi alacak, böylece dünyaya, onu yöneten güçlere ve onu oluşturan elementlere olan merakları canlanacaktır. Elbette, her katılımcı bilim adamı olmak için can atmayacaktır, ancak içlerinden hatırı sayılır bir kısmı bilim sevgisini geliştirecek, bunun salt akademik bir konu olmadığını, yaşadıkları fiziksel gerçekliği daha iyi anlamak anlamına geldiğini kavrayacaklardır. SAT metodolojisi “bilimsel” jimnastik yoluyla kişisel bilişin ve yaratıcı becerilerin geliştirilmesini hedefleyerek, fiziksel olgu anlayışına ve bunun test edilmesine odaklanır.

Bildiğimiz kadarız. Bu SAT modeli.

SAT modelinin anahtar noktaları:

1. *Dikkat çekmek için tüm katılımcıların dahil edilmesi stratejilerinin uygulanması.*
2. *Soyut kavramların hikayelere, oyunlara, pratik uygulamalara dönüştürülmesi.*
3. *Şunları hedefleyen bir çok deneyin uygulanması:*
 - a. Katılımcıların dahil edilmesi;
 - b. duyuşal izlenimlerin uyarılması;
 - c. bu duyuşal izlenimlerin başlangıç noktası olarak řu hususlarda kullanılması:
 - i. tanım geliřtirme;
 - ii. hipotezleri formüle etme (yaratıcılığın teřvki ve gözlem ruhu);
 - iii. mantıksal tümdengelimle başlama;
 - iv. hipotezlere başlandığında oluşturulan tümdengelimleri kontrol etme.
4. *Teatral boyutun uygulanması, bu amaçla tasarlanan deneysel ispatların medya ve multi medya aşamasının kullanılması yoluyla.*
5. *Kolaylařtırıcılar:*
 - a. Drama dilini bilir ve kullanır;
 - b. Öğrencilere aktarılacak olan konulara aşinadırlar;
 - c. Sahne araçlarını kullanmayı bilirler, deneyler veya farklı durumlarda olsa dahi;
 - d. Gençlerin direncini kırmayı ve grubu yönetmeyi bilirler;
 - e. İlgi oluřturma ve yönetmeyi bilirler, sakin ve hareketli anları doğru řekilde yönetebilirler;
 - f. Sokratik ve bilimsel metodu kullanmayı bilirler; "hazır" kavramları reddetmelidirler, atılımcıları kavramları yeniden yalıandırmaya ve deneysel gözlemden sonuç çıkarmaya teřvik etmelidirler.

2. BİLİM ÖĞRETMEK

Bu ünite de bilimsel bilginin önemini ve doğrudan deneyimle bilim öğrenmeyi analiz edeceğiz. Bilimin aktarılmasındaki zorlukları analiz ederken bazı zorlukların öğrencilerin okul hayatlarının çeşitli aşamalarında karşılarına çıkmasını tartışacağız.

2.1. BİLİM ÖĞRETMENİN AMAÇLARI

2.1.1 Bilimi teşvik etmenin önemi

The PISA (Programme for International Student Assessment) yani Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı OECD (Organization for Economic Cooperation and Development) yani Ekonomik İşbirliği ve Gelişim Organizasyonu'nun bir projesidir. Program amacı 15 yaşındaki öğrencileri şu üç alanda değerlendirmektir: okuma, matematik ve bilim. Değerlendirme Organizasyonun şahitliğinde her üç yılda bir geçmiş testlerle karşılaştırmalı olarak gerçekleştirilir, amaç her ülkenin eğitim politikalarının etkinliğini ölçmektir. Resmi hedeflerden biri 2020'de üye devletlerin öğrencilerinin %15 yada daha azının bu üç alanda "düşük başarı" elde etmesidir.

2012'de Avrupa Komisyonu EU212 isimli bir belge yayınladı, belgede AB ülkelerinin 2012 ve 2009 test sonuçları karşılaştırılarak tartışılıyordu. Sonuçlar gösterdi ki okuma ve bilim 2020 hedefinin ilerisinde olmasına karşın, matematikte beklenen hedefin belirgin şekilde gerisinde kalınmıştı. Ayrıca tüm süreç her şeye rağmen yavaştı ve Birliğin üyeleri arasında güçlü uyumsuzluklar vardı. 15 yaş grubunun sonuçları sosyo ekonomik durumlarından etkileniyordu, ilk veya ikinci kuşak göçmenler olmaları stres artırıcı ve okula erken başlamanın olumlu etki yaratıcı faktörlerdi. Birlik ülkeleri arasındaki ve aynı ülke içerisindeki uyumsuzluk, daha yapılandırılmış ve organik bir öğretme yaklaşımının gerekliliğini gösteriyordu, özellikle ilgilendiğimiz alanda: bilim alanında.

Örnek olarak, SAT projesinin oluşturulduğu İtalya'da yaygın bir bilimsel bilgi eksikliği vardı, "İtalya'da bilimsel cehalet" ifadesi medyada sıklıkla tekrarlanmaktaydı. Bu durum bilimsel olaylardan yabancılaşmayı beraberinde getiriyor, bilimle ilgili konularda ilgi eksikliğinden kaynaklanan tercih düşüşüne, uç pozisyonların eleştirilmeden desteklenmesine sözde bilimsel fikirlere inanmaya kadar farklı durumları tetikliyordu.

Bilim metodolojisi insanların problem çözme kapasitesini artırır, çözümlene kabiliyetlerini ve en iyiyi bulmalarını teşvik eder, mantıksal nedenselleştirme yönünde geliştirir, deneyim ve içsel çelişkilerin araştırılmasını teşvik eder; fikirlerin eleştirilmeden kabul edilmesini reddedilmesini (özellikle izleyici ilkesi olarak) ve anlaşılmasını, eğer mümkünse, niceliksel belirsizliğin çözüme dönüştürülmesine çalışır. Bu metodoloji, sıklıkla insanlar tarafından anlaşılabilir ve kullanılmaz, temel önemi ve hatta ana alanlarda katı bilimsel yöntemler olamamasına rağmen, toplumsal hayatın iyileştirilmesi ve bilginin ileri taşınması buna bağlıdır.

Dolayısıyla durumu iyileştirmek için problemle yüzleşmek gerekmektedir, bilim öğretme okulda diğer kuruluşlarla müfredat dahilinde gerçekleştirilen aktivitelerle nasıl uygulandığını bilmek gerekir. Bu

görüştteki çoğu metodoloji keşfedilmiş, alışılmadık olanlar dahil etkilerimim ve adapte olabilmelerinin sonuçları test edilmiştir.

2.1.2 Doğal bilimlerde deneylerin önemi

Modern bilim (Galileo ile başladığı kabul edilir) deney kavramı üzerinden, tekrarlanabilirlik ve evrensellik ilkeleriyle gelişmiştir. Deney kurulumları farklı hipotezlerin ayrıştırılması için dikkatle tasarlanır: deney doğal olguların doğru şekilde çevrilmesine olanak tanır, dünyadaki herkes için aynı sonuçların alınmasını sağlar (tekrar edilebilirlik); bir ölçüyü gösterir ve matematik ve geometri gibi kesin olguları tanımlayan ve analiz eden bir dildir; en önemlisi de deney belirsizlik derecesini sonuç olarak verir.

Doğal bilim (fiziksel dünyayı tanımlamak için çalışır) tanımı gereği deneyseldir, deney yapma deneyiminin öğretmenin merkezinde olması gerekir.

Bir sonraki bölümde göreceğimiz gibi, deney yoluyla öğrenme olasılığı bilimsel sürecin tarihi yolculuğunu öğrencilere yansıtır: öğrencilerin, dünyanın nasıl çalıştığı hakkında genellikle daha önceden mevcut bulunan fikirleri vardır, tam olarak doğru olması gerekmeyen fikirler. Bunların belirli fiziksel ya da kimyasal yasaları ispatlayan deneylerle açıklanması ilk keşfedenler ile aynı deneyimi yaşamalarına izin verir: bizzat tecrübe ederek, çalışma bazlı, doğanın gerçekte nasıl işlediğini görürler. Bu olası hatalı veya eksik fikirlerini elemek ve doğru fikirlere entegre etmek ya da değiştirmek için yardımcı olur. Ancak bir önceki dersten farklı olarak, öğrenmeleri pasif değil aktif olacaktır: inceledikleri olguyu "Keşfedenler"e dönüşecekler ve öğrendikleri kavram mutlaka onları daha derinden etkileyecektir.

Ayrıca bilimsel yöntem deneyimi öğrencilere iletmek istediğimiz bilgi bagajının temel bir bileşenini temsil eder: çalışmak için hangi konu ya da konuları tercih ederlerse etsinler ve gelecekteki meslekleri ne olursa olsun, (Galileo'nun sözleriyle) "gerekçeli deneyler" yoluyla bilimsel akıl yürütme ve araştırma deneyimi olgunluğun temel bir unsuruna ve genç yurttaşlar için kullanılabilir güçlü bir araca dönüşür.

2.2. ÖĞRETİM METODOLOJİLERİ KARŞILAŞTIRILMASI

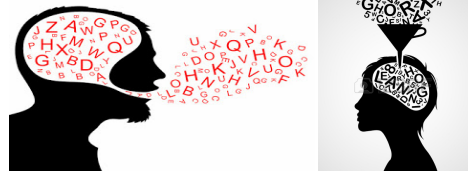
Bilimsel bilgiyi iletmek ve deneylerin önemini kültürel olarak dahi kadar önemli olduğunu hakkında hem kavramsal (bilim deneysel doğrulamaya dayanmaktadır) hem de eğitsel (laboratuvar deneyimi öğrendikleri teorileri gerçek bir durumu doğrulamak ve karşılaşılan zorluklar ve hataları gözlemlemek için öğrencilerin "kendi elleriyle dokunmalarına" izin vererek daima gerçek bir ölçüme dahil edilir) olarak konuştuk.

Ama bilimin tam olarak iletilmesi fikri hafife alınırsa, bunun *nasıl* iletileceği problemi ortaya çıkar. Bu bölümde genel olarak öğretim alanında ve özellikle bilim öğretimi ile ilgili araştırmanın bazı sonuçlarına kısaca değinmek niyetindeyiz: bu sonuçlar geçen yüzyılın ilk yıllarına uzanan bir araştırmanın meyveleridir, bilimin okullarda nasıl öğretildiğiyle ilgili birçok metodolojinin gözden geçirilmesi veya entegre edilmesinin gerekliliği konusunda farkındalık artırmışlardır.

2.2.1. Geleneksel öğretim ve yapısalcı yaklaşımın karşılaştırılması

Kitabının üçüncü bölümünde (Matematik ile ilgili zorluklar, Zan, 2007) Rosetta Zan geleneksel öğretimin temel aldığı "bilginin sadece bir nesneden (öğretmen) diğerine (öğrenci) aktarılmasının mümkün olduğu öğrenme modeline" vurgu yapar. Bu bağlamdaki tek soru ise bu transferin en iyi nasıl gerçekleştirilebileceği ile ilgilidir.

İletişimin birincil rolü, ki genellikle göz ardı edilmektedir, bilginin doğru iletimi için dolaylı olarak güven duyulan dil kapasitesi olmasıdır: özellikle fen bilimleri alanında, tanımı gereği, sahip olunduğu düşünülen, iyi yapılandırılmış, titiz ve belirsizlikler içermeyen resmi bir dildir. Bu bağlamda konuyu açıklamada bir sorun yoktur: öğrenci bilgilerin boca edildiği edildiği bir kaptır. Bocalanan herhangi bir "hata" sadece öğrencinin eksiklikleri nedeniyle (eksik ilgi, yetersizlik, vs.) ya da yetersiz açıklamadan dolayı olur, çözüm ise tekrarlamak ya da açıklamaları entegre etmektir, ama hep aynı çerçevede (Şekil 2-1).



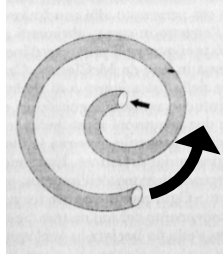
Şekil 2-1: Geleneksel öğrenme kavramı

Öte yandan, Zan son yıllarda gerçekleştirilen ve bu öğrenme modelini tamamen revize eden çalışmaların birçoğunu raporlar, özellikle Gardner'in matematik öğretimi çalışmalarını. Ortaya çıkan, *yapısalcı yaklaşım* adı verilen bir öğrenme yaklaşımıdır: öğrenciler (ve genel olarak insanlar) boş kaplar olmaktan çok öte, onları çevreleyen gerçekliği kurallar ve yorumlarla ilişkilendiren, yeniden yapılandıran ve yorumlayan aktif nesnelere. Beş veya altı yaşındaki çocuklar üç gerçeklik yaklaşımı hakkında doğru teoriler geliştirdiler: madde (nesnelere), hayat (canlılar) ve zihin (insanlar) (Gardner, 1991). Gerçeği yorumlamak için bu teorileri kullanıyorlar ve bunu deneyimlerini karşılaştırıp, deneyimlerine bağlı açıklamalarla hipotezler inşa ederek teorilerini yapılandırıyorlar. Çoğu zaman, bu yaşta, çelişkili ve karşıt teoriler bir arada bulunabilir ve çocuklar çelişkileri algılamazlar çünkü bunlar farklı alanlarla ilgilidirler (bir konu üzerinde akıl yürütmenin tek yolu tam tersi bir yol ile çatışma değil farklı bir konuda akıl yürütmedir: teknik açıdan diyebiliriz ki, bağlam ve kapsam düşünme biçimini yönlendirebilir).

Böylece bilgi üretilir, yıllar geçtikçe, gerçeklik ile sürekli karşılaştırma yoluyla, yorum ve teorilerin araştırması kendimize yüzleştığımız dünyayı açıklayabilir: ve bu süreç erken bebeklik döneminde başlar. Bunun doğal sonucu olarak öğretirken doldurulması gereken boş bir kapla karşı karşıya değiliz, düşünen bir insanın zaten sahip olduğu bir dizi teoriyle karşı karşıyayız, öğretmen olarak, kazandırmak istediğimiz bilgiyle potansiyel çatışma olabilecek veri ve zihinsel süreçler için, bu çok erken yaşta dahi geçerlidir.

Öğrencinin önceki bilgi yığınının farkında değilsek, hem bilgi vermenin mümkün olmaması ya da yüzeysel olarak verilmesi riskini almış oluruz: öğrenci, pasif bir şekilde "kurallar" ve konunun "kavramlarını" öğrenecek, ama kültürel bütünü kendi yapmayacaktır, "düşünme şekli" temel bir değer ve bilimsel

çalışmanın bir sonucudur. Ekstra bir dezavantaj da şudur ki, birçok okulun testleri ve sınavlarında odaklanılan, sonuca ulaşmak için kullanılan prosedür yerine sonuçtur.



Şekil 2-2: McCloskey tarafından bir topun spiral tüpten çıkarken izlediği yörünge ile ilgili testte görüşülen kişilerin % 30u tarafından verilen cevap

Bu konuda Schoenfeld (1985) tarafından rapor edildiği üzere, fizik kavramlarının üzerine McCloskey(1983) tarafından yapılan bir dizi testin, son derece ilginç sonuçları vardır. Bu testlerin birinde deneklerden, spiral şeklindeki bir tüpten çıkması için güçlü bir kuvvet ile itilen bir topun yörüngesini çizmeleri istendi, Şekil 2-2'de gösterildiği gibi deneklerin % 30'unun sonuçları doğrudur. En şaşırtıcı gerçek de deneklerin yarısı fizik dersleri almıştı! Schoenfeld'e göre, problem bir fizik problemi bağlamında verilmiş olsaydı (başlangıç ve bitiş hızları, koordinatlar vb.) muhtemelen sonuçlar farklı olurdu: bir "fizik testinin" "geleneksel" bağlamı en azından fizik derslerini almış bireylerde "yeniden aktif hale getirilmiş" olurdu.

Diğer çalışmalar da aynı problemleri doğruladı, matematik ya da fizik, farklı bağlamlarda verildiği zaman farklı yorumları aktif hale getiriyor, bazıları "bilimsel" bazıları "bilim dışı".

Böylece, çağdaş yazarların şüpheci yaklaşımı, doğal belirli bir şekilde ilerleyen düşünme kalıplarımızın bulunması mantık ve kavramların kuralları belirli sayıda azalması için yeterlidir fikrini destekler. Gardner (aynı yerde), özellikle belirtir, " "bir eğitim görmemiş olan" hemen hemen tüm öğrencilerde beş yaşındaki bir çocukta görülen ve kendini ifade için mücadele eden bir zihin yapısı görülüyor. "

Bu yaklaşımın doğal sonucu olarak bilimin öğretiminde kendi teorilerini yeniden yapılandırmaları yada inşa etmeleri için öğrencilere fırsatı vermeli ve bunun için zaman ayarı yapılmalıdır.

Sonuç olarak tüm bu faaliyetler öğrencilere gerçeği kendi kişisel deneyimleri temelinde keşfetmelerinde yardım eder, ayrıca yeni kavramlar inşa etmelerine ve yeni bilgi üretmelerine olanak tanır.

2.2.2. Bilimsel yanlış anlamalar ve bunların üstesinden gelmek için kullanılan yöntemler

Bir önceki bölümde özetlenen yapılandırmacı kuramı temel alan çoğu yazar "yanlış anlamalar" ya da alternatif olarak "ön-kavramlar" ya da "alternatif kavramlar"dan bahsediyorlar. Önceden varolmayan tüm bu teoriler şu an okulda belli bir konuyu öğrenme, çeşitli günlük deneyimlerini kullanarak düzenlenmesi sonucudur. Bunlar genellikle "dahiyane teoriler" olarak adlandırılır çünkü belli bir iç tutarlılıkları olmasına rağmen, iç çelişkilerden muaf değildir ve geçerlilikleri daha çok günlük deneyimlerle sınırlıdır.

Yanlış anlamaları üstesinden gelmek için bunların ilk bilinen ve en önemlisi gerekli olan olduğunu bilmek gerekir. Bazı yanlış anlamaların özellikle yaygın olduğu bilinmektedir. "Ağır bir nesne daha hafif bir nesneden daha hızlı düşer" fikrini düşünelim: aksi ilk delilleri geri Galileo zamanında olmasına rağmen, hala oldukça yaygın bir fikir!

Böylece bir eğitiminin ilk adımı öğrencileri arasında en yaygın yanlışların ne olduğunu tespit etmektir. İkincisi öğrencilerin karşı-örneklerle kendi kavram yanlışlarını sorgulama "deneyimlerine" izin veren stratejiler geliştirmektir. Bu deneyimler kesin bilimsel bir fenomen (kimya, fizik, vb kesin bir yönünü) olmalı ve öğrenciye özerk ve nedenleri araştırmak için izin vermelidir. İdeal durum (belki küçük gruplar halinde), öğrencilerin bilimsel sorunla yüzleşmesi, belki yanlış çözümler bularak keşfetmek için özgür olmaları deneyimleri olması, ancak doğru sonuçlara ulaşmaya kadar onları kontrol etmenizdir. Bu şekilde öğretmen, öğrencinin, yukarıdan kendisine dayatılan değil kendisi tarafından yapılan bir problem çözme ve öğrenme sürecinde bir rehber haline gelerek, onun derin bilgisinin bir parçası değil, sadece bilgisini kapsayan bir yüzeysel katman olur.

Böyle bir deneyim açıkça okulların sıkı regüle programları tarafından engellenmektedir: hatta normal laboratuvar deneyimleri kaçınılmaz kimya ve fizik gibi konuların müfredatının azaltılmış parçasıdır; nasıl daha sonra olası çözümleri keşfetmek için mevcut zaman geniş bir miktarı ile bir "özgürlük sorunu" olarak organize edilmesi gereken bir laboratuvar deneyimi tanıtmak için çalışıyor olması sorundur.

Yani bu şekilde, öğrencilere ellerindeki bilimi okumaya fırsat vermek için elimizden geleni yaparak bilimin "uygulama" olduğu egzersizler için teşvik edip herhangi bir müfredat ve müfredat dışı fırsatı kullanabiliriz. Herhangi bir tür, laboratuvar deneyimleri yapma olasılıkları, kavramlar ancak forma uygun değil, sadece doğru bir iletim için gereklidir.

İlkokul, ortaokul ve lise öğrencilerine yönelik bilimsel eğitimdeki zorluklar

Öğrencilere bilim öğretirken farklı yaşlardaki öğrencilerin farklı yaklaşımlar gerektirdiği oldukça açıktır.

Biz İtalyan okul sisteminde karşılaşılan zorlukları tartışacağız: ilkokul ("ilköğretim", 6 ila 10 yaş), Alt orta ("Orta", 11- 13 yaş), ve lise ("üst" 14-18 yaş).

İlkokulda fen bilimleri, diğer düzeylerde daha sonra olduğu gibi spesifik konularda bölünme olmadan genel bir konu olarak öğretilir. Bu yaşta bir çocuğun ilgisi bir yetişkinden çok farklıdır: bu konuyu öğrenmesi için, doğru yolu çizmek, çocuğun merakını uyarmak için gereklidir. Daha önce belirtildiği gibi doğa çalışmalarının nasıl oluştuğuyla ilgili ilk kavramlar ve kuramlar (ve aslında, zaten kısmen oluşmuş) bu yaşta temel bir öneme sahiptir.

İlkokul böylece öğrenme yolculuğunun başındaki öğrencilere doğanın nasıl işlediğiyle ilgili somut bir deneyim vermek için paha biçilmez bir fırsatı temsil eder; bu onlara bilginin bir parçasını kendilerinin oluşturması fırsatı vermek demektir; bu da "bilgi birikimi" ve onu temelden kendilerinin yapması, başka bir deyişle, bunları sağlamak demektir.

Bilime adanmış gösterileri deneyimlemek ve bu nedenle sınıfta öğretimi desteklemek için basit laboratuvar deneyleri yapma olanağına sahip olmak güçlü araçlar olabilir.

Zorluklar çok belirgindir: göreceğimiz üzere, okullar sıklıkla ortaokul, fen laboratuvarları için fon eksikliği yaşar, müfredatı korumak zorunda olduklarından, ilkokullarda onların olabileceği tabii ki düşünülemez.

Öte yandan, ilköğretim öğrencilerine sunulabilecek deneyimlerin niteliği günlük deneyimlerine yakın olmakla birlikte karmaşık kurulumları gerektirmeyecektir: cisimlerin düşmesi, bir tohumun sürgün vermesi,

veya kimyasal ve maddenin fiziksel özellikleri gibi basit gözlemler yeterlidir. Doğayı yaşama olasılığını ortaya çıkarmak için mümkün olan tüm olanakları kullanmak her şeyden önemlidir.

Bu yaş grubundaki çocukları aktif bilim deneyimleri dahil etmek isteyen özenli bir öğretmen hemen önemli bir sorunu farkedecektir: özellikle bir "laboratuvar" ortamında yapılan deneyler, "sihirli" gibi görünme riski taşır. Bu risk (ilkokul olanlar gibi), küçük çocuklar için tabii ki daha yüksektir, ancak küçük çocukların dikkat ve merakı teşvik edilmelidir. Sonuçta bilimin güzel ve doğanın harika olduğu kadar, bunları öğrenmenin de harika olduğunu yaygınlaştırmaya çalışıyoruz değil mi?

Laboratuvar faaliyetleri veya genel bilimsel deneyimlerin müfredat dışı fırsatlar (temalı bir gezi veya SAT laboratuvarı deneyimi) öğrencileri bilimi uygulamaya teşvik etmek için fırsatlardır; ayrıca, bu aşamada, olayların belli bir şekilde gerçekleşmesinin nedenlerinin her an altını çizmek esastır.

Orta okulda üç yıl boyunca öğrenciler, gözlemledikleri olguları ölçümleyebilecekleri ilk metemetiksek ve geometrik araçlara ulaşma şansını yakalar.

Bilimin öğretimi genel devam etmektedir (farklı dersler yoktur) ancak bilimin pratik uygulamaları üzerinde odaklanan Teknoloji dersi ile bir ayrım vardır.

Bu yaşta, "dünyanın nasıl işlediği" ile ilgili spontan fikirlerin çoğu kristalize edilmiştir, ve onları geliştirmek için süreçleri aktif hale getirmek büyük önem kazanacak. Bu da pratik deneyimlerin doğanın "gerçekliğini" öğrencilere aktarmasının olumlu etki yaratabileceği diğer bir andır.

Lisede farklı bilim alanları (biyoloji, kimya, fizik) ayrı ayrı ve daha organik tanıtılmaktadır. Bunun nasıl yapılacağı seçilen ortaokul programına bağlıdır.

Müfredatta matematik (bazı durumlarda hesap ve alanı da dahil olmak üzere noktasına ulaşan) her zaman belli kavramları tanıtmak için neyin gerekli olacağını bilerek organik devam etmez; Bu normaldir: diferansiyel hesap birinci ya da ikinci yıl gibi erken bir tanıtılacak beklemek gerçekçi değildir, teorik kinematik incelemesi için gerekli olacak!

Ayrıca birçok okul (özellikle "teknik" ve "profesyonel" kurumları adlandırılan), bir "bilimsel" ya da "teknolojik" şartname ile programlar sunarken genellikle öğrencilere yeterli laboratuvar deneyimleri sağlamak için donanımlıdır ama her zaman diğer okullarda durum böyle değildir, bilim görünüşte temel rol oynar, ancak, teorisinin sınırlı öğretimi ara sıra pratik uygulamalarla devam etmektedir: çoğu okulda fen laboratuvarı (fizik / kimya / biyoloji) özel bir teknisyen eksikliğinde, minimal bütçelerle, ilgili öğretmenlerin iyi niyeti sayesinde çalıştırılır, eğer doğrudan çürümeye terk edilmemişse.

Çalışmanın bu düzeyinde deneysel bilim kavramını tanıtmak esas ise (ve buna bağlı olarak laboratuvar deneyimi de son derece önemlidir) öğrencinin olayların neden olduğunu anlamaları da esastır.

Yıl boyunca gerçekleştirilen deneyler aşağıdaki özelliklere sahiptir:

- *Önemli* olmalıdırlar, ders programının temel konularda ve belirli bir konu gelişimi hakkında bilgi vermesi gerekir;
- *yapılandırılmış* olması gerekir, yani çalışılan konunun anlaşılması için öğrenciye mantıkla rehberlik etmelidir;

- *açık* olmalıdır, yani öğrenciye gerçekliğin hangi kısmını açıkladığını ve bu nasıl yapılıyor olduğunu anlama imkanı vermelidir;
- *cazip* olmalıdır, çünkü onları deneyimlemeye öğrencinin ikna olması gerekir.

Herhangi bir etkinliğin (laboratuvar, SAT, vs.) keşif sürecinde öğrenciyi dahil etme amacıyla tasarlanması gerekir: lise erkekler ve kızlar için gerçek dünyanın keşfedilmesi ve gözlemlenmesi yoluyla kendi bilimsel bilgilerini oluşturmak için, büyük bir fırsattır ve önceden varolan yanlış ya da bir şekilde yukarıdan gelen eleştirisiz ve tamamen teorik kavramlar sonunda, sadece öğrencilerin bilgi yüzeyinde kalır.

3. BİLİM EĞİTİMİNDE TİYATRO: FIRSATLAR VE KRİTİK NOKTALAR

3.1 SENARYO YAZIMI

Tiyatro için yazmak tiyatro ile ilgili iyi bir bilgiye sahip olmak anlamına gelir, diğer yazarlık tiyolojileri ile ortak ilkeleri paylaşmasından dolayı, şunu akılda tutmak gerekir ki, tiyatro yazarları üç boyutlu bir alan için, gerçek zamanlı eylemlerin gerçekleşeceği sahne için yazar.

Oyun yazarı, oyunu hazırlamaya başlamadan önce, kendi fikirlerini ve çalışmasını yapılandırması gerekir, bunları da tiyatro yazarlığını karakterize eden üç temel basamağa göre şekillendirir: başlangıç, öz ve son aşama. Hiçbir şey şansa bırakılmaz: bu seyircinin garip hissetmemesi için gereklidir. Bu yüzden, dinleyicilerin dikkatini ve konsantrasyonunu canlı tutmak için, her aşama hikayenin duygusal akışına uygun olmalıdır.

Yeni bir tiyatro yazarının her şeyden önce Aristoteles'in altı unsurunu bilmesi gerekir: **aksiyon, karakter, fikir, dil, müzik, göz alıcılık**. Bu bağlamda, yeni yazarların bazı temel yönleri dikkate alması gerekir:

- Yazar daima Karakterden ve onun değişiminden başlamalıdır. Tiyatro senaryosu için iyi bir fikir sahibi olmak bunun seyircinin ilgisini çekeceği anlamına gelmez, çünkü bu ilgi konudan çok "gösteri"ye bağlıdır. Fikirler sayısız olabilir ve kişinin kendi deneyimlerinden kaynaklanabilir, ama aslında onlar geliştirmek fikirleri etkili yapar: iyi bir fikir tasarımı ve göz alıcılık için iyi bir fikir çatışma, kişisel gelişim gerekir;
- karakterlerin konuşmak şekli önemlidir: gerçek hayattaki gibi, her birey kendine has ifadelere ve dilsel koda sahip olmalıdır. Yani karakter dilsel olarak tanımlanmış olmalı, seyirciye karakterin kişiliği ve kimliği ile ilgili ipucu vermelidir.
- yazarın çok sınırlı bir süre içinde karakterin hayatındaki duyguları, düşünceleri, olayları hedef kitleye ulaştırma yeteneği: yazar, kısa bir süre içinde gerekli olayların açığa çıkmasını sınırlandırmayı bilmesi gerekir ki, seyircide karışıklık yaratmak değil hikayenin tutarlılığına saygı olsun.

Algı, duygu ve hayal gücü yazmanın kökleridir, her hangi bir el kitabı onları öğretmez: ama fikirleri geliştirmek ve düzenlemek için doğru yollar öğrenilebilir. Aşağıdaki paragraflarda drama senaryosu yaklaşımı için yararlı elemanlar sunuyoruz, Aristo teorilerinden başlayarak belirli bir hikaye ya da konu anlatmak yazarın işini kolaylaştırır. Her durumda güven / güven iklimi karakterleri oyunculuk yoluyla, yazar ve seyirciler arasında oluşturulacak.

3.1.1 Başlangıç noktası

Senaryo yazmaya başlamak için DRAMA -eylemdir- ve TİYATRO, eylemin gerçekleştiği yerdir. Dramada her eylem takip eden diğer bir eyleme neden olur ve sonuç (etki) bir öncekinin nedenidir, bu eylem dizisi SAHNEYİ oluşturur. Drama birbiriyle zıt kişiler tarafından gerçekleştirilen eylemlerin sırası olarak tanımlanabilir: fikirler, duygular ve düşüncelerin çatışması, çatışan güçler arasında nihai çözüm için mücadeleye yol açacaktır. Her oyunun arka planı bireylerdir, bu yüzden yazar her zaman bireylerden başlamalıdır.

Devam etmeden önce -en azından genel olarak- Aristoteles'in drama üzerine olan teorisini ve buna dayandığı altı unsuru bilmek gerekir: aksiyon, karakter, fikir, dil, müzik, şaşırtıcılık.

Bizim özellikle üzerinde duracağımız yönü karakterin rolüdür.

EYLEM: eylem bir karşı tepkiyi doğurmalıdır. Bu nedenle tiyatro eylemi başka bir karakter adına bir reaksiyonu (başka bir eylem) üreten bir karakter eylemi anlamına gelir. Bu eylemler serisi karakterleri geliştirme yoluyla drama sahnesi oluşturur. Bazen "alt sahneler" olabilir, işlevleri ana sahnenin ilerleyişini tamamlamaktır. Dramada eylemlerin gelişimi daima karakterin değişimiyle ilgilidir, dolayısıyla belirttiğimiz üzere, eylemler diğer eylemleri üretir ve sonuç olarak, bir çatışma ve nihai çözümü ile sonlanır.

FİKİRLER: Aristo'ya göre fikir "konuyu" genel olarak nasıl tanımladığımızdır. En uygun yaklaşım fikrin kendisi değil nasıl tanımlandığıdır. Aslında, açıkça karakterler tarafından ilan edilebilir, ya da izleyici gerçekleştirilen eylemler aracılığıyla anlayabilir. Her durumda, çok tahmin edilebilir olması tavsiye edilmez: seyirci eylemlerin ilerlemesi ile birlikte açılmak arkalarındaki fikirlerle daha fazla ilgileniyor. Yazar asla unutmamalıdır ki performansta aktif ve belirli bir rol oynayacak olan drama karakterlerinden biri seyircidir.

DİL: oyuncuların performans sırasında söyledikleridir. Dil sayesinde oyuncunun arkaplanı anlaşılabilir hale gelir. Yer ve zaman drama performansının limitleridir, seyircinin hikayeyi anlaması için yazarı uzun açıklamalardan başka yollar bulmak zorunda bırakır. Mesela, karakterin sesi bize bazı özel yönlerini yakalamamızda yardımcı olabilir, ya da bir diyalog karakterlerin yaşamı ile ilgili bilgi verebilir.

MÜZİK: bir atmosfer, bir karakter ve bir ayarı yakalamak için yardımcı olabilir çünkü, izleyici üzerinde anlamlı, duysal, duygusal ve doğrudan etkisi vardır. Bu nedenle yazarın mutlaka müziğin rolünü düşünmesi gerekir: Bu hikayede ya da sadece bir şarkı olarak yorum yapmak için kullanılabilir; ya da dans için ya da sadece bir ses olarak müzik olabilir....

ŞAŞIRTICILIK: müzik gibi, şaşırtıcılık da tüm yönleriyle dramayı destekleyerek seyircilerin duyularına hitap eder. Bu bir görsel öğe, özel efektler, sürpriz olabilir ...

KARAKTER: rolü çok önemlidir. Yazar karakteri düşünmeden drama yazamaz. Karakterler, izleyicilerin "ne yaptıkları, nasıl hareket ettikleri" ile dikkatini tutar. Karakter eylemdir: kimliğini gösterir ve buna göre hareket eder. Ayrıca, karakter ilginç olmalı: izleyiciye karakteri bağlayan şey onun kimliğidir. Bu nedenle, onun maceralarını takip eden seyirciyi heyecanlandıran bir karakter üzerinde çalışmak gereklidir: Bir tarafta karakterin "güvenilir" olarak seyirci tarafından algılanması gerekir, ancak diğer yanda karakter kendi krizini çözmek zorundadır ve çatışmalar, gelişmeye ve kendi hedefleriyle uyumlu olarak değiştirmesi gerekir.

Yani karakter(ler)i oluştururken yazar şunları dikkate almalıdır:

- performans sınırlı bir süre olduğu için, bunu hızla seyirciye aktarmak için gerekli tüm unsurları drama başında tanıtılmalı ve karakterin ilerlemesi için gereklidir. Bu unsurlar karakterin kendini anlatması olabilir; başkalarının onunla ilgili düşündükleri / söyledikleri olabilir; karakterin yaptıkları olabilir;
- karakter tanıtıldıktan sonra izleyici onu tanıyabilir, ona görevler vermek önemlidir; zor durumlarla karşılaşması önemlidir; karşılaşılabilecek zorlukların üstesinden gelecek yetenekleri olması gerekir;

- karakteri geliřtirmek ve deęiřtirmek için, mutlaka bir antagonist ile karřılařması gerekir, bireyler arasında çıkan çatıřma yoluyla deęiřim olur;
- drama içinde karakterin kiřilięi ilk önce tanımlanır, sonra izleyici önünde dönüřür. Karakter hareket ve konuřmayla anlatır ve olaylar zinciri geliřir;
- her karakterin bir üçlü iliřki kurar: yazarla, oyuncuyla, ve seyirci ile ;
- Yazarın kendi eylemlerini haklı çıkarmak amacıyla özel yönlerini göstererek karakterlere hayat vermesi gerekir: yazar ve onun karakterleri arasındaki baęın çok güçlü olmasının nedeni de budur. Aslında, sıradan bir insan bařlayarak, yazarın gerçek karaktere benzersiz bir kiřilik ile hayat vermesi gerekir;
- yazarın kiřisel deneyimlerini ve iç dünyasını aktarması seyirciye güçlü duygular hissettirecektir. Yani, yazar izleyicinin itibarını kazanmak için etrafındaki dünyanın gözlemcisi olmalıdır: Her karakter gerçek hayatta dayalı olmalıdır;
- Yazarın, karakterinin her özellięi hakkında net bir fikir vermesi gerekir ve karakterin eylemleri, davranıřları ve duygularının, bütün olarak tutarlı olması gerekir;
- yazar karakterinin bir aktör / aktris tarafından gerçekleştirileceęini asla unutamaz. Bu yazarın rolü oynayan aktör / aktrisin doęru şekilde oynaması için karakterle ilgili mümkün olduęunca çok bilgi saęlaması gerektięi anlamına gelir;
- Dil çok önemlidir: karakterin konuřması onun sosyo-kültürel arka planını, kiřilięini tanımlar ve vurgular. Bu nedenle her karakter için doęru tonu bulmak esastır.

Özetle, karakteri yaratmak için, yazar net ve tam bir fikre sahip olmalıdır: karakterin kim olduęu, ne yapacaęı, nasıl yapacaęı; kullandıęı dil, hangi eylemlerle deęiřeceęi; hangi amaçlara ulařacaęı vs.

3.1.2 Dramanın "anahtar adımları"

Yazar yazacaęı iři hayal etmek zorundadır, hayal gücünü yazıya çevirecek teknik bilgiye sahip olmalıdır. Yazar fikirlerini bir yapıya sokmalıdır: eylemler karakterleri geliřtirerek olay örgüsünü deęiřtirir, yazar eylemlerin listesini yaparak dramanın **üç ana adımını** bařarıyla tanımlamalıdır.

İlk adım "bařlangıç"tır, eylem ya da eylemler zincirinden hikaye bařlar. Bařlangıç noktası stratejiktir, seyircinin ilgisini yakalamalı ve dramanın merkezine çekmelidir. Dramanın bařında, seyircilere karakterler tanıtılmalıdır, ana eylemler, ton ve tarz, böylece seyirci ne olacaęı ve olduęuyla ilgili merak içinde olur. İletiřimin anlamı ve izleyiciyle diyalog, monolog eylem veya sahne elemanlarıyla kurgusudur. Yorumlama "performans" olabilir sahne elemanlarını ve kurgusunu anlatarak, seyirciyi hedef alır.

İkinci adım en uzun ve rahatlamayla ve tansiyonun yükselmesiyle kurgulanmıř olandır. Bu ařamada karakter büyüyerek geliřir, krizler aracılıęla. Dramanın merkez kısmı seyirciye aktarılmalı ve **beklentiler** oluřturmalıdır.

Üçüncü adım performansın çatıřma noktasını ve çözümünü ele alır. Bu ařamada tüm sorular cevaplanmaya bařlar. Tüm karakterlerin amaçlarına ulařması ve geliřimlerinin görölmesi önemlidir.

Yazar izleyicinin dikkatini çekmek için çeşitli yollara başvurabilir, katılım duygusal, etik veya bilgisel olabilir. Eylemler kelimelerden daha önemlidir, yani sahnede hep bir şeyler olmalıdır ve her eylem anlamlı ve ilgi çekici olmalıdır. Diyalog daima etken tarafından takip edilmeli; eylemler ve kelimeler birbiryle alakalı olmalı; izleyici neyin olacağını ve karakterin nasıl hareket edeceğini ne söyleyeceğini bilmelidir. Sonuç olarak, izleyici çeşitlidir ve yazar mesajı vermek için gerekli tüm bilgiyi sağlamalıdır.

3.1.3 Bakış Açısı

Yazar senaryo yazarken karakterin düşünce yapısını kimin temsil edeceğini belirlemelidir. Ama sadece kahramanın görüşünü değil, izleyicinin farklı görüşlerini de önermelidir. "Bakış açısı" konusu -işle alakalıdır- farklı seviyelerde ele alınmalıdır:

- yazarın bakış açısı, bu yazarın hikaye üzerinden fikirlerini açıklama özgrülüğüdür;
- anlatıcının bakış açısı, bu bize neyin nasıl olacağını anlatacaktır;
- diğer karakterlerin bakış açısı: hayatta olduğu gibi her karakter kendi fikirleriyle ve görüşleriyle dahil olur.

Ayrıca, yazarın –başlamadan önce- hangi bakış açısından balayacağı önemlidir. Böylece izleyicinin ilgisini çekebilir. İzleyicilerin yazarın eleştirdiği bir karakteri sevmesi mümkündür. Bu karakterin kişiliğiyle seyircinin bağ kurmasından kaynaklanır, karakter kendini ifade ettikçe izleyicinin anlar ve kabullenir. Bu "temel" bir eylemin oynandığı sırada hatırlamamıza yardımcı olur: aynı konuda farklı bakış açıları görülebilir. Dolayısıyla, senaryoyu yazarken, yazar performans döngüsü ile ilgili net bilgisi olmalıdır; hiçbirşey şansa bırakılmaz, yazar izleyiciyi hangi yöne çekmek istediğini bilmelidir.

3.1.4 Drama senaryosu

Oynanması gerektiğinden, drama senaryosu özel kuralları vardır. Anlatıcı yoktur, neyin nasıl olacağını yada olduğunu açıklayan bir şey yoktur. Olay örgüsü karakteri açıklar. Karakter hikayeyi kelimeleri ve eylemleriyle anlatır. Dolayısıyla, her karakterin kendi rolüne göre değişen senaryoda:

- hikayenin geliştiği yerde ana karakter;
- diğer karakterler, yardımcı rol olarak hareket edecek ya da olay zinciri geliştirme için gerekli / yararlı olacaktır;
- arkaplan karakterleri, belki birkaç noktayı anlatır.

Drama senaryosu genellikle **eylem** ve **sahnelerde** ayrılmıştır. Eylemler senaryonun farklı bölümleridir. Her eylem bir veya daha fazla karakter girişi veya çıkışı takip eden sahnelerle ayrılmıştır.

Senaryo için gerekli olan:

- **sahne yönleri** (başlıklar), örneğin yazar tarafından yaklaşık kısa endikasyonlar: yer ve hikaye / eylem; karakterlerin sahneye girme veya çıkma yolu; karakterlerin eylemleri genellikle "(") parantez veya "italik" seçeneği kullanılarak yerleştirilir. Bunların uzunluğu değişebilir: birkaç kelime veya daha uzun cümleler;
- **satırlar**, metnin ana unsurudur. Onlar diyalog ve farklı karakterler arasındaki alışverişini temsil eder: onların işlevini olay örgüsü geliştirmektir. Karakterlerin kelimeleri sayesinde, aslında, izleyici hikayeye bağlı şimdiki ve geçmiş olayları bilir; karakterlerin kimlik ve duyguları; olaylar vb

Bazı sonuçlar

Tiyatro yazarlığı bir meslektir, ilham ve deha yeterli değildir; teknik araçlar ve iletişim bir yön izleyecek böylece her şeyin organize ve aklımızda net olması böylece ele alınması gerekir. Oyunculuk kurallarını bilmiyorsanız eğer, izleyicinin rolüne saygı göstermezsek bir drama yazmak mümkün değildir. Şekli ve yapısı olmadan fikirlere ulaşamayız, iletişim yok veya yanlış olabilir. Bir dramanın başarısı karakter değerine de bağlıdır, duygular bunları taşımayı başarır. Yazar bilmeniz gerekir, bu nedenle çok iyi karakter türü için o / o resim istiyor. Bir dram ilginç içeren ve seyirci hoş amaçlamaktadır. Bu hedeflere ulaşmak için yazar onun / onu iç dünyasını vermek ve hepsinden önemlisi, öykü geliştirme dahil seyirci almak için, tiyatro yazım kurallarına uymak zorundadır.

3.2 TİYATRAL TEMSİLİN FARKLI DÜZEYLERİ

Bilimin "teatral" bir şekilde iletişimi farklı düzeylerde yapılabilir. Basit bir eylem bile "tiyatralize" edilebilir. Daha karmaşık bir düzeyde tam tiyatro performansı yerine geçer. Bu iki kutup arasında farklı düzeylerde arasındadır.

Örnek 1

(Il Meraviglioso Mondo dell'Acqua (IMMA) den - Suyun harika dünyası) Basit düzeyde. Yaklaşık 150 kişilik bir izleyici ile tüm hidrosferdeki içilebilir su oranını göstermek için, izleyiciye ayakta durması ve hidrosferi temsil etmesi istenir. Sonra hepsi oturtulur, beşi suyu temsil etmek üzere kalır (yaklaşık %3). Beş kişiden dördü oturtulur, onlar kutuplardaki donmuş suyu temsil eder. Son kişi bir döngü içinde merkez-sahnedeki kalır: Yumuşak bir silindir oluşturacak şekilde yanlarından bağlı mavi bir bezle hulahop ile durur.

Sunucu hulahopu kişinin vücudunun farklı düzeylerinde giderek yükseltir (dizlerinde, göğsünde ...) silindirin kişinin giderek daha büyük bir kısmını kapatan ve gittikçe daha küçük bir kısmını açıkta bırakarak; sunucu su kirliliği, ulaşılmaz yeraltı suyu, vb çeşitli oranlarda işaret eder. Sonunda, hulahop sadece kişinin boynu ve başını açıkta bırakır, sunucu bu kişinin başının içilebilir suyu temsil ettiğini söyler. (yaklaşık %0.03).

Bu deneyim bir tiyatro gösterisi değil, bir kavramın nasıl "dramatize" edildiğinin örneğidir. Bilimsel açıklamalarda kullanılan diğer benzer örnekler, bir okulun koridor boyunca Güneş Sistemindeki nesnelere ölçekte göreceli mesafeleri gösteren, veya bir mesafeden (yine bir okul koridoru) ya da bir zaman dilimiyle (günün 24 saati) ilişkilendirilerek bugün Dünya'nın jeolojik oluşumunu veya zaman ölçeği açıklamak gibi çoğaltılabilir.

Örnek 2

İleri düzey (şu anda Istituto Professionale Diaz öğrencileri tarafından hazırlanan SAT gösterisi). İki arkadaş kendilerini bir bilim müzesinde gece kilitli bulurlar. Suyun özellikleri ile ilgili konularda çalışmış bilim adamlarının heykelleri aniden canlanır ve hikayelerini ve deneyimlerini anlatır.

Bu deneyim SAT kavramına daha yakındır: bir hikaye ile uygun bir tiyatro performansı, karakterler ve bir dizi bilimsel buluşlar sunulmaktadır.

3.3 BİLİMDEN NASIL HİKAYE OLUŞTURULUR

Bir tanımla başlayalım: "*hikaye bazı karakterlerin etrafında gelişen olay örgüsüdür*".

Hikaye işe yararsa, karakter veya olaya duygusal bağlantı deneyimleriz: daha güçlü duygusal bağ, daha yüksek katılımımızı sağlar. Eğer olaya yabancı kalırsak veya karakterlerden duygusal olarak kayıtsız hissederseniz, sonuç zayıf olur.

Bilimi hikayeye dönüştürmenin farklı yolları vardır. Şimdi bazı fikirlerin nasıl kendi özel karakterleriyle birleştirilebileceğini göstereceğiz.

a) Ana karakter olarak Bilim: Bu bilimsel konunun esas karakter olarak hikayenin içine mükemmel entegre edildiği bir durumdur. Tipik olarak, bunu elde etmek için bir bilimsel keşif hikayesini veya bu konuyu tanımlayan bir dizi keşfi anlatmak en belirgin bir yöntemdir.

b) Mekan olarak bilim (marjinal): burada bilim (regerçek yada fantastic, gerçekçiliğin farklı çeşitleri) anlatımdaki farklı olayları Kabul ettirmek için kullanılır. is used to justify certain events in the narration. Tipik örnekler *James Bond* film serisinin teknolojik araçlarıdır veya bir çok süper kahraman hikayeleri arkasındaki bilim-kurgu binalarıdır. Ana karakterin burada genellikle efsanevi yönü ile birlikte tipik olarak insan özellikleri ve sorunları ile onu tanımamıza izin veren özel karakteristikleri vardır.

c) Hikayenin çerçevesi / zemini olarak Bilim: bu daha gelişmiş bir bilimsel bilgi ve teknolojinin öncül hikayesinin geliştiği bir ortam yaratmakta kullanılan tipik bir bilim-kurgu durumudur. Bir örnek, *Jurassic Park*'ta etten kemik dinazorların olması, diğeri *Interstellar*'daki inandırıcı yolculuktur. Bu iki örnekte hikaye bağlamı tutarlıdır ve çünkü hikayenin cesur kahramanları sadece normal insanlardır.

d) Bir gösterinin parçası olarak Bilim: bilimsel deneyler veya bilimsel konuların bazı açıklamalar ile bağlanarak bir araya kondukları ve bir gösteri / oyun içinde sunuldukları durumdur. Örneğin, 6.1'de alıntıladığımız IMMA gösterisi su konusunu kullanır ve özelliklerini göstermek için bir dizi deneyim sunar.

Görüldüğü gibi, a) ve d) olayları bilimin, gerçekten kahramanı olduğunu bileşiklerdir, diğerlerinde bir hikaye içinde bir zemin temsil ederken potansiyel olarak başka bir şeyle ilgili konuşur.

3.4 HİKAYE NASIL GELİŞTİRİLİR

İki yaklaşım mümkündür:

a) AŞAĞIDAN - YUKARIYA: Birinin sunmak istediği konu ve deneyler / deneyimlerinden başlar ve daha sonra onları yaratıcı şekilde bağlayan bir hikaye arar.

b) YUKARIDAN - AŞAĞIYA: biri bilimsel bir konuyla ilgili bir hikayeden başlar (ya da eldeki konuyu hatırlayacak bir şey olabilir) ve sonra bunun belirli deneyler / deneyimleri ekleyerek bir yolunu bulur.

Bu açıktır ki, nasıl gerçek hayatta iki yaklaşım mutlaka alternatif ve birbirini tamamlar:örneğin, tek bir deneyden başlamışsa ve daha sonra, bir hikaye geliştirmek için bu gelişme ilerledikçe muhtemelen deneyler revize edilecektir ya da tamamen değişip daha iyi bir hikaye içine entegre edilir.

3.5 SENARYO YAZIMI

Bir grup çabayla senaryoyu yazma işini başlatmak için yararlıdır. Amaç doğaçlama yoluyla temel bir fikir seçmektir: Bu grubun hikayeyi sunulacak olan bilimsel konuyla anahatlarıyla akılda tutmasını sağlayacaktır. Öncelikle tema ve buna ilişkin deneyler seçilmiştir, tiyatro senaryosunu inşaa eden ilk aşama boyunca o gruba destek olacak bir lider tarafından yönlendirilen grup anlatım egzersizi yoluyla yapılabilir: lider hikayeyi anlatarak başlayacak; Diğerleri, birbiri ardına, önceki anlatıcı kaldığı yerden hikayeye devam edecektir. Bunu geliştirirken herkese hikayenin gelişimi üzerine beyin fırtınası için bir fırsat verir. Hikayenin inşasına rehberlik edilirken, unutmayın ki hayal gücünü engellemeden her zaman nereye gitmek niyetinde olduğumuzla ilgili net olmak esastır.

Bu noktada, eğer yararlıysa katılımcıları gruplara bölmek mümkündür, biz olay örgüsünü yazmak için 3 parçaya böldük:

1. prolog;
2. Eylem (arsa geliştirme);
3. Sonuç.

Olay örgüsünü yazmak için, onun / onların özelliklerini dikkate alarak, ana karakter(ler)i merkeze koyun. To write the plot, put your main character(s) at the centre, considering his/their characteristics. Bu noktada soyut amaçlarını belirleyin; mesela: kahraman izole edilmiş, dalga geçilmiş, dışlanmış; hedefi kabul edilmektir. Şimdi soyut hedefi hikayeyi başlatacak ana hedefle birleştirin; mesela kahraman ünlü bir bilim adamı olmak ister. Sonra hedefini ulaşmasını engelleyen şeylerin listesini yapın. Bu listeyi hazırlamaya yardımcı olması için şu sorulra cevap vermeye çalışın:

1. Kahraman kimdir?
2. Ne yapar? Ne aramaktadır?
3. Ne olur?
4. Kahraman şans tarafından desteklenir.
5. kahraman kötü şans tarafından engellenmektedir.
6. kahraman dibe vurur.
7. kahraman her şeyi riske etmektedir.
- 8.Ödül: kahraman ne elde ediyor?

Artık olay örgünüz var.Olay örgüsünü yazın ve –çalışma grubunda- bir liste yaparak karakterleri burada ortaya çıkartın (tanımlamayı unutmayın, her biri için, isim, görünüş, karakter...).

Olay örgüsünü sahnelere bölme zamanı geldi. Bu noktada, çerçeve inşa edildi, sahne sahne diyalog ve monologları yerleştireceğiz; eylemlerin tanımlarını ve notları ekleyeceğiz.

Örnek

GİRİŞ

Kahraman, yalnız bir çocuk, kitap kurdu, herkes tarafından alay edilen, fiziksel olarak komik olduğu düşünülen biri.Büyük bir tutkusu var: su dünyası. Girişte, onu bir sürü kitapla çevrili, çalışıyor, düşünüyor ve kendisini keşifleri dolayısıyla herkesin saygı duyduğu büyük ünlü bir bilim adamı

olarak hayal ediyor olarak bulacağız.

1inci SAHNE

Okulda. Bilim laboratuvarında. Okul müdürü, Avrupalı öğrenciler arasında gerçekleşek olan en önemli bilimsel yarışmaya katılmak için seçildiğini ona iletir. Onun bütün sınıf arkadaşları onunla alay ediyor çünkü aynı tarihte yıl sonu okul gezisi olacak.

2nci SAHNE

Zil çalar. Herkes gider. Laboratuvarda yalnız kalır. Çalışmaya başlar. Yarışmada temsil edeceği konu doğal olarak suyun harika dünyasıdır. Monoloğunda bu elementin güzelliklerinden bahseder, konferanstaymış gibi. Hava kararır. Yorgundur. Uyuyakalır.

3üncü – 5inci SAHNE

Uykusunda,ona kendi deneylerini ve keşiflerini gösteren bilim adamlarıyla tanışır (farklı deneyler ekleyin)

.....

6ncı SAHNE

Sabah olur.Bir öğrenci onu uynadırır. Ona bir bardak su vererek okul gezisine gitmeyip onunla yarışmaya gideceğini çünkü ona inandığını söyler. Tek tek tüm sınıf arkadaşları gelir. Hepsi geziden vazgeçmiştir ve gezi parasıyla ona bir hediye almışlardır: mükemmel bilim adamı seti. Onların kahramanına dönüşmüştür. Kalkar. Gözündeki yaşı eliyle silerek konuşmaya başlar: “Okyanustaki bir damla su gibi, her damla birbirinden farklı mikro kozmoslardır...” Artık kimse gülmemektedir. Hepsi onu dinlemektedir.Yavaşça ışıklar söner.

Perde kapanır.

3.5.1 Paket

Şimdi, sayfa biçimlendirmeye ilgili bazı öneriler vereceğiz. Anglo-Sakson ve Kuzey Amerika dünyasında her şey kodlanmış bir senaryo ile ilgilidir, bu drama ve senaryonun yazmanın tek şekilde yazılabileceği anlamına gelir: gönderilen senaryo sadece bir noktada reddedilmiş olabilir: kötü biçimlendirme nedeniyle. Diğer gerçekliklerde durum oldukça farklıdır ve senaryolar vardır, tanınmış oyun yazarları tarafından bile yazılmış olanlar, okumak kolay değildir.

Oyun-yazarlığın iki düzeyi vardır: sahne yönü / açıklama ve diyalog / monolog. Bu seviyenin metnin göreceli ağırlığını yansıtan ve daha kolay bir okuma ve anlamasını sağlayan kesin kurallara göre sayfada ortaya konması gerekir. Sonra alt metin ve yan metinler vardır: bunlar okuyucuya, özellikle yönetmen ve aktörler daha iyi karakterlerin kişilikleri anlamalarına izin verirler.

Yazmak için, örneğin, COURIER NEW iyi bir font olabilir, her harf aynı alanı kaplar böylece her satır aynı sayıya boşluk içerik ve anı boyutta olur. Satır başına 60 vuruş olmalıdır. Her sayfayı 30 satır oluşturmaldır. Birçok yarışmada sayfaların minimum ve maksimum sayısı belirtilir. Satır aralığı 1,5 olmalıdır.

İlk sayfada başlık, yazarın adı, yıl, gerekirse senaryonun yazıldığı yer yazılır. İstenirse bir resim konabilir.

İkinci sayfa tüm karakterlerin listesini, yerleri ve zaman aralığını ve eylemi belirtir. Çoğu oyun başta sahenin betimlemesini yapar, her eylemin başında ve dugusal açıklamaları, fiziksel özellikleri belirtir.

Üçüncü sayfa yazı tanımla başlar, diyaloglar/monologlar ve yan textler burada yer alır. Sahne yönleri italic yazılmalıdır, konuşma yazıları ise normal. Karakter isimleri satır başında büyük harflerle yazılmalıdır;

parantez içleri italic. Sahne başlığı ve yönü arasındaki notlar veya diyalogta iki satır boş olmalıdır, diyalog ve yönler arasında ise bir. Konuşulan satır ve diğeri arasında boş bir satır olmamalıdır.

Doğru Düzen Örneği

EYLEM I - SAHNE 1

Sahnede üç sandalye, bir masa, sol tarafında bir kapı vardır. Bir sandalyede Mario oturur, uzun boylu, uzun saçlı, günlük kıyafetiyle. Sigara içiyordur...

MARIO (*kendine*) Bunun mümkün olacağını kim düşünürdü?

LUCIA (*sahne dışından*) Hep bir ahmak oldun.

4. DRAMA ATÖLYESİ: GENÇLERLE/ GENÇLER İÇİN ÇALIŞMANIN ÖZELLİKLERİ

Bu kitapta ele aldığımız atölye kurgusu ve metodolojisi drama geleneğinden farklıdır, çünkü:

- dramada deneyimi olmayan insanlara/gruplara yöneliktir;
- konular ve yerler drama içeriğine özel tasarlanmamıştır;
- "oyun" konseptine katı olarak bağlıdır.

Bu çerçevede ayölye "yaparak öğrenme" metoduyla şekillenir ve dramatisasyon tekniklerini kullanır (yazma, performans, yönetme, vs.)

- eleştirel okuma ve farklı dil kodları ve anlatım stilleri kullanarak metni yeniden yazmak için eğitmek;
- iletişim becerileri ve kişisel anlamlılık edinimini teşvik;
- problem çözme aktive ve risk becerileri olarak, hayal gücü kullanımını ve kişisel yaratıcı ve akıl yeteneklerinin farkındalığı güçlendirmek;
- "ekip çalışması" kuralları ve yöntemlerini öğrenme, özgüven ve saygının toplum için ve "öteki" için gelişmesini eğitmek.

Bunun bir sonucu olarak, atölye bağlamı tüm kursiyerler ve eğitmenler için gerçek bir deneyim, "rol oyunları" ve hikaye anlatımı oynayarak kişisel ve kolektif bir büyüme fırsatı sağlar. Oyun oynamak aslında, gerekli işbirliği ve paylaşım ruhu uygulamalarına dayanan ilke ve kurallara saygının ve ekip çalışmasıyla bir amacı gerçekleştirmenin altını çizer.

Öğrenciler limitlerinin üstesinden gelmek için birbirleri arasında ilişki kurarak becerilerini yükseltir ve sosyo-kültürel arkaplanlarını zenginleştirir: gençler, yetişkinler, öğrenciler, öğretmenler, eğitimciler.

4.1 ÇALIŞMA İÇERİĞİ: ATÖLYENİN ORGANİZASYON/YÖNETİMİ

4.1.1 Mekan

Atölye kurgusu çok basittir: sınıfta bile olur. Önemli olan ölçüdür: katılımcıların sayısı ile dengeli olmalıdır ki onlara rahatça hareket edecek alan versin. Temel olarak, mekan dinamik ve statik etkinliklere elverişli olmalıdır.

Sıra veya masalar olmamalıdır, sadece sandalyeler başlangıçta yarım çember oluşturacak şekilde dizilmeli, yani tüm katılımcılar birbirini görebilmelidir. Ayrıca kolaylaştırıcı da çemberin her yerinden görülebilecek şekilde kendini konumlandırmalıdır.

Sandalyeler atölyede çok önemli "araç"lardır: öğrencilerin bireysel/kolektif yazma egzersizlerinde; egzersiz uygulamalarında (bireysel, kolektif, grup içinde) sahne ekipmanına dönüşürler.

Her katılımcının kişisel bir defteri ve kalemi olmalıdır, yazma egzersizlerinde ve atölyede, evde kullanmaları için gereklidir.

Oda şöyle donanmalıdır:

- Bir projektör ve ekran, öğrencilerin görebilmeleri için-gerektiğinde- video-görsel materyalleri, sunumlar, vs. ;
- Bir müzik merkezi, müzik dinlemek için (özellikle egzersizler sırasında arkaplan müziği gerekir);
- Egzersiz matları: fiziksel egzersizler için, özellikle rahatlatıcı olanlarda;
- Mümkünse, farklı objeler, egzersiz uygulamalarında kullanmak için (kıyafetler, şapkalar, çantalar vs.).

4.1.2 Takım

Her atölye için takımda şunların olması gerekir:

- **kolaylaştırıcı** – sahada uzman, drama tekniklerinde yetkin, eğitim deneyimi ve psikolojik, sosyal, pedagojik alanlarda deneyimi var;
- **öğretmen**– bir eğitimci, koç, öğretmen, sosyo-kültürel çalışan, eğitimlerle bağlantılı biri. Drama atölyesi farklı disiplinler ve nesnelere çalışılması yaklaşımını benimser (Bilim-Tiyatro örneğindeki gibi), öğretmen bu konularda uzman olmalı, ayrıca "ilerleme"yi destekler;
- **gözlemci** – eğitimci, koç, öğretmen, sosyal çalışan vs. öğrencilerle ilgili olmasına gerek yok;
- **video teknisyeni** – teknisyen olmasına gerek yok; rolü metodolojinin atölyenin video-görsel kayıtlarını yapması açısından önemlidir.

Tüm takım üyeleri "kaliteli" sonuçların arkasındaki grubun ulaşacağı fikri paylaşmalı, (atölyenin amacı öğrencileri drama izleyicisi veya oyuncusu yapmaktır), çalışmanın değeri öğrencilere gelişme şansı ve kişisel gelişimlerini ve becerilerini geliştirme fırsatı sağlamasıdır. Atölyenin organizasyon kurgusu şuna odaklanır:

- pozitif ve efektif bir atmosfer, sadece öğrenciler arasında değil ayrıca "eğitmenler" arasında da;

- sosyalleşme anları;
- bireysel farklılıklara saygı ve kabullenme;
- kişisel becerilerin ve sanatsal yeteneklerin ortaya çıkarılması.

Doalysıyla takım bilmeli paylaşmalı ve eğitim amaçlarına, hedeflerine ve ilkelerin ve atölye oturumlarındaki eğitim yoluna katılmalıdır.

Ekip üyelerinin herhangi bir çeşidi için değerli olan özel amaçlarını belirtmeye çalışalım. Onları kişisel ve teknik olarak ayırabiliriz, her biri farklı işlerde farklı öneme sahiptir, özellikle öğrencilerin yaşlarına göre.

İçsel ve kişisel hedefler:

- takım içinde iletişimi öğrenmek.
- Psikolojik engelleri aşmak için: engellemeler, korkular, kuşkular, utanç gibi.
- Kendi kendine kontrol ve özgüveni kazanmak için.
- Kişinin yaratıcılığına özgürlük vermek.
- Elde edilecek ve nihai sonuca ilişkin grubun sorumluluk duygusunu artırmak.

Teknik hedefler:

- tiyatro tekniklerini öğrenmek ve çalışmak için: oyunculuk, şarkı, dans ve bağlantılı faaliyetleri.
- diksiyon çalışmak ve öğrenmek.
- tiyatro yazımını anlamak ve öğrenmek.
- tiyatro gösterilerinde uygulayarak ilkelerini kavrayabilme.

4.1.3 Katılımcı-öğrenciler

Her atölye için maksimum katılımcı sayısı 15'tir.

Öğrenciler genç veya yetişkin olabilir, önemli olan her atölyede katılımcı yaşının homojen olmasıdır.

4.2 ATÖLYE METODOLOJİSİ

“Başka biri olmak” bir deneyimdir; kursiyerlere yeni bir yaratım sürecine girmelerine ve yeni kurallar koymalarına izin verir: “atölye kursiyerlere her tür ifade ile gelişimlerini kolaylaştırarak limitlerini aşmalarına yardım eder”².

Tiyatro dipilinler arası bir metodolojidir, kişisel gelişim ve güçlenmeyi destekler, iletişimsel ve düşünsel yetkinlikleri ve becerileri geliştirir. Şiir, Tarih, Edebiyat, Fizik, Felsefe, Matematik ve / veya Bilim genelde “drama işaretleri” olarak kullanılabilir ve dramayı anlamlarıyla destekler. Atölyelerde kursiyerler kişisel gelişim sürecine girer, değişim yoluyla özel dillerini ve araçlarını geliştirirler, bu iki temel varsayımı karşılamaya dönüşür:

- kendini ve doğal kişisel becerilerini keşfetmek: öğrenciler kendilerini test ederek neredeyse eşsiz,

kişisel bir mesajı yeniden keşfederler. Egzersizler tiyatro atölyeleri sırasında yapılır ve fiziksel farkındalık ve güven kazandırmaya rehberlik eder: sahnede rol yapmak, “bilinçli hareket etme”yi gerektirir. Yalnızca nesnelerin diğerlerine sadeliği ve güvenme ve güvenilme yeteneklerini göstermeleriyle çalışma gerçekleştirilebilir;

- başkalarıyla çatışma aracılığıyla kendini tamamlamak: öğrenciler, teatral diyalog yoluyla arkadaşları ile yapıcı bir toplantı ve çatışmaya katılır. Grup içi çalışma – gözlem temelli ve ortak geribildirimleri paylaşma yoluyla- her öğrencinin deneyim farkındalığı artar.

Drama atölyeleri kursiyerlerin öğrenmesini ve bazı gerekli basit teknikleri uygulamasını sağlar:

- "monolog" yaklaşımında öğrendikleri: konsantrasyon, gözlemeleme, nefes, rahatlama, hayal etme, doğaçlama, hafıza teknikleri;
- "diyalog" yaklaşımında, öğrendikleri: mekan paylaşımı, iki vücudun alan paylaşımı dengesini kurması, kontakt, iyi dinleme, iletişim ve iki bireyin birbirini anlaması.

Genelde konuşma, drama atölyesinde kullanılan farklı tekniklerle bireyler arası bilinçli ve derin iletişimsel bağlantıyı amaçlar, sahne önü ve arkasında. Bu sadece öğrenci/kursiyerlerin birbirlerini tanımalı ve güvenmeleriyle mümkündür: öz-bilgi ve diğerlerine saygı çok önemlidir. Çalışmanın bu yönüyle kolaylaştırıcıların rolü temeldir: grup içi atmosferi yaratmak ve yaratıcı işbirliği içinde açık bir paylaşım ve ilişki kurmak onlara bağlıdır.

Özetle...atölye anahtar yaklaşımları:

- Her etkileşim kolektif yapıdadır, paylaşımı, değişimi ve sosyalleşmeyi teşvik eder.
- Eğitim programı ve süreci geleneksel tiyatro derslerinden farklı değildir.
- Çalışma kişisel yaratıcılığa odaklanır: demektir ki her katılımcı kendi hayal gücünü kullanmasını amaçlar.
- Mizah ve oyunlar kursiyerlerin çekingenlikle ve zorluklarla başa çıkması için gerekli ve yararlıdır.
- Performansa yüksek değer verilir, çünkü kursiyerlerin kişilik ve bireyselliklerine değer verir.
- Çalışma her kursiyerin katarakteriyle uyumlu olmalıdır, böylece herkes kendiyle ilgili daha fazla ve farklı şey öğrenir.
- Drama teknikleirnin kullanımı dildeki eksiklikleri gidermede önemlidir; kursiyerleri vücutlarını kullanma ve kontrol etmede, hafızalarını eğitmede vs. yetkinleştirir.
- Her müdahale doğrulanmalıdır: kursiyerler profesyonel hareket etmeli ve her kursiyer birbiri ve grupla ilişkili olmalıdır. Hedefler paylaşılmalı ve herkes tarafından kabul edilmelidir.

4.2.1 Atölye metodunun karakteristiği ve pedagojik hedefleri

Tiyatronun pedagojik değeri sadece iletişimsel değildir: farklı kültürlerin hayatları ve değerleriyle ilgili bilgi verir, kursiyerlere kültürler arası yaklaşım, hoşgörü, saygı ve kendilerini eğitmeleri fırsatını verir. Dolayısıyla, eğitimle ilişkilendirildiğinde, tiyatro atölyesinin kullanımının ana hedefleri şunlardır:

• Kursiyerleri eleştirel düşünme ve gerekçelendirme becerilerini teşvik etmek. Kursiyerlerden bir texti okumaları, analiz etmeleri ve yeniden yapılandırmaları istendi. Texti performansa çevirmek, aslında kursiyer tarafından eleştirel-analitik sürecin gerçekleştirilmesini sağlar;

- "öğrenmeyi öğrenmek", bu bir yöntemin elde edilmesidir. Öğrenme hedefi burada sadece özel bir beceri değil, fazlasıdır: Gregory Bateson der ki, öğrenme öğrenen insanın hayatında değişim yaratır. Kursiyerleri yeni metodlar hakkında eğitmek/öğretmek (drama gibi), onların merak, yaratıcılık, yetenek ve zekalarını geliştirir: yeni zorluklarla veya duygularla karşılaştıklarında, deneyimlerini yeniden düşünmek ve gerçekliğe uyarlamak zorunda kalırlar. Dolayısıyla, öğrenme becerileri sadece kısmen doğuştan ve normalde bunlar az kullanılmaktadır. Genelde öz-farkındalığın zayıf olduğu ve doğuştan gelen alışkanlık ve inançların derinde konumlandırıldığı durumları refere eder.

Yani, hedef kursiyerlerin öğrenme becerileriyle ilgili farkındalıklarını artırmaktır, kendilerini güçlendirmeleri sürecinin hedefi:

- (yeni deneyimler ve farklı bakış açılarıyla yönelik) açık fikirli yaklaşım edinme;
- Kişisel yaratıcılığın geliştirilmesi ve gerçekleştirilmesi ve yansıtıcı/analitik eğilim.

4.2.3 Teatral atölyenin araçları

İçgözlem, doğaçlama ve yorumlama darama atölyesinin basit öğeleridir, rol-oyununu temel alır. Tiyatro bir "oyun" olabilir ve doğru kullanıldığında kursiyerlere kendilerinden korkmamalarını "kendilerini başkalarının yerine koymalarını" öğretir.

Final ürünü "performans", kolaylaştırıcı/eğitmen için bir "test" olmalıdır: eğer her kursiyer performansın tasarımından keyif aldıysa ve öz-bilişselliğini ve aidiyetini kazandıysa (grup içerisinde), atölye başarılı olacaktır.

Takip eden başlıkta darama atölyesinin "ana araçları"nı anlatacağız.

a) Oyun

Oyun evreni, tiyatronun olduğu gibi, bilinmesi, saygı duyulması ve takip edilmesi gereken kurallara sahiptir. Oyunun ana yaklaşımı onun "dramatik doğası"dır: Landy R.'nin söylediği gibi, aslında, *drama gerçekliğin diyalektiğini, hayal gücünü ve gündelik hayatı temsil eder: genç veya yetişkin oyun oynayarak kendi hayatındaki hayal gücünü keşfeder.*

Eğitim terimlerinde, "tiyatral oyun" kursiyere kişisel değişim sürecini başlatma şansı verir. Bu yüzden, mesela, gençleri gelişimlerinde destelemek ve öncelikle onlara duydusal, sosyal ve okuldaki başarısızlıklarında yardımcı olmak çok yararlı olabilir. Tiyatro oyunu oynamak, aslında kursiyerlere performanslarını başarıyla değiştirmeleri şansını verir: her birinden "en iyisini yapmaları" istenir –her birinin yetenek ve potansiyeline göre- ve enerjilerini pozitif şeyler "yaparak" kullanmaları istenir. Dolayısıyla, tedavi edici, eğitim ve tedbirsiz terimlerle tiyatro kursiyerlere şu alanlarda rehberlik eder:

- Hayal gücünü kullanmak için özgür ifade ve yaratıcılığın kendi kendine çalışmada kullanılması ve kişiliklerinde olumlu bir yeniden tanımlama sürecine başlamaları(özgüven);

- ifade yöntemlerini ve farklı iletişim kodlarında yetkinlik;
- Kişisel davranışlar ve ilişkilerle ilgili farkındalık kazanmak;
- Problem çözme becerilerini öğrenmek;
- Grup içi çalışma.

b) Doğaçlama

Atölyede öğrenilen teknikler yoluyla, doğaçlama oynama ve drama eğitimi için temel nesnedir. Genelde konuşma, tiyatro doğaçlamasının hedefleri şöyledir:

- Textin yaratılması, olay örgüsünden başlar: performans sırasında, kursiyerler daima balangıç noktasına doğaçladıkları her şeyi koyabilmelidir, odadan ayrılmaktan partnerlerin birbiriyle iletişim kurmasına ve doğaçlamalarının onları olay örgüsünden uzaklaştırmamasına dikkat etmek gerekir;
- Bir tema ya da ipucundan drama oyunu tasarlama: kursiyerlerden günlük hayattaki problemler ve olaylarla ilgili performans tasarımları istenir, onları gerçeklikle ilişkilendirmeleri için;
- Vücut dilini deneyimleme, jestler ve sözlü iletişimin toplamıdır. Kursiyerler yeni bir kişisel fiziksel dil bulmaya dahil edilir.

Doğaçlama dersleri temelde pratik deneyimlere dayanır, öğrencilerin ifade becerilerin, ve anlık olabilmeyi bilmeyi ve yetkinleşmeyi öğrenmeleri aracılığıyla gerçekleşir. Bir örnek vermek gerekirse, doğaçlama süreleri öğrencilere verilmiş olmalıdır, şunun gibi:

- Durumun kolaylaştırıcı tarafından açıklama ve tanımının yapılması. Örnek: “10 yaşında bir çocuksun, bu senin anneannen, evinizin yakınındaki parktasınız” gibi;
- Durumu oluşturan en belirgin eylemlerin denenmesi ve tekrarlanması
- Mekanın özel bir haritasının çıkartılarak önceki eylemlerin tekrarlanması;
- Eylemlerin diyaloglar eklenerek tekrarlanması;
- Performansa bir başlangıç ve sonun eklenmesi.

Doğaçlamanın ilişkilendirilmesini kolaylaştırmak için, hikaye iyi bir yapıda geliştirilmeli, üç kısımdan oluşmalı: **giriş, gelişme ve sonuç**.

Giriş hikayenin tanıtıldığı kısımdır, hikayenin kurgusunun açıklandığı ve ana karakterin hareketinin açıklandığı kısım.

Gelişme karakter özelliklerinin çerçevesinin çizildiği ve hareketin yükseldiği ve engellerle çatışmaların yaşanarak ana karakterin bunlarla baş ettiği kısım.

Sonuç hikayenin çözümlendiği kısımdır. Sonuç kahramanın hedefe ulaşması veya ulaşamamasıyla niyete kavuşur.

Ayrıca kursiyerlerin doğaçlamanın “her şeyi değiştirmenin mümkün olduğu” olarak algılamamaları, yapının ve sahne gelişiminin net bir çerçevesinin çizilmesi gerektiğini, gerekirse kendilerine özel bir dizi kural koymaları gerekir.

Doğaçlama egzersizleri sırasında, kursiyerlerin davranış, motivasyon ve iletişim arasında (nasıl rol yapıyorum, neden, nasıl konuşuyorum) içsel bağlantı kurmaları temeldir: bu vücudun doğru kullanımı, ses, mekan, ritim ve olası diğer öğelerle ilgili olabilir.

Doğaçlamanın üç temel yönü ana hatlarıyla belirtilebilir:

- **obje**, gerçek ya da hayali, rolü desteklemeli, kurgusal değişimlerle sahneye girmeli veya ilişkilendirmeli. Sahne başında öğrenciler objenin tanımlamasını yapmalı, bunu da ona bir tanım yükleyerek veya bir ilişkilendirmeye yapmalı;
- **amaç** oyunculara göre, doğaçlama ve hareketle belirlenir: hikayelerin tasarımı, böylece farklı öğeler ve olay örgüsü arasındaki anlamdır;
- **duygusal bağlar**, oyuncunun doğaçlama yoluyla diğer insanlarla veya nesnelere yarattığı şeylerdir.

Açıktır ki doğaçlama bir ya da daha fazla bireyin sözlü yada sözsüz eylemlerinde ortaya çıkar, onlarla anlamlı bir ilişki kurmaları sonucu oluşur. Sadece çalışma grubunun güvenlik atmosferi ve aradaki güven, öğrenciler kendilerini ve yaşatlarının birbirleriyle ilişkilerini keşfedebilir; tekrar etmek gerekirse, sadece partnerleri ve izleyiciyle kurdukları iletişim ve işbirliği ile grubu homojenleştiren ortak bir anı inşa ederler.

Bu nedenle, doğaçlama egzersizleri ortak bir deneyim için yararlıdır, ve “ben”in “biz”e dönüşümünü kolaylaştırır, iki terimin de kendisinden bir şey kaybetmeden, kolektif yaratıcılık rehberliğinde korunmasını sağlarlar. Doğayısıyla, doğaçlama insan ilişkilerini kurmak ve geliştirmek için yararlı bir araçtır ve iletişimi teşvik eder: insan bağımsızlığını ve dayanışmasını artırır. Doğaçlama egzersizleri kursiyerlere işbirliği ve diğerlerinin zamanına ve performans şekline saygıyı öğretir: utangaç nesnelere rol yapmasını sağlar ve güçlü olanların özgüvenini yükseltir, rekabetçi ama yüksek işbirliği içinde. Bireyler beklenmedik yeteneklerini ve topluluk/grup yoluyla hassasiyet geliştirir.

c) Konsantrasyon, spontanelik ve hayalgücü: doğaçlamanın anahtar öğeleri

Teatral doğaçlama öğrencilerin yetkinlikleri ve performans sanatının üç anahtar öğesiyle rol oynar: konsantrasyon, spontanelik ve hayal gücü.

Konsantrasyon doğaçlamaya dahil olanların gerginlik ve diğerlerinin yargılarıyla başa çıkmayı öğrenmelerine yarayan öğedir. Teknik bir bakış açısıyla, konsantrasyon öğrenciler için vazgeçilmezdir, çünkü onun sayesinde herhangi bir karakter veya performansı gerçekleştirebilirler. Konsantrasyon temelli bazı egzersizlerin listesini yapmak mümkündür:

1. Görsel eğitim öğrenciler etraflarında gördükleri şeylere odaklanmalarını ve detayları gözlemlenmelerini öğrenirler;
2. İzleyici eğitimi bireylerin dinledikleri ve analiz ettikleri özel seslerle rehberlik eden egzersizlerdir;
3. dokunsal eğitim, ellerin kullanımıyla, öğrenciler farklı yoğunluk, boyut, pürüzlülük ve yapıyı ayırt ederler.

Bu yönde ilerleyerek, öğrenciler konsantrasyonlarını farklı duyuların kombine edildiği egzersizlerle geliştirerek kendilerini yapılandırılmış performansa ve kurgulamış doğçlamayla geliştirebilirler.

Konsantrasyon teknikleri uygulandıktan sonra **spontanelik** için zaman gelmiş demektir: daha yüksek seviye spontanelik, daha yüksek kaliteli doğçlama demektir. Spontaneliği teşvik etmek için kişisel reaksiyonlar sansürlenmemeli: doğçlama sırasında daha iyi yedirilen nesnelere spontanelikle daha kolay ve çabuk uyum göstermeyi sağlar.

Hayali eylemlerini genişletmek için, kursiyerler nesnelere, olayları ve etraftaki insanları gözlemlemenin önemini anlamalı. Gerçek hayatı gözlem yeteneğinin gelişiminden kursiyerler “hayali mekanlarda ve durumlarda ortak objeler kullanmanın yeni yolları” becerisi kazanır ve yeni anlatı becerileri geliştirir.

d) Yorumlama

Textin yorumlanması çalışması performansın ayrılmaz parçasıdır. Textin sahnelenmesinde, oyuncular kendilerini çalışmaya adayarak bunu diğer yollardan nesnel olarak gerçekleştirir. Basit bir masal bile, derin bir text analiziyle oyunculara kendi bakış açılarını şekillendirmede ve sahneye bunu taşıırken anlattıklarını eşsiz ve kişisel hale getirir.

e) Hareket

Vücut ve mekan, ayrıca jestler, kelimeler ve aralar: sahnedeki herşey harekettir. Sahnedeki durgunluklar dahi hareketliliğin parçasıdır. Birinin vücudunun sahnede olması oyuncular için “olmak”tır, ortaya çıkmak değil. Drama okullarında hareketten başlanır: öğretmenler kursiyerlere sahnenin karşısında geçmesini ister, doğal şekilde yürümesini ve koridorun sonundaki markete gitmesini ister. Kursiyerler ansızın bunun ne kadar zor olduğunu deneyimler...Hareket tiyatro performansının vazgeçilmez öğesidir, rolden önce ve sonra hareket her zaman sahnede durur.

Onları canlandırmanın desteğiyle, karakterler yazılı kelimelerden hareket kazanır. Ama burada fiziksel bir hareket yoktur. Ayrıca duygusal bir hareket vardır. Bu yüzden sessizlikler, aralar, duraksanan anlar da harekettir. Çünkü altlarındaki düşünceleri ve onları destekleyen hisleri gerçek anlamda okumak mümkündür.

f) Ses

Daha önce anlattığımız hareket ve yorumlama sesle çok uyumludur. Ses kullanımıyla ilgili iyi bir bilgi, sahne yetkinliğine yüksek bir beceri kazandırır. Ama ses ayrıca *“işitme ile fiziksel mental ve iradesel aktivitelerle şekillenen doğal süreç. (...) İki karşıt gücün ürünüdür: biri havanın aşağıdan yukarı titreşimi, diğeri ses tellerinin hareketlerinin soluk borusundan dışarı çıkmasıdır.”* (R. Maragliano Mori).

Dolayısıyla, sesin kullanımı tamamen teknik bir olaydır, sağlam fedakârlık, dikkat ve egzersiz ile özel bir eğitim gerektirir. Tiyatro yazan kişinin ve daha önemlisi rol yapmayı öğrenen kişinin bunu bilmesi gerekir - belirli bir düşünce ya da telaffuz yapısı akıllarında olan anlatıyı takip eder- bunları oyuncuların doğru şekilde “söylemesi” çok daha etkili olacaktır. Dolayısıyla burada, drama ve seslendirme paralel yollarda ilerler: kelime izleyici tarafından doğru anlaşılmalıdır. Bu yüzden oyunlarda sahne yönleri vardır, yazar/yönetmenler aracılığıyla oyuncuların bir atırı nasıl aktarması gerektiği, hangi kayıt ya da niyetleri de

kullanmak zorunda oldukları önemlidir. Yani text yazan kişinin güvendiği müttefikler ayrılmaz biçimde ses kullanımını ile bağlantılı olarak onu desteklemelidir: telafuz, artikülasyon ve nefes. Tiyatro yazımını öğrenen öğrenciler dramada doğru kelimeleri kullanmayı ve onların nasıl söylenmesi gerektiğini veya hangi kelimeyi kullanmanın diğerinden iyi olacağını bilmelidir. Sonuç olarak, sahnede söylenen her kelimenin izleyici tarafından anlaşılması gerektiğini ve drama sahnesinin duygusuyla uyumlu olması gerektiğini hesaplamalıdır.

g) Drama

Yazılan ve anlatılan hikayenin yapısı en değerli kriterdir. Drama iyi tanımlanmış bir kritere göre yazılı bir yapının takibiyle performansa dönüşür. Temelde yazılı her şey drama olabilir, önemli olan oynanabilir olamsıdır. Tiyatro okullarında gerçekleştirilen çoğu doğaçlama alıştırması “hiçbir şey sahnelememe”ye dayanır, One of the many exercises of improvisation done in theatre school regards "staging anything", hatta bir şarkı ya da bardan çalınmış bir diyalog bile. Bu başka amaçlar için düşünülmüş olan “drama” yapmaktır. Kriter nedir, kodlanmayan kurallar drama yazmada kullanılabilir mi?

Aristo'nun “tema/konu” olarak adlandırdığı fikir, dramanın gelişimi ile ifşa edilir ve tanımlanır. Ritim: tiyatro için bşr şey düşünüldüğünde, bunun her zaman sahnelemenin saygı görmesi için doğru zamanlamaya ihtiyaç duyduğu hatırlanmalı ve dinleyenin dikkatini korumak için canlı tutulmalıdır. Müzik ve sahne dramaya ritim verir: müzik olay örgüsündeki farklı anları vurgular ve bir karaktere dönüşür; sahne tasarımı insanların hikayeyi “yaşamasını” ve kurgunun kabul edilmesini sağlar. Karakterler: olay örgüsünün mihenk taşıdır, oyunun başından itibaren çok özel çağrışımlar yaparlar. Dolayısıyla, yazar izleyiciyi sağlamakla sorumludur, sahnenin en başından sonuna, karakterlerin özelliklerine ve seyircinin dahil edilmesine kadar.

i) Yön

Tüm tiyatro sistemi yönetmenin elindedir, textin sahnelenmesinin eleştirel analizi ve bir sonraki kişisel yorumlama ile performansı “yaratır”. Onlar yazılı kelimeye muhteşem bir doğa ekler. Yön çok karışık teknik, duygusal ve içeriksel öğelerin oyunu “oluşturmasının” bir toplamıdır. Işık, sahne tasarımı, müzik ve koreografinin gerekli destek ve kalıcı işbirliğinin avantajını kullanır. Yönetmenin işi iki vazgeçilmez ana öğeye bağlıdır:

1. izleyici. Yönetmenler izleyiciye işin kişisel okumalarını gösterir. Oyunun sahnelenmesi boyunca, yönetmenler izleyicinin yerindedir, bazen onların tercihlerini yorumlarlar; bazen kişisel ve orijinal bir yorum getirirler. Her durumda, izleyici performansın bir ögesidir: iyi yönetmenler daima izleyiciye saygı duymalı ve mümkün olduğunca onların gösteriye “girmelerine” ve “dokunmalarına” izin vermelidir;
2. oyuncu. Oyuncu sahnede performanstadır, yalnız yazarın textini değil yönetmenin tarzını ve bakış açısını da yansıtır. Yönetmenler oyuncularıyla mantıksal ilişki içinde ve fikirlerini onlara tam ve ayrıntılı şekilde aktarırlar. Yönetmenlerin kendileri de oyuncu olmalıdır: belli bir satırı nasıl aktarmak gerektiğini bilmeli ve oyuncuların verdiği yönergelere göre rol yapmasını sağlamalıdır.

l) Sahne tasarımı ve kostümler

Oyuncular gibi, sahne ve kostüm tasarımcıları da yönetmenle doğrudan ve devam eden bir ilişki içindedir. Yönetmenlerle uyum içinde, sahne ve kostümleri, tiyatro performansının görsellerini oluşturur, görsel yöntemlerle seyircinin dahil olmasını sağlarlar. Buna göre, sahnenin ve oyuncuların giyeceği kostümlerin izleyici üzerinde nasıl etki yaratacağına karar verirler.

Eski çağlardan beri, sahne tasarımı ve kostümler drama sanatının ana ögesi olmuştur: kostümler aracılığıyla karakterler anlatılmış, seyirciye her karakterin sosyal, psikolojik ve anlatım özellikleri aktarılmıştır. Öte yandan, sahne eylemin olduğu yerdedir: perde açıldığında, sahne izleyiciyle iletişim kuran ilk anlatıdır, hikayenin gelişeceği bağlamı anlatır.

m) Işık, görseller ve teknoloji

Teknolojinin hayatlarımızın bir parçası olduğu çağlarda yaşıyoruz. Performans bundan bağımsız olamaz ve teknolojiyi kullanarak sahnedeki her şeyi gerçekleştirebilir: video projeksiyonları, lazerler, ışık, dijital ses parçaları, özel efektler, hepsi drama anlatımını ve performansı destekler. Bugün sahip olduğumuz teknolojik öğeler büyük ölçüde çeşitli sektörlerin sanatsal ve teknik direktörleri tarafından yönetilir: sahne tasarımcıları, ışık teknisyenleri (sıklıkla yönetmen tarafından yapılır), ses mühendisleri, sahne direktörleri vs.

Tüm bu modern teknolojinin amacı tiyatroyla uğraşan eski Yunanlarla aynıdır: şaşırtmak, etkilemek ve sahnedeki eyleme seyirciyi de dahil etmek. Seyircinin hikayeye girmesini ve insanlara dokunmasını sağlamak. Temel olarak seyirciyi hayal gücü dünyasına sürükler.

BÖLÜM 2 – TEORİDEN PRATİĞE

GİRİŞ

Kitabın ilk bölümünde doğrudan deneyim yoluyla bilim öğrenme ve atölye kurgusu temelindeki eğitim yaklaşımları ile ilgili teorik ve metodolojik yaklaşımları gösterdik.

Bu çerçevede:

- drama tekniklerinin ve pratiğinin bilimsel içeriği öğretme ve öğrenmeyi desteklemek için uygulandığı teorik-metodolojik model tanıtıldı;
- organizasyonel yaklaşımlar, içeriksel öğeler ve drama atölyesinin ana ilkeleri açıklandı.

Bu kitap eğitici, öğretmen, eğitimci ve risk altındaki gençlerle çalışan profesyonelleri hedef aldığı için , ikinci bölüm bilimsel içeriğin ve teatral tekniklerin entegre edilip uygulanarak gerçekleştirilen pratik örnekleri sunar, böylece kursiyerlerin gerçek bir Bilim-Tiyatro etkinliğinin yaratılması, geliştirilmesi ve performe edilmesini sağlar.

Doalysıyla, atölyelerin tasarımı, organizasyonu ve uygulamasına rehberlik etmek için bu bölümün yapısı şöyledir:

- ilk kısım (ünite 5) – 5 toplantı formatının tanıtılması² (toplam süre 17 saat), basit etkinlikler kapsamında – drama atölyelerinin tipik yönleri- burada önerilen Bilim-Tiyatro performanslarının tasarım, yazım ve gerçekleştirme aşamalarının hazırlığı yer alır. Bu aktiviteler kursiyerlerin drama yazımı ve performansının ilke ve tekniklerinin temelinde uygulanan tüm grup çalışması yaklaşımlarını bilmeleri ve deneyimlemeleri için gereklidir, yani onları senaryo ve teatral etkinliğin yaratılması ve geliştirilmesine uyumlulaştırır;
- ikinci kısım (ünite 6) – Bilim-Tiyatro etkinliğinin tasarımının adım adım tanıtılması, bilimsel içerik ve drama tekniklerinin nasıl entegre edileceğini anlatır.

² from the Writing Theatre handbook "Methods and techniques of Writing Theatre" - LLP-LDV 2009-2011 and 2012-2014. info at: www.writingtheatre.eu

5. KURSIYERLERİN KATILIMINI TEŞVİK ETME: “RAHAT ALAN” NASIL OLUŞTURULUR

5.1 EĞİTİM OTURUMUNUN HAZIRLIĞI: BEŞ TOPLANTININ SÜRECİ

Tablo 1 – İLK TOPLANTI	
Başlık: “Haydi birbirimizi tanıyalım”	§3 s
<p>Kolaylaştırıcı tüm oturuma rehberlik ederek takımı tanıtır.</p> <p>Daha sonra, katılımcılara çalışma programını ve gruptan beklenen hedefleri açıklar, çünkü bu aşamada takım ve katılımcıların sonuç ve öğrenme çıktılarında mutabak olması önemlidir.</p> <p>Bundan sonra, kolaylaştırıcı tüm kursiyerlerden oturumlarını ister (sandalyeden önceden yarım çember şeklinde dizilmiştir) ve birbirleri ardından isimlerini söylemelerini ister... Atölye başlar</p>	
<p>Kolaylaştırıcı her katılımcıya bir defter ve bir kalem verir.</p> <p>Sonra, herkese kendi yaşamlarından “kalem”le ilgili bir olayı anımsamalarını söyler (<i>zor değil, sadece ilk hatırladıkları görsel kalemle ilgili düşünmektir</i>) ve bunu defterlerine yazmalarını ister.</p> <p>Şimdi kolaylaştırıcı sorar: “Sizce neden, kalem atölyemize başlamak için ilk seçilen öğeydi?”</p> <p>Tüm gruba sorarak her katılımcıya cevaplamaları için zaman verir.</p> <p><i>Not: Burada “doğru cevap” yoktur. Lütfen kolaylaştırıcının her defasında katılımcılara bir şeyler sorduğunu hatırlayın, farklı fikirleri toplamalı ve korku ya da yargılama olmadan herkes kendini ifade etmekte özgür olmalı. Bu durumda, tüm fikirler “doğru”dur: hedefimiz (kolaylaştırıcının) grubun düşünmesine ve paylaşmasına teşvik etmektir.</i></p> <p>Cevaplar toplandıktan sonra, “kalem konusu”nu bir kenara bırakın, başka bir konuya geçin: tiyatro. Anahtar kavramlar dönüştürülmeli, mesela:</p> <p><i>Tiyatro herkese açıktır; sosyal bir konuda herkese iletişim kurma, kendini ifade etme, rol “oynama”nın kişisel bir yolunu bulmalarına izin verir.</i></p> <p><i>Tiyatro kişinin kendi karakter ve kimliğini inşaa etmesinde, kendi ve başkalarıyla iletişim kurmasında hayat deneyimi kazanmak için bir fırsat olabilir.</i></p> <p>Şimdi kursiyerlere tiyatroyla ilgili deneyimlerini soralım-hiç tiyatroyda yer almışlar mı, kişisel olarak veya diğer deneyimleri neler (sanatsal, sosyal, iletişim alanlarında...).</p> <p>Bu durumda da özgürce cevaplamaları için onlar zaman verir.</p> <p>Daha sonra, kolaylaştırıcı drama atölyesi metodolojisini tanıtmaya başlar. Bunun “tiyatro için” olduğunu vurgulamak önemlidir ve spesifik teknik ve ilkelerin bilinmesi, bir deneyde kullanılacak yaratıcı beceri ve potansiyellerin bulunması için gereklidir.</p>	
Alıştırma 1 – “Haydi ben eskiden...oyunalım”	§10 dakika
<p>Tüm kursiyerler çocukluklarında oynadıkları bir oyunu hatırlamaya davet edilirler ve bunu defterlerine yazmaları istenir. Zaman çok yoktur, ama bu durumda kursiyerler tiyatro dünyasının temel yaklaşımının <u>becerilere odaklanmak</u> olduğunu öğrenirler</p> <p>Düşünmek ve yazmak için katılımcılar istedikleri şekilde hareket etmekte özgürdürler: odanın bir köşesini seçebilir, yere yatabilirler vs.</p> <p>Kolaylaştırıcı alıştırma sırasında herkesin sessiz olduğundan emin olmalıdır.</p> <p>Not: bu ilk egzersiz olduğundan, kolaylaştırıcı tarafından öneriler – kursiyerlerin işini biraz kolaylaştırmak için- mümkündür. Mesela, kolaylaştırıcı diyebilir ki: <i>“kafanıza bisiklet kaskı takarak ya da bir şemsiyeyi kılıç gibi kullanarak hiç kendinizi bir canavara dönüştürdünüz mü? Annenizin ayakkabılarını bir prensesin ayakkabısı yaptınız mı?</i></p> <p><i>Bu örnekleri verirken, yüzünüzü ve sesinizi karakterlerin mimik ve jestlerini taklit etmek için kullanın, böylece kursiyerler eğlenerek utangaçlıklarını ve zorluklarını aşarlar.</i></p>	

Zaman dolduğunda, her katılımcı kendi yazısını diğerlerine okuyacaktır.

Şimdi "spor salonumuza" yaklaşma zamanı...sandalyeleri bir kenara koyun ve **oyunlara başlayalım!**

Not: oyunlar kategorilere ayrılmıştır tiyatro/drama öçalışmalarının deneyimlenmesi ve gerçekleştirilmesi için: vücut, ses, ritim, konsantrasyon, oyunlaştırma. Anlaşıldığı gibi her egzersiz bu yaklaşımlardan birinin bir süre kullanımını içerir. Mesela, sesle ilgili bir egzersiz ayrıca vücudun kullanımı ve doğaçlama(dramatize etme)yi içerir; ritimle ilgili bir egzersiz konsantrasyonu da kapsar vs.

Kolaylaştırıcı olarak, bu oyunların – ve genelde "oyunamanın"- kursiyerlerin teknik öğeleri ve yaratıcılıklarını kullanarak rol yapmalarının ne kadar önemli olduğunu unutmayın.

Oyun 1 – bilgi oyunu: "İsim/hareket"

⌚ 20 dakika

Not: grupta çalışmak için birbirini tanımak önemlidir. Bu ayrıca kolaylaştırıcıya grubun ybeceilerini ve potansiyelini ölçme imkanı da verir: her katılımcının ve grubun güçlü ve zayıf yönleri, grubun "yumuşatılabilecek" zayıflıkları ve yararlanılabilecek güçlü yönleri gibi. "Bilgi" ile ilgili konuştuğumuzda kendi bilgilerimizi unutmamamız gerekir: tiyatro pratikleri katılımcılara farkında olmadıkları kişisel özelliklerini öğrenme, yetkinleştirme ve meydana çıkarmayı öğretir.

Katılımcılara birbirlerini görebilmeleri için bir çember oluşturmalarını söyleyin.

Herkes kendi adını söyleyerek bir hareket seçmeli ve bu isimle bağlantılı olmalı. Hareket net şekilde herkese gösterilmeli (*lütfen herkesin duyabilmesi için her zaman yüksek sesle konuşmaları gerektiğini hatırlatın. Böylece utangaçlıklarını ve çekingenliklerini atmalarına yardımcı oluyoruz*).

Her zaman katılımcılar bir "isim/hareket" yaparak, diğerleri de bunu hatırlamak için tekrar etmelidir.

Not: İlk turdan sonra, ikincisini yapmak herkesin isimleri ve hareketleri öğrendiğinden emin olması için önemlidir. Oyun kolaylaştırıcıya tiyatro sırasında da etrafımızda olanları iyi gözlemlememiz gerektiğini ve etrafımızdaki insanların ne yaptığını dikkat etmemiz gerektiğini anlatmak için fırsat verir. Temelde, bu oyun konsantrasyon/odaklanma becerilerinin kullanımıyla ilgilidir, ve katılımcıların isimlerinden başlayarak birbirlerini daha iyi tanımalarına yardımcı olur.

Bu noktada, kolaylaştırıcı her katılımcının adını söyler: kolaylaştırıcı tarafından tekrarlanan her isim için katılımcılar ismi yüksek sesle tekrar etmeli ve o kişinin hareketini yapmalıdır.

Şimdi bir arkaplan müziği eşliğinde kursiyerlere doğal bir şekilde yürümelerini söyleyin. İki tur sonra yürümeye devam etmelerini ama bu sefer karşılıklarına çıkan herkesin birbirlerinin yüzüne bakmalarını söyleyin. Bir süre sonra başka bir ouna başlayalım.

Oyun 2 : Sal

⌚ 10/15 dakika

Yürüme esnasında, tüm katılımcılar bir saldaymış gibi hareket etmelidir: batmaması için de tüm odayı kullanmaları gerekir (genelde, kendilerini odanın merkezinde konumlarlar).

Olay örgüsü şöyledir: *biz saldaki kazazedeleriz. Bir dalga gelene kadar ayakta duruyoruz ve – düşmemek için- hareket etmemiz ve saldaki farklı yerlerde dolaşarak dengeyi sağlamamız lazım.*

Dalga gelene kadar katılımcılar yürümeye ve kolaylaştırıcının diğer uyarısını beklemeye devam ederler.

Katılımcılar kolaylaştırıcının eliyle yaptığı ritmi takip etmelidir.

Not: Bu "grup koordinasyonu" için iyi bir egzersizdir, sınırlı bir alanda dolaşmayı sağladığı için. Oyun her katılımcının diğerlerine dikkat göstermesi ve onları "hissederek" ritim ve uyarı gibi kavramların deneyimlenmesi açısından kullanışlıdır. Ayrıca, bu oyun kursiyerlere bulundukaları ve hareket ettikleri mekanın farkında olmaları ve diğerlerinin alanına saygı göstererek kendi yerlerini bilinçli olarak almalarını öğretir. Sonunda, oyunun girişinde "olay örgüsü"nin kullanımını katılımcıları sembol ve ifadelerden oluşan drama ve bilime aşına eder.

Oyunun sonunda, katılımcılara alanda serbestçe hareket etmelerini söyleyin, sıradaki aşamaya/ritme kulak vermelerini ve bu sırada vücutları ve nefeslerine odaklanmalarını isteyin. Oyun boyunca müzik hep arkaplanda olmalı.

<p>Şimdi herkese durmalarını ve oturmalarını söyleyin.</p> <p>Not Her zaman basit sorular sorun: Nasıl gidiyor? Yoruldunuz mu? Yapılan egzersizlerle ilgili şakalar yapın böylece grupta ironi ve değişim hissi uyandırın. Katılımcıları isimleriyle çağırmak her zaman önemlidir, her birine dikkat verin.</p>	
<p>Bu aşamada odaklanma ve dinleme becerilerini kombine etmeye başalayabiliriz.</p> <p>Kolaylaştırıcı The facilitator now explains that communicating and interacting with others is based on our listening ability. In order to learn how to speak and communicate, it is necessary to understand what it means to be a good/bad listener. So, it is important to exercise our listening skills.</p>	
<p>Oyun 3 - “Hep beraber saymak”</p>	<p>§ 15 dakika</p>
<p>Katılımcılara çember içinde oturmaları söylenir – omuzlar çembere dönük – gözleri kapalı ve sessiz şekilde.</p> <p>Ne yapacağız? Sadece 10 kadar sayacağız!</p> <p>Çemberdeki biri “11den itibaren saymaya başlar, başka birinin “2” demesi ve başka birinin “3” demesi, böylece saymanın devam etmesi gerekir. Eğer gruptan iki kişi aynı anda sıradaki sayıyı söylerse saymaya en baştan “1”den başlamak gerekir.</p> <p>Grup 1den 10a kadar saymayı başardığında oyun biter (bazen 15 dakika dola da grup başaramayabilir, problem değil, daha sonra yeniden denemek üzere oyunu durdurabilirsiniz.)</p> <p>Not Bu oyun görüldüğü kadar kolay değildir. Kursiyerler bir şeyin sıryla hep beraber yapılmasının ne kadar zor olduğunu görecekler, bu sıradan bir sayma olsa bile! Eğer gruba odaklanır ve birbirlerini dinlerlerse bunun daha kolay olduğunu anlayacaklar. Bu yüzden onlara 15 dakika veriyoruz. Sessiliği sağlamak ve odaklanmaları önemlidir. Genelde katılımcılar bu oyunu eğlenceli bulurlar, çünkü beklediklerinden daha zordur. (Açıktır ki, katılımcılar-mesela- 15 kişiyse 1den 15e kadar saymaları gerekir).</p>	
<p>Oyun 4 – Hayali Doğaçlama Oyunları: “Çılgın dil!”</p>	<p>§10/20 dakika</p>
<p>Katılımcılar çemberde oturur – yüzleri çembere dönüktür- ve sağ taraflarındaki kişi hakkında kendi uydurdukları özel seslere ve ritme sahip olan bir dilde konuşmaya başlarlar. “Konuşurken” aralar vermeleri istenir, gerçekten bir şeyle ilgili konuşuyorlar mı diye kontrol edilir. Seslerin “anlamalarını” açıklamaları istenir. “Çılgın muhabbet” için onlara bir tur verelim.</p> <p>Kolaylaştırıcının çılgın muhabbete başlaması tavsiye edilir, böylece katılımcılar da tam olarak nasıl devam etmeleri gerektiğini anlar.</p> <p>Sonunda kolaylaştırıcı katılımcılara neyle ilgili konuştuklarını sorar. Daaha sonra hayali doğaçlamayı az önce deneyimlediklerini açıklar, bunun yaratıcılık, dikkat, dinleme ve odaklanma için yararlı olduğunu ve konuşurken doğru sesler ve ritimler çıkartmanın ne kadar önemli olduğunu belirtir.</p> <p>Not: Hayali Doğaçlama</p> <p><i>Teatral performans iyileştiricidir çünkü insanlara gündelik ve hayali hayat arasında, içsel ve dışsal dünya arasında köprü kurmalarını öğretmek pozitif ve baskıların üstesinden gelerek yaşamının yollarını bulmakta yardım eder. Onları cesaretlendirmek için kolaylaştırıcı spontane reaksiyonları sansürlemekten kaçınılmalıdır: doğaçlama sırasında ne kadar fazla konuyla ilgili konuşurlarsa durumu kolaylaştırmanın ve kolayca uyum sağlamanın yollarını o kadar kolay öğrenirler. İyi seviyede konsantrasyon ve spontaneliğe ulaştıklarında, hayal güçlerini çalıştırabilecekleri optimum seviyeye gelirler, önceden yapılan, beş duyunun analiziyle başlar: duyguyu hissettikten sonra, oynayabilir veya tanımlayabilirler veya anın özgürce birleştirilmesi yoluyla başka birşeyle bağdaştırabilirler. Hayali aktivitelerini artırmak için, oyuncular şeylerin, olayların ve gerçek insanların gözlemlenmesini ihmal etmemelidir: bu yaratıcı gözlemin sonuçlarını kullanmalı, hayali mekanlar ve durumlardaki ortak amaçları kullanmalıdırlar böylece yeni-anlatı durumları tasarlayabilirler.</i></p> <p>İlk oturum sona eriyor: katılımcılara defterlerini almalarını ve sesli bir şekilde okumalarını söyleyin –tek tek- günün başında kalemle hayatlarını ilişkilendirdikleri etkinlikte ne yazdıklarını</p>	

anlatsınlar.

Bu durumda kolaylaştırıcı yorum yapmayacaktır.

Günü kapatmadan önce, kolaylaştırıcı katılımcılara o günkü deneyimlerini yazmalarını söyler (basitçe açıklayabilir veya yorum yapabilirler, hissettiklerini/düşündüklerini anlatmaları için bir cümle veya bir kelime bile yeterli olacaktır).

Şimdi, çemberde duralım, herkes adını tekrarlasın ve sonra bir özgürlük çılığı atalım!

Kolaylaştırıcı herkese yaptıkları çalışma için teşekkür eder.

Tablo 2 – İKİNCİ TOPLANTI– ilk kısım

Başlık: “Kişiler ve karakterler”	§ 2,5 s
<p>İkinci oturumun ilk kısmındaki yaklaşım aşırı iletişimsel olmalıdır: kolaylaştırıcı herkese keyifle merhaba der, nasıl hissettiklerini ve ilk günkü oturumdaki izlenimlerini paylaşp paylaşmadıklarını sorar. Açıklamaları için zaman verin.</p> <p>Şimdi, kolaylaştırıcı günün programını sunar: “kişiler ve karakterler” hakkında konuşacağız, sal oyununu tekrar edeceğiz (bazı değişikliklerle), “konuşulmuş kelimelerin dünyası”nı keşfetmeye başlayacağız çünkü bu tiyatrunun ve drama yazımının ana öğesidir.</p> <p>Herkese oturmasını ve geçmiş oturumla ilgili yazdıklarını okumalarını isteyin. Bu sefer kolaylaştırıcı yorum yapabilir veya soru sorabilir hatta espri bile yapabilir....o zaman başlıyoruz...</p>	
Oyun 2 Varyasyonu “Sal”	§ 10 dakika
<p>Arkaplan müziği. Katılımcılara salda yürümelerini söyleyin.</p> <p>Kolaylaştırıcı bu sefer bir değişikliğin ekleneceğini söyler: 1den 5e kadar numaralar söyleyecektir. Her numara bir ritimle ilişkilidir(en yavaştan en hızlı yürümeye kadar): alış yaptığında, kolaylaştırıcı katılımcıların her numarayla ilişkilendirilmiş farklı ritimleri anlamalarını sağlayacak (yürürken denemeler yapın).</p> <p><u>Oyun başlıyor</u>: kolaylaştırıcı önce 1den 5e kadar rakamları söyler (1=çok yavaş; 5=çok hızlı...ama koşmak yok!), sonra karışık olarak söylemeye başlar.</p> <p>Not <i>Bu oyun katılımcıların vücutlarını sınırlı bir mekanda özgürce hareket ettirmeyi öğrenebilmeleri için yararlıdır, salın dengesini korumak için (beceriye odaklanarak) ritimlere dikkat kesilirler. Ek olarak, katılımcılara diğerlerine dair algılarını geliştirmelerinde (hepsinin aynı ritimde olması gerekir) ve genelde durumdaki keyif almaları gerekir (eğlence herkese tereddütlerini,utaç ve endişelerini aşmak için yardımcı olur).</i></p> <p>10 dakika sonra kursiyerler serbest yürüyüşe devam eder – sessizce- nefes alıp vererek.</p> <p>Şimdi, çember oluşturalım, bilgi oyununu bazı değişikliklerle tekrar edelim.</p>	
Oyun 1 Varyasyonu “İsim/hareket”	§ 10 dakika
<p>Öncelikle, kursiyerler ilk seferde yaptıkları gibi (Tablo 1e bakınız) ilk turu tekrar ederler, sonra kolaylaştırıcı her katılımcıdan <u>bir hayvan sesini taklit etmesini</u> de eklemesini ister.</p> <p>Her seferinde bir kursiyer “isim/hareket/taklit” yapar, diğerleri de bunu tekrar etmeli ve hatırlamalıdır.</p> <p>İlk turdan sonra, kolaylaştırıcı kursiyerlerin isimlerini söyler –tek tek- ve anında herkes doğru hareket ve taklit ile cevap vermelidir.</p> <p>Tüm oyunlar söylendikten sonra,kursiyerlerin mekanda hep beraber yürümeleri istenir ancak aynı ritimde, en az 2 dakika. Daha sonra “isim/hareket/taklit” oyununu tekrar ederler ama her zaman aynı ritmi takip ederek (her zaman kolaylaştırıcı isimleri söyler).</p> <p>İki tur sonra, bir varyasyon daha ekliyoruz: Oyun 3ü hatırlıyor musunuz - “Hep beraber saymak” (tablo 1e bakın)? Şimdi, yürümeye devam ediliyor, kursiyerlerden isimleri söylemeleri istenir.Açıktır ki her isim için herkes hareket ve taklitle cevap vermelidir. Eğer iki ya da daha fazla kişi isimleri aynı</p>	

<p>anda söylerse, katılımcılar durmalı ve baştan başlamalıdır, taa ki tüm katılımcıların ismi kesintisiz söylenene kadar.</p> <p>Daha önce olduğu gibi oyun için 15 dakika verilmelidir.</p> <p>Not: <i>bu oyun farklı beceri ve özellikleri kullanmaya yarar: diğerleriyle ilgili bilgi, grubu dinleme/hissetme, dikkatle odaklanma, vücudun mekandaki hareket algısı, ritim duygusu. Ayrıca farklı varyasyonlar yapmak da mümkündür: salda yürümek, fazı yükseltmek/düşürmek (kolaylaştırıcı uyarıları yapacak), hayvanların isimler yerine söylenmesi.</i></p>	
<p>Artık birbirimizi tanımaya başladık. Ama bu kadarı yetmez. Diğerlerinin güvenini ve kendi özgüvenini kazanmak da önemli.</p> <p>Kolaylaştırıcı karşılıklı güvenin, gruptaki işbirliği ve beraber çalışma için ne kadar önemli olduğundan bahseder. Ve tiyatro takım çalışması temellidir çünkü dahil olan herkes kendilerini seğiler. Yani, herkesin takım arkadaşlarına güvenmesi ve onlarla birlikte korkusuz ve yargılamadan, rahat hissetmeleri gerekir. Her zayıflık tüm grupça desteklenmeli ve her güçlü yön grubu olumlu etkilemelidir.</p> <p>Karşılıklı güven kişisel gelişim için vazgeçilmezdir ve –grupça- buna ulaşmak beklenmeyen sonuçlara sebep olur.</p>	
Egzersiz 2 - "Bu bana güven veriyor"	⌚ 30 minutes
<p>Katılımcılara kalemlerini alıp defterlerine başlık olarak "Bu bana güven veriyor" yazmalarını söyleyin.</p> <p><i>Herkesin akıllarına gelen her şeyi listelemesi gerekir, mesela: ellerim, abim, keskin görme yeteneği, çeviklik, babam, vs. (10 dakika)</i></p> <p>Bundan sonra, yapılan listeden başlanarak, katılımcılar iki liste daha yapar: bir tanesi sadece kendileriyle ilgili, diğeri ise sadece diğerleriyle ilgili. (5 dakika).</p> <p><i>Şimdi kolaylaştırıcı katılımcılara üç kişilik gruplar olmalarını ve yazdıklarıyla ilgili konuşmalarını söyler (15 dakika).</i></p> <p>Bazı sorular:</p> <p>Bu oyunu sevdim mi?</p> <p>Kim bana daha güvende hissettiriyor?</p> <p>Ne bana güvende hissettiriyor?</p> <p>Gruptaki kimle daha güvende hissediyorum?</p> <p>Ne zaman güvensiz hissediyorum?</p> <p>Not <i>Bu oyun sırasında, katılımcılar ne kadar özgüvenli olduklarını ve bunun diğerleriyle ne kadar ilgili olduğunu deneyimlerler. Basit bir oyundur, kendi içindeki güvene giriş için çok uygundur.</i></p>	
Oyun 5 – güven oyunu: "Rehberlik eden eşler"	⌚ 10 dakika (her eş için)
<p>Eşler halinde çalışalım (eşlerin kolaylaştırıcı tarafından birbirini çok tanımayan insanları bir araya getirerek yapılaması tavsiye edilir), ve "diğerlerine" ne kadar güvendiğimizi deneyimleyelim.</p> <p>Eşlerden biri gözlerini kapatır, diğeri (rehberlik eden) elini eşinin sırtına koyar ve hafifçe iterek ona odada rehberlik eder. Rehberlik eden eşin "kör" eşi durdurmak istediği her defa, elini onun sırtından çekmelidir.</p> <p>Tüm eşler aynı anda çalışır.</p> <p>Basit hareketlerden başlayarak yeni zor hareketler (mesela: geri gitme, eğilme, zıplama vb.) eklenmesi tavsiye edilir.</p> <p>5 dakika sonra roller değişir.</p> <p>Not <i>Bu egzersiz komik ve yararlıdır: eşini yönlendiren herkes diğerinin güvenliğinden sorumludur. Yani, eğer "kör" partner "lider"ine güveniyorsa, rehberlik eden partner bunu hak etmelidir.</i></p>	
Oyun 6 – bilgi oyunu: "Tanıştığımızı memnun oldum"	⌚ 30 dakika (toplam katılımcı sayısına göre değişir)

Aynı eşler son oyunda oynadıkları gibi bu oyunda da eş olavacaktır, istedikleri yere oturmaları söylenir: şimdi birbirlerini daha iyi tanıma zamanı geldi.

Her çift “muhabbete” başlar: amaç herkesin kendisiyle ilgili bilgi paylaşmasıdır (mesela: neyi severim/sevmem, nerede yaşıyorum, vs.).

Zaman dolduğunda, tüm katılımcılar çemberde oturur ve birbirlerine partnerleri hakkında neler öğrendiklerini anlatır.

Zamanlama

A, B ile ilgili bilgi alır (5 dakikia).

B, A ile ilgili bilgi alır (5 minutes).

A ve B defterlerine birbirleriyle ilgili öğrendikleri şeyleri yazarlar (5 minutes).

Çemberde, herkes partneriyle ilgili bilgiyi raporlar.

Not: Eşlerle çalışma ve “muhabbet” çekingenlikten kurtulmak için tavsiye edilir: kendi hakkında bir şeyler anlatmak zordur ve gruptaki insanların önünde daha da zor olabilir, özellikle de eğer kişi topluluk önünde konuşmaya alışık değilse. Aynı sebeple her çiftteki eşler birbirleriyle ilgili bilgiyi grupta paylaşır. Bu oyun sadece karşılıklı bilgi edinme ve daha çok tanıma değil, aynı zamanda dikkat, dinleme ve hafıza egzersizidir (Ne kadar bilgiyi hatırlayabildim?). Ayrıca başka birinin “benimle ilgili” bir şey paylaşması mutlu hissettirir (dikkatle dinlerim çünkü diğerinin benimle ilgili neye dikkat ettiğini merak ederim).

Egzersiz 1 Varyasyonu – “Haydi ... olurdu oynayalım”

Kolaylaştırıcı her katılımcıdan bir karakter seçmesini ister ve onun karakterine bürünmesini ister (karakter “gerçek” veya hayali olabilir – mesela Kleopatra, Michael Jackson, Peter Pan, Ulysses, Batman vs.; ayrıca kahve makinesi, bir hayvan, fasulye vs. de olabilir. Karakter ne olduğumuzu veya ne olmak istediğimizi temsil edebilir).

Sonra, kolaylaştırıcı herkese gruba seçtikleri karakteri söylemelerini ister. Bugün katılımcılar (kolaylaştırıcı dahil) birbirlerini karakterlerinin ismiyle çağıracaktır.

Karakterler seçildikten ve paylaşıldıktan sonra, katılımcılara defterlerine karakterin adını ve neden seçtiklerini yazmaları istenir.

Not: Karakter seçme, katılımcıların rol dünyasına girmelerini sağlar: sahnede karakterleri temsil eden ve ifade eden kişiler vardır. Pirandello'nun dediği gibi: "bir karakter her zaman bir adama kim olduğunu sorabilir, çünkü karakterin kendi hayatı ve özellikleri vardır, karakter her zaman "birisidir". Bir adam, her zaman 'hiç kimse' olabilir".

Çemberde. Grup içinde (oturuluyor). Her kursiyer kendi karakterini tanıtır, ayrıca onun fiziksel bir tanımını yapar, konuşma tarzını, kıyafetlerini, hareketlerini, jestlerini vs.

Sonra, herkes kendi karakteriyle ilgili tanımını defterine yazar. (15 dakika)

Lütfen katılımcılara herkesin şimdiden itibaren birbirini karakterlerinin adıyla çağıracağını hatırlatın (kolaylaştırıcı dahil).

Egzersiz 3 – Anlatım doğaçlaması

⌚ 20 dakika

Bu egzersiz sırasında, katılımcılar seçtikleri karakterin rolünü oynamalıdır.

Çemberde. Grup içinde (oturuluyor). Bir katılımcı karakterinin kahraman olduğu bir hikaye anlatmaya başlar. Hikayenin belli bir noktasında kahraman diğer karakterle tanışır (gruptan birini seçin).

Karakteriyel dahil olan kursiyer hikayeyi kaldığı yerden devam ettirir. Belli bir noktada hikayeye başka bir karakteri dahil eder, bu kişi de hikayeyi devam ettirir, tüm karakterler hikayeye dahil olana kadar devam ederler.

Hikaye bitene kadar devam ettirilmelidir.

Sonra kolaylaştırıcı kursiyerlere anlatılan hikayeyi (evde) yazmalarını söyler.

Not: Bu egzersiz ifadesi bir sürece yerleştirilmiştir: her kursiyer kendini karakter “yoluyla” ifade etme özgürlüğüne sahiptir. Yani, bir tarafta başka bir kimliğe bürünür ama diğer tarafta -yaratıcı bir süreç yoluyla –bu yeni kimlik onun beklenti ve hislerinin bir aynasıdır. Grupa çalışarak bir hikaye geliştirme her kursiyere kendi hayal gücünü geliştirmesi ve olay örgüsü tasarımı sürecini deneyimlemesi için yardım eder. Eğer grup tarafından anlatılan hikaye çok karmaşık değilse, -transkripsiyondan sonra kursiyerlere, bunu doğaçlama egzersizi olarak “oynama” şansı vermek mümkündür.

Tablo 2 - İKİNCİ TOPLANTI – ikinci kısım

Başlık: “HAYDİ KONUŞMAYI ÖĞRENELİM”

§ 1,5 s

Şimdi çalışmaya sesle devam etme zamanı. Ses, drama dilinin yazımdan daha çok kullanılan vazgeçilmez aracıdır.

Tiyatro içeriğindeki seyirciyle her şeyi paylaşmamız gerekir: bu yüzden ses gereklidir.

Doğru nefes almak ve konuşmak otokontrolümüzü ve özgüven becerimizi artırır.

Genellikle görünüşümüze dikkat ederken seismizi umursamayız. İletişimin kelimelerin ve sesin kullanımı olduğunu ve konuşmamızın “kartvizitimiz” olduğunu sıklıkla unuturuz.

Dolayısıyla, çoğumuz nefesin ne kadar yönetilmesi gerektiğini, sesimizdeki yükselip alçalmaların veya bölgesel / yerel diyalektlerin düzeltilmesi gerektiğini bilmeyiz. Bu hususlar bir taraftan konuşma tarzımızı diğerlerinden ayırırken, diğer taraftan net iletişim kurmamızı engelleyebilir.

Vurgulanması gerekir ki “düzgün” konuşma karakterimizi veya köklerimizi bırakmak anlamına gelmez, potansiyelimizi artırmak anlamına gelir.

O zaman, **Nefes almaya başlayalım.** Doğru bir solunum kapasitesi vokal emisyonumuza kolayca hakim olmamıza ve daha doğru bir şekilde okumamıza ve konuşmamıza izin verir.

enel olarak bu kapasiteyi yetersiz kullanırız: yalnızca atletler solunum kapasitelerinin tamamını kullanırlar, bunun için yoğun ve geniş çaba harcarlar.

Bu manada aktörün bir atlet olduğunu söyleyebiliriz, bu yüzden solunumun genel özelliklerini bilmesi gerekir ve nefes tekniklerini en iyi şekilde kullanmak için kendi limitleri ve potansiyelinin farkında olması gerekir.

Şimdi nefes tekniklerinin bazı temel özelliklerini görelim.

1. Erkekler ağırlıklı olarak karın solunumu kullanır; kadınlar ise göğüs kafesini.
2. Karın solunumu, daha doğrudur çünkü akciğerleri tamamen doldurup boşaltmak tüm akciğer kapasitemizi kullanmanıza olanak sağlar.
3. Solunum kalitesini kontrol etmek için sırt üstü uzanarak doğal bir şekilde nefes alıp vermeliyiz. Elimizi karnımıza koyarsak –göğüs kafesinin tam altına- karnımızın şişmesinin ve rahatlamasını hissetmemiz gerekir, diyaframın desteğiyle veya desteği olmadan.
4. Sırt üstü uzanıp karnımıza bir sözlük koyarak solunum egzersizi yapabiliriz.
5. Bir süre sonra (ve egzersiz sonra...) bu solunum doğallaşır. Bu durumda, bilinçli olarak bunu iki üç hafta uygulamanız gerekir, sabahları pencereyi açıp beş dakika bu egzersizi yapın. Sadece iyi bir egzersiz değil, aynı zamanda oksijen verir.
6. Solunum kapasitemizi artırmak için apne iyi bir egzersizdir: derin bir nefes alın ve sonra nefesiniz tutup solunum sürenizi sayın. Bu egzersiz tekrar edin ve gelişiminizi kaydedin...amacımızın sadece solunum becerimizi yükseltmek olduğunu unutmayın.

Nefes ve vokal emisyonu egzersizleri

(grupta yapıp evde tekrar etmek için)

Önce ciğerlerimizin kapasitesini ölçmek için bir egzersizle başlıyoruz: derin bir nefes alın ve sonra nefesinizi durdurmadan bir yazı okuyun. Solunum sürenizi keşfedeceksiniz.

Şimdi çalışmaya başlayalım! Ayakta, kollar hafif açık. Omuzlar rahat. Diyaframa konsantre olun. Nefes alırken aldığınız nefes size uzakta olan bir noktadan geldiğini hayal edin. Sonra çok yavaş nefes verin. Bunu 10 kez tekrarlayın, bir balon olduğunuzu ve şişip indiğinizi düşünün. Bu eylem sırasında diyaframınıza odaklanmaya çalışın, nasıl yavaşça kalkıp indiğini düşünün.

Şimdi apne oyunu. Daha önce yaptığınız gibi nefes alın ama nefes verirken sesli bir şekilde sayın. Nefesinizi zorlamayın.3 kez (hep beraber) ve sonra bireysel (birbirinizin ardından) tekrarlayın.

Şimdi "A" harfini telafuz edeceğiz.

"A" harfini nefes alıp verirken telafuz edin: dikkat edin, sesiniz ("A" sesi) titreşmemeli! 5 kez tekrarlayın. Yine "A"yı kullanarak, düşükten yükseğe sesimizi değiştirelim. Nefes verirken durmayın ve nefes almayın: ses geçişi vokal emisyonu gibi yetkinleşmelidir. 5 kez tekrarlayın.

Şimdi, yeniden solunum kapasitemizi bir yazı okuyarak kontrol edeceğiz.

Kolaylaştırıcı kursiyerlere noktalamasız bir yazı getirir (5/6 satırdan fazla değil). Sonra her katılımcıya yazıyı sadece bir vokal emisyonunu kullanarak yazıyı okumasını söyler (bu demektir ki her biri nefes almalı ve sonra yazıyı durmadan/nefes almadan okumalı).

Tabii ki, kursiyerler egzersizi sırayla yapar.

Büyük olasılıkla, kursiyerler bu egzersilerin ortasında duracaktır, çünkü nefessiz hissedeceklerdir veya yazıyı okuy-erken hata yapacaklar. Bu, onlara doğru solunumun dışında da seslerin net ve doğru şekilde çıkarılmasının da çok önemli olduğunu hatırlatma fırsatı verir. İyi bir solunum becerisi kazanmak için, "rutin çalışma" gereklidir.

Kelimeleri telaffuzumuzu geliştirmek için dudaklarımızı hareket ettirmeyi ve kullanmayı daha çok pratik etmeliyiz. Söyledikelerimizi sadece kulaklarımızla değil, dudaklarımızla da duymalıyız.

Ayrıca, vokalizasyonu geliştirmenin en kolay yolu **tekerlemelerdir**.

Kolaylaştırıcı katılımcılara 5/6 tekerleme getirir, birer tane seçip sesli olarak çok defa okuyabilirler ve her defasında olabildikleri kadar hızlı olurlar.

Sonra, her katılımcı tekerlemeleri sadece bir vokal emisyonu kullanarak okur.

Not: Kursiyerler bu egzersizi genelde eğlençle bularak birbirleriyle rekabet ederler. Bu egzersizlerin sürekli tekrarlandığı sürece yararlı olduklarını vurgulamakta fayda vardır. Ayrıca, solunuma hakim olmak ve kelimelerin telaffuzu kursiyerleri günlük hayatta da olumlu etkiler: kendilerine güvenleri izleyiciden önce artar ve bu onlara daha iyi bir imaj verir, mesela bir szölü testte veya iş görüşmesinde.

Egzersiz 4 – Doğaçlama egzersizi: "Kelimelerin yorumlanması"

Çift olunur. Kelimeler yerine rakamlar kullandığımız bir konuşma hayal edelim.

Her çift bir durum seçer (mesela: iki eski arkadaşın buluşması, bir satıcının müşteiryi ikna etmesi, bir öğretmenin geç kalan öğrenciyeye bağırması vb.)

Kolaylaştırıcı katılımcılara karar vermeleri için 5 dakika verir.

Haydi başlayalım!

Her çift hayali bir sahnenin merkezinde durur ve konuşmaya başlar, kelimeler yerine numaraları kullanırlar. Çift hem birbiriyle iletişim kurup birbirini anlamalı hem de izleyicinin ne olduğunu anlamasını sağlamalı...

Performansın sonunda, kolaylaştırıcı izleyiciye "durum neyle ilgiliydi" diye sorar ve performansı gerçekleştiren çift ne olduğunu anlatır.

Not İlk defa kursiyerlerden izleyicinin önünde performans sergilemelerini istedik. Bu egzersiz kursiyerlerin yaratıcılık ve yorumlama kabiliyetlerini artırır ve "travmalar" olmadan "sahne"yi deneyimlemelerini sağlar, çünkü dikkatleri onları gözlemleyen izleyiciye değil numaraları kullanarak kurulan iletişimin garipliğine çevrilidir.

Oturumu kapatmadan önce kolaylaştırıcı herkese yapılan çalışmayla ilgili izlenimlerini defterlerine yazmalarını söyler (evde).

Ayakta, çember içerisinde, herkes kendi adını tekrarlayarak (seçtikleri karakterin adını) bir özgürlük çıığı atar (bu kez solunumu düzgün kullanarak)

Kolaylaştırıcı herkese çalışma için teşekkür eder.

Tablo 3 - ÜÇÜNCÜ TOPLANTI

Başlık: “Anlatılan hikayeler, Yazılan hikayeler, Oynanan hikayeler”

⌚ 3 s

Çalışmanın bu aşamasında, katılımcılar birbirleini tanımışlardır, ama hala gidilmesi gereken uzun bir yol vardır...

Drama/tiyatro içeriği ve “tiyatro oyunu” katılımcıların utangaç olmasını beklemez: her birinin hislerini ve duygularını göstermek istemelidir, çünkü herkes finale ulaşmaya, paylaşılan bir sonuca katkı sağlar. Ama, özellikle başta vücut utanmanın veya rahatsız olmanın sebebi olabilir. Bu yüzden katılımcılara vücutlarını tanımaları ve yönetmeleri için zaman verilmesi önemlidir, bu yüzden utangaç duymamaları için her defasında karşılıklı olarak birbirlerine “dokunmaları” ve iletişim kurmaları gerekir.

Vücut ve bağlantı egzersizleri bu yüzden önemlidir çünkü katılımcıları kişisel drama ifade edebilirliklerini geliştirmede destekler ve –en önemlisi- onlara (gençler ve yetişkinlere) gelişimlerinde/öz güvenlerinin yükselmesinde ve sakinleşip, güvenmeleri, diğerlerini önemseyip saygı göstermelerinde yardım eder.

Oyun 7 – Bağlantı oyunları: “Baloncuk”

⌚ 10 dakika

Katılımcılar odanın bir köşesinde toplanırlar, birbirlerine yakın otururlar. Kolaylaştırıcı odanın başka bir köşesini gösterir ve tüm grup oraya gider. Kursiyerler “hepsi aynı baloncunun içindeymiş gibi” hareket etmelidir, her biri gidecekleri yöne doğru ilerlemelidir. Kolaylaştırıcı bir ritim oluşturmaya çalışırlar, aynı hızda ve aynı nefes tekniğini kullanarak hareket ederler. Önemli olan bütün grubun dengesini korumak ve güvenli hareket etmek için, dengeyi korumak ve grupta güvende hissetmektir.

Yumuşak bir arkaplan müziği iyi olabilir.

Not Bu egzersiz tüm grubun konsantrasyonunu artırır, katılımcılar arası bağlantıyı ve kolaylaştırıcıya gelişir.

Sonunda kolaylaştırıcı katılımcılara nasıl hissettiklerini sorar (mesela, kendilerini grubun bir parçası gibi hissettiler mi, çekinceleri veya rahatsız oldukları oldu mu vb.)

Şimdi grubun ikinci toplantıda yaptıklarına geri gidelim.

Kolaylaştırıcı kursiyerlerden defterlerini okumalarını ister –sırayla- grup çalışmasında tasarlanan hikayeye ilgili defterlerine ne yazdıklarını okurlar (bkz. ikinci toplantı – kısım 1 – egzersiz 3 “anlatım doğaçlaması”).

Not Göreceğiniz gibi, herkese aynı hikayeyi yazmaları söylene de, her hikayede bir şey farklıdır. Bu kolaylaştırıcıya “bakış açısı” konusuna giriş yapmak için fırsat verir.

Hikayenin tüm versiyonları okunduktan sonra, kolaylaştırıcı kursiyerlerden birini seçmelerini ister. Sonra her katılımcıyı hikayeyi kendi karakterinin bakış açısıyla (katılımcı tarafından seçilen karakter) okumaya davet eder (sadece seçilen versiyon).

Hikayenin okunmasında, her katılımcı şuna dikkat etmelidir:

- Karakterin konuşma tarzı (tonlama, sesteki iniş çıkışlar, aksan vs.);
- Kelimelerin ve seslerin telaffuzu ve solunumun kullanımı (bir önceki oturumda öğrenildiği gibi).

Sonunda...Alkış!

Egzersiz 5 – doğaçlama egzersizi: “tren koltuğu”

⌚ 30/40 dakika

Bu egzersizde karakterin yorumlaması/performansı çok önemlidir.

Sandalyeleri iki sıra halinde dizin, katılımcılar tren koltuğundaki gibi önlü arkalı otursunlar.

Kolaylaştırıcı her katılımcıya bir karakterin “oynayacağı” rolün yazdığı birer kağıt verir (bir adam işe gidiyor, endişeli çünkü geç kaldı; bir öğrenci okulu asmış; vs.). Katılımcılar birbirlerine oynayacakları anlatmak zorunda değildir.

Başlamadan önce, katılımcılara karakterlerine lazım olan bazı objeler/aksesuarları (çanta, şapka, kitap, vb.) bulmaları için 5 dakika verilir. Sonra hepsi oturur. Performans başlar. Sabahtır, her biri karaktere uygun hareket etmelidir. Belli bir noktada bir anons duyulur (kolaylaştırıcının sesi): “*DİNG DONG – Lütfen dikkat, teknik problemlerden dolayı, tren 30 dakika gecikmeyle hareket edecektir*”.

Şimdi durum değişir: her karakter farklı tepki gösterir ve birbirleriyle iletişime başlar.

Katılımcıların performansı (ve egzersiz) diğer anonsun duyulmasıyla sona erer “DİNG DONG, lütfen dikkat, yolcularımızın bilgisine tren hareket etmek üzeredir”.

Kolaylaştırıcı kursiyerlerden –onlara göre- performansa dahil olan karakterleri defterlerine listelemelerini ister: *bu “tahminde iyi olma” sorusu değil “performansta iyi olma” sorusudur, diğerlerinin “benim karakterim kimdi”yi anlamalarını sağlamak için sorulmuştur.*

Not *Bu egzersiz kolaylaştırıcıya drama yazımının sadece hikaye tasarlamak ve anlatmakla ilgili olmadığını açıklama fırsatı sunar: yazarlar yazdıkları hikayenin diğerleri tarafından (oyuncular) nasıl oynandığıyla da ilgili olduğunun farkında olmalıdır. Bu nedenle performans ve yorumlamanın teknikleri ve ilkeleri yazar tarafından de bilinmelidir.*

Oyun 8 – Vücut doğaçlaması oyunu: “Kral ve soytarı”

⌚ 5 dakika (her çift için)

Not *Vücut diliyle ifade rol/karakter için olmazsa olmazdır. Vücudumuz yoluyla iletişim kurar, mesaj gönderir, his ve duygularımızı ifade ederiz. Bu oyun kursiyerlere vücutlarıyla bir şey ifade etmekte kendi yollarını bulmalarında ve vücut diliyle ifade potansiyellerini keşfetmelerinde yardımcı olur.*

Çiftler halinde oynanır. Bir katılımcı kral, diğeri soytarı olur. Kral soytarıdan önce sert, rütbesine yakışır şekilde yürür. Soytarı onu yüzünü buruşturarak ve şekilden şekile sokarak mümkün olan tüm jestleri ses çıkarmadan yaparak takip eder. Kral döndüğünde, soytarı hareket etmeden durmalı, doğal bir ifadeyle bir pozisyon almalıdır (ayakta, kollar iki yanda). Eğer soytarı kral tarafından uygun olmayan bir pozisyonda yakalınırsa, rolleri değiştirirler.

Not *İki klasik ve zıt karakterin fiziksel performansı boyunca, biri sert, ciddi, elegant ve diğeri abartılı ve kabadır, kursiyerler jestlerin, pozisyonun ve yürüyüşün karakteri nasıl çizdiğini anlamaya başlarlar.*

Şimdi duygulara geri dönelim.

Rol/karakterini oynamak için, kendini tam olarak ifade etmeye istekli olmak çok önemlidir. “Oyuncu” karakterin hissettiği duyguları hissetmede ve iletmede başarılı olmalı, yani izleyici buna inanmalı ve ikna olmalıdır. Eğer oyuncular karakterin duygusal dünyasına kendileri inanmazsa (kendilerini karakterin dünyasından “kopuk” hissedersen), izleyicilerin hiç biri inanmaz. Dolayısıyla, oyuncu kendini karakterin duygularına sokmalıdır.

Oyun 9 – duygusal doğaçlama oyunu: “Sandalye”

⌚ 3 dakika (kişi başı)

Kolaylaştırıcı sandalyeyi odanın ortasına koyar ve herkes için aynı olacak bir cümle seçer (mesela “Bugün bir dilim pizza yedim”). Sonra, her katılımcı bunu bir duyguyla bağdaştırmalıdır (korku, mutluluk, öfke, vb.).

Buna karşılık, her kursiyer:

- *Sandalyeye oturup cümleyi doğal bir şekilde söylemeli (ifadesiz ve duygusuz);*
- *Kalkıp, sandalyeyi biraz ileri çekerek, yeniden oturmalı ve cümleyi minimum duygu/his/ifade ile söylemeli;*
- *Kalkıp, sandalyeyi biraz ileri çekerek, yeniden oturmalı ve cümleyi duyguya/hisse yoğunlaşarak söylemeli.*

Toplamda her katılımcı cümleyi 4 kez tekrar etmeli, duygu yoğunluğunu yavaş yavaş artırarak

<p><i>maksimumu elde edene kadar.</i></p> <p><i>Arka plan müziği önerilir.</i></p> <p>Not <i>Bu oyun kursiyerlerin bir hisse yoğunlaşma seviyesini anlamaları için yararlıdır. His anlaşılır ve inandırıcı olmalı, ama ayrıca en yoğun şekliyle ifade edilmeli. Müzik katılımcıların “yalnız olmadıklarını” hissetmeleri ve daha rahat olmalarına yardım eder.</i></p>	
<p>Tüm katılımcılar egzersizi tamamladıktan sonra, kolaylaştırıcı her birini karşılaştığı zorlukları herkesle paylaşmaya davet eder.</p> <p>Bu oyun, onlar için zor olabilir, çünkü herkesi kişisel ifade yöntemleri ve potansiyellerini göstermeye zorlar.</p> <p>Hedef grubun “oyun ve yazma” deneyimi edinmesini sağlamaktır: karakter gibi düşünmek ve hissetme becerisi, izleyiciyi karakterin “gerçek” olduğuna inandırmak.</p>	
Egzersiz 6 – Üçüncü kişiyi kullanarak kısa hikaye yazmak	⌚ 20 dakika
<p>Şimdi defterlerimizi alıp günün son egzersizine başlayalım.</p> <p>Tekrar “karakterler” üzerinde çalışacağız. Ama, bu sefer, her katılımcı sadece tanıdık birini düşünmeli (okula veya işe gittiğimiz serviste her gün gördüğümüz biri, vb.)</p> <p><i>Katılımcılara onun adını, kişiliğini, hayat tarzını, vb. sorun. Sonra bu kişinin isteklerinin neler olduğunu hayal etmelerini isteyin.</i></p> <p><i>Önce, katılımcılar defterlerine seçilen kişiyle ilgili bazı kısa bilgiler yazmalıdır, onun kimlik kartını yapmalıdırlar; sonra, üçüncü şahsi kullanarak seçilen insanın “rutin bir günü” veya “özel bir günü” ile ilgili bir hikaye yazmalılar.</i></p> <p><u>Hikayeler gelecek sefer okunacak.</u></p> <p>Kolaylaştırıcı herkese harika çalışma için teşekkür eder.</p> <p>Çemberde. Alkış.</p>	
Tablo 4- Dördüncü Toplantı	
Başlık: “Stiller hakkında alıştırmaya”	⌚ 3 s
<p>Bugün salıma atlayarak başlıyoruz ve dalgalarla boğuşuyoruz.</p> <p>Arka Plan Müziği</p> <p>Katılımcılara hareket etmelerini söyleyin.</p> <p><i>“Alternatif oyun 2 – Sal” (Tablo 2- ikinci toplantı- birinci bölüm) ‘e referansla katılımcılara hızlarını arttırmalarını ve azaltmalarını söyleyin, 1den 10 a kadar numaralarla seslenin.</i></p> <p>(5 dakika)</p>	
Alıştırma 7 – “Dur ve devam et”	⌚ 5 dakika
<p><i>Salda serbestçe yürümeye başla. Ardından, sırayla gruptan biri durduğunda bütün grup durur, gruptan biri yürümeye başladığında bütün grup yürür.</i></p> <p><i>Not: bu alıştırmaya etrafımızda olan olaylara diğerlerinin ne yaptığında ve nerede olduğuna olan ilgisini geliştirmemize yardım eder.</i></p>	
Alıştırma 8 – “Dur ve devam et 2”	⌚ 5 dakika
<p><i>Önceki alıştırmaya alternatif: bir kişi durduğunda tüm grup durur. Daha sonra gruptan bir kişi belirli bir yönde yürümeye başlar ve bütün grup bu yürüyüşü taklit etmeye başlar.</i></p>	

Not: Bu alıştırmayı bir öncekinin üzerine kurulumuz. Katılımcılardan yaratıcılıklarını kullanmalarını istendiğinden ve "sahne"yi deneyimlemeye başladıklarından grup içerisindeki çalışmalarda sadece bir kişi tarafından bir hareket bütün grubu etkilemektedir. Dahası, zaten stresli olduğumuzda konsantrasyon ve kişisel farkındalık oldukça yararlı bir karışım olacaktır. Yani, ifade etmek ve yaratıcı olmak için egolarınızı serbest bırakmalı, ama yinede nerede olduğumuzu ve hangi koşulda ilerlediğimizi kontrol altında tutmalıyız ki, işler yolundan çıkmayın.

Alıştırma 9 – "Dur ve Konuş"

⌚ 10 dakika

Önceki alıştırmaya alternatif: Bir kişi durduğunda tüm grup durur. Daha sonra duran kişi on farklı kelimeyi sesli söylemek zorunda olan başka bir grup üyesini işaret eder ve grup tekrar yürümeye başlar.

Not: Bu alternatif katılımcıların sadece bir konuya yoğunlaşmasından ziyade konsantrasyon ve kişisel farkındalık yoluyla etrafımızda neler olduğunun, neyi gördüğümüzün, hissettiğimiz ve aklımızdan geçenlerin dikkat edilmesinin öğrenilmesine yardımcı olur.

Şimdi kelimelere geri dönelim. Ama devam etmeden önce durup bir nefes alalım. *Sesletim Eğitimine geri dönün. (Evdeki alıştırmayı yaptınız mı?)*

Dairede durma.

5 kere sesletim emisyonu yoluyla ve gırtlak alıştırmalarını tekrar edin. (Bunlar A harfinin iç gırtlak ve dış gırtlaktan sesletimidir.)

Alıştırma 10: Sesletim Alıştırmaları

Bacaklar rahat ve açık

Çiftler halinde:

- *Partnerine adını söyle (gözlerine bakarak ve ismin bir top olduğunu düşünerek)*
- *Partnerine adını söyle (gözlerine bakarak ve ismin bir ok olduğunu düşünerek)*

Hep Birlikte: Aynı alıştırmayı yapın ama önce sesli harfleri sonra sessiz harfleri kullanarak

HADI SESİMİZİ BİR "ARAÇ" OLARAK KULLANALIM

Sesimiz vücudumuzun bir parçasıdır dolayısıyla onu nasıl kullanmamız gerektiğini öğrenmeli ve başarmalıyız. Sesletim emisyonumuzun farklı objeler üzerinde bir hareket olduğunu düşünerek bazı alıştırmalar yapalım. Örneğin;

- *duvardaki bir noktaya yumruk atmak*
- *Sandalyeyi devire*
- *Mumu söndürme*
- *Bir hayvanı okşama*
- *Makasla bir şey kesme*
- *Bir objeyi ambalajlama*
- *Yerleri süpürme*

Taklit etme ve kişileştirme drama için özeldir. Şimdi de alışılmadık sesleri çıkartalım

Suyun akışı, kuş civıltısı, araba gürlemesi, lokomotifin düdüğü

Şimdi de bizim için alışılmadık olan dil bilimsel kodları kullanarak konuşmaya çalışalım:

- *Kadın sesi*

- Yaşlı bir adam sesi
- Çocuk sesi
- Bir öğretmen sesi

Bütün alıştırmalar yapılırken farklı türde metinler okumaya çalışın: mektup, ninni, haber, telefon mesajı, tiyatro diyalogu gibi...

ŞİMDİ DE YAZILMIŞ KELİMEYE GERİ DÖNELİM

Katılımcılardan not defterlerini almalarını ve yapılan dersler hakkında ne yazdıklarını okumalarını isteyin (duygular, düşünceler gibi...)

Bir süreliğine fikir alışverişinde bulunmaları için onları serbest bırakın.

Daha sonra bir önceki oturumun sonunda yazdıkları hikayeyi okumalarını isteyin. (Tablo 3- Alıştırma 6 -3. Kişi kullanarak kısa hikaye oluşturma)

Alıştırma 11 – Monolog

⌚ 15 dakika

Her bir katılımcı bir önceki oturumun sonunda yazdığı kısa hikayeyi tekrar yazmak zorunda. Ancak bu kez 1. Kişi kullanarak. (Tablo 3- Alıştırma 6 -3. Kişi kullanarak kısa hikaye oluşturma). Yani bu kez katılımcı hikayeyi anlatan kişi.

Bu alıştırmayı yapabilmek için katılımcılar aşağıdakilere dikkat etmelidir.

- Karar hikayeyi anlatırken nerededir?
- Hikayenin içeriği
- Karakter tarafından kullanılan dil (konuşma tarzı)
- Karakterin ruh hali
- Karakterin ne ifade etmek istediği

3. kişi anlatımının aksine, yazar bize hikayeyi, 1. Kişi ile anlatmaya karar verdiğinde (yani karakterin kendisi konuşuyor ve hikayeyi kendi gözünden anlatıyor) karakterin duygu ve düşünceleri önemsenmelidir.

Yani, katılımcılar hikayeyi karakterin bakış açısından yeniden yazdıklarında ve karakterin sesindeki etkileri, karakterin nefes alışına ve hatta duraklamalarına kadar, hayal etmek zorunda olduklarında alıştırmalar sesi daha iyi kullanmak için tekrar edildi.

Not: Alıştırma bittiğinde, kolaylaştırıcı katılımcılardan *Edoardo Erba'nın* aşağıdaki sözlerini kullanarak bir monolog yazmalarını ister:

“(...) Bana göre, bir monolog daima sahnede meydana gelen bir şeyle açıklanmalıdır. Doğrulan bir monoloğun standardı: telefon çalar. Karakter cevap verir ve “merhaba” der – sonra susar- “hayır, bakın burada Guiliana diye birisi yok. - başka bir duraklama- “Evet, sanırım yanlış numara çevirdiniz.” Burada ben, hayali dinleyici olarak, telefondaki hayali karakterin “Guiliana ile konuşabilir miyim?” dediğini tahmin ediyorum. Ve hemen sonra: “sanırım yanlış numara çevirdim.” dediğini düşünüyorum. Bu durumlarda karakter, karşı taraftaki kişinin ne dediğini dinleyicinin hayal edebilmesi için, hayali karakterin bütün cümlelerini bir papağan gibi tekrar eder. Telefondan başka, karakter bir monoloğu doğrulamak için bazen bir Japon balığıyla konuşabilir, yada aktörümüz belki de ertesi günkü duruşmaya hazırlanan bir avukattır. Bir monoloğu doğrulamanın bir başka yolu da karakteri bir odaya tek başına koymaktır. Bir odada tek başına biri kendi kendine monoloğu nakleder. Durur. Sanki dinleyiciye “bırakın da monoloğumu gerçekleştiririm ve daha fazla açıklama beklemeyin. Bir odada tek başımayım. Ne halt edeyim? Diyalog mu kurayım?” der gibidir. (...)”

Daha sonra her bir katılımcı gruptan bir çalışma arkadaşı seçer ve monoloğunu ona okur.

Bütün monologlar birbiri arkasına sesli olarak okunur.

Simdi de “anlatım stillerinin geniş dünyasına bir göz atalım.

Not: bir hikayeyi anlatmak için -karma türler de dahil olmak üzere- oldukça fazla sayıda anlatım turu vardır. “kurgu” (fantezi türünde), “belgesel”, “bilimsel makale”, “röportaj”, “turistik/kültürel tanıtım” vs. aynı hikayeyi sonsuz kere anlatmak mümkündür. Ancak, her seferinde anlatım tarzını değiştirdiğinizde, her bir hikaye bir öncekinden farklı bir hal alacaktır. Örneğin; Raymond Queneau “stil alıştırmaları” kitabında aynı banal hikayeyi 99 kere anlatmıştır.

Alıştırma 12 – Anlatım Stilleri

⌚ 30 dakika

Katılımcılar istedikleri yere otururlar. Çiftler halinde çalışırlar. Katılımcılardan biri, diğerine bir hikaye anlatır ve diğer partner bir anlatım turu seçerek anlatılan hikayeyi o türde defterine yazar. (kurgu, tarih, gazete yazısı, drama, otobiyografi, şiir, vb.)

Seçilen anlatım türüne bağlı olarak, katılımcılar hikayeyi yazarken kullandıkları dile ve kelimelere de dikkat etmelidirler.

Not: Dil bize, cümle dizilimi olarak doğru fakat iletişimsel olarak yanlış olabilecek çok fazla ve çok farklı ifade etme şekilleri sunar. Bir kelimenin yada söz diziliminin secimi tamamen iletişim içeriğine yada durumlarına bağlıdır. Dilbilimsel yeteneklerimizin en çok bilineni ve kullanılanı “konuşma dili” dir. Bu yüzden, yeni başlayanların konuşma dilindeki gibi hikaye yazması oldukça normaldir. Diğer taraftan, yeni başlayanlar “esinlenmiş bir dil” de kullanabilirler, çünkü bunun onları zeki göstereceğini düşünürler. Bu alıştırmaya – ki oldukça zor ve mücadele gerektiren bir alıştırmaya- katılımcıların dil ve iletişimin dünyasına daha analizci ve eleştirel bakmalarını ve böylece dilin karmaşıklığına ve önemine vurgu yapmalarını sağlar.

Alistirma 13 – POP ROCK RAP MASALI

⌚ 40 dakika

Yukarıda anlatılanla bağlantılı olarak, bu alıştırmaya katılımcıların anlatım türlerini ve dilsel kodları -kelimeler, söz dizimleri vs.- etkin bir şekilde kullanması için oldukça yararlı.

Katılımcılar bireysel çalışmak zorundalar. İstedikleri herhangi bir hikayeyi seçebilirler. (bir önceki alıştırmada kullanılmış bile olsa)

Aynı hikayenin 3 farklı versiyonunu yazalım:

1. *Pop, hikayenin yazılmış orijinal hali*
2. *Rock, pop türünde yazılmış hikayenin rock versiyonu. (günlük konuşma dili, sokak dili, argo, lehçe ve şive kullanımı) ;*
3. *Rep, pop hikayenin rep hali. ("rep" müzik stili ve ritmi ifade etmektedir. O yüzden hikayeyi belli bir ritimde -kafiyeli- yazmak gerekir.)*

Not: müzik dünyasına ilişkin gençlik kültürü, yaratıcılığı ve yazı yazmayı güdülemede farklı diğer teknik ve metotları kullanmamıza olanak sağlar. Rep tarzı hikayenin daha güncel bir dille ve müzikle yazılma şeklidir. Rep tarzındaki ritim herhangi bir hikayeyi gerçek bir tiyatro performansına dönüştürebilir. Kelimeleri sözel iletişimdeki ve dolayısıyla tiyatrodaki eski anlamlarına döndürmek, bu tür hikayelerin müziksel doğasında vardır. Bu tür hikayeler, bir dinleyici kitlesi varmışçasına sesli olarak ve hatta bir sahne arkasından okunmalıdır. Bazı hikayeler, genellikle dramalar, ilgiyi çeken müzikal bir tempoyla birlikte sunulurlar. Bu, kafiyeli, redifli, ayetsel, bir çok farklı türde iletişimsel, anlatımsal ve kendini aklayıcı gibi biçimlerde performans yoluyla duygusal ayırım yaparak ve bilginin edinimini sağlayarak yazmayı gerektirir.

Oturumu kapatmadan önce, katılımcılar sırasıyla sesli bir şekilde hikayelerini okumaya başlarlar. Muhtemelen bir çoğu bitirmek için daha çok zamana ihtiyaç duyacaktır. Çalışmalarını evde tamamlayıp, bir sonraki oturuma hazır gelebilirler.

Kolaylaştırıcı çalışmadan dolayı herkese teşekkür eder.

Tablo 5 – BESİNCİ TOPLANTI

BASLIK: “resimlerden kelimelere ...ortak masal”	⌚ 4 saat
Oyun 10 – Rep- sunumu	⌚ 1 saat
<p>Katılımcılar gelmeden, kolaylaştırıcılar salonu vurmali çalgılarla hazırlarlar. Eger çalgınız yoksa alternatif olarak başka eşyaları çalgı aletine dönüştürebilirsiniz; farklı takılarla dolu bir bavul, farklı kıyafetler ve bir de video kameraya ihtiyacınız olacak.</p> <p>Gösteri zamanı!</p> <p><i>Bugün, oturma katılımcıların performansları üzerine kurulu. Bir önceki oturumda hazırlanan rep masallarıyla başlayalım. Katılımcılar “gerçek müzik grupları” oluşturmak için gruplara ayrılırlar. Müzik grubunun her bir üyesinin belli bir rolü olmak zorundadır (sarkıcı, davulcu, vb.) önce prova almak için dinleyicisiz gösteri yaparlar ve kamera onları kaydeder.</i></p> <p><i>Her grubun bir görüntüsü olması gerektiğinden katılımcılar bavuldan istedikleri kıyafet ve takıları seçerler.</i></p> <p><i>Bugüne kadar ses, vücut ve alan konularına değindik. Simdi, pratik yapma ve katılımcıların öğrendikleri şeyleri deneyimleme vakti!</i></p> <p><i>Not: Bu aktivite katılımcılara bir sürpriz olmalıdır. O yüzden öncesinde belli etmeyin. Günlük programı açıklarken, katılımcılara her şeyin anlatıma katkı yapabileceğini söyleyin. Alan, kostümler, her şey önemli ve gereklidir çünkü hikayeyi anlatan kişinin vermek istediği mesajın verilmesi önemlidir. Diğer taraftan dinleyicinin de hikayeye ve gösteriye katılımını sağlar. Tiyatro dramadır. Kamera katılımcıların kendilerini analiz edip tartışmaları için yararlı olacaktır.</i></p> <p><i>Katılımcılara gruplarını oluşturmaları için zaman verin, kıyafetlerini seçmelerine ve nasıl bir gösteri yapacaklarına karar vermelerine izin verin ve başlayın!</i></p> <p>Bütün gösteriler bittiğinde, kolaylaştırıcı gerekli geri geribildirimleri verir.</p> <p>Not: Yüksek ihtimalle 1 saatten daha fazla zamana ihtiyacınız olacak. Önemli değil, katılımcılara gerek duydukları zamanı verin. Bu çalışma grubu güçlendirmek ve mutlu etmek için çok önemli.</p> <p>Gösteri kayıtları, katılımcıların rızasıyla bir sonraki oturumda izlenir.</p>	
ALIŞTIRMA 14– Ortak Masal	⌚ 1s
<p>Daire şeklinde oturun, katılımcılar 7 fotoğraftan yola çıkarak ortaklaşa bir masal yaratmalıdırlar. Bu aşamada alıştırma genellikle sözlü devam etmektedir. Kolaylaştırıcı kendisi fotoğrafları getirebileceği gibi katılımcılarında getirmesini isteyebilir.</p> <p>Seçilen 7 fotoğrafa bakarak katılımcılardan birisi hikayeyi başlar. Ardından bir sonraki devam eder ve tüm katılımcılar hikayeyi bu şekilde geliştirir. Daima bir önceki katılımcının bitirdiği noktadan hikayeyi bir sonraki devam ettirmelidir.</p> <p><i>Hikayeyi oluştururken her zaman göz önünde bulundurulması gerekenler;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ben kimim • Neredeyim • Neden hareket ediyorum. <p><i>Ayrıca, hatırlanması gerekir ki; birisinin aklında hikayeyi sınırlandırmadan “ hikayenin nereden başladığı ve hikayeyi nereye götürmek istediğim” net bir fikir olmalıdır.</i></p> <p><i>Hikaye sona erdiğinde, hep birlikte taslak kağıda dökülür ve hikayenin içerdiği karakterler çikartılır: İsim, görünüş, kişilik, konuşma ve hareket tarzı gibi...</i></p>	
ALIŞTIRMA 15 – Ortak hikayeden monoloğa	⌚ 30 dakika

Henüz oluşturulan hikayeden ve karakterlerden yola çıkarak eşler halinde çalışılacaktır.

Her bir eş hikayede geçen karakterler hakkında bir monolog yazmalıdır. (Eğer çok fazla varsa her bir eş birden fazla karakter için yazabilir). Açıkçası her bir monolog hikayenin bütünüyle uyumlu olmalıdır. Monologları yazarken

- *Ben kimim*
- *Neredeyim*
- *Neden hareket ediyorum.*

soruları akılda olmalıdır.

Kolaylaştırıcı katılımcılara başlığa sahneyi de yazmaları gerektiğini hatırlatmalıdır. (Örn; John oturur. Oldukça sinirlidir. Ellerini sürekli hareket ettirmektedir).

İlaveten karakterin nerede olduğu ve hareketin nerede gerçekleştiğini de tanımlamaları gerekmektedir. (Örn; John patronunun odasına girer. Kağıtlarla dolu bir masa vardır. Patron kağıtların ardında yarı saklanmış haldedir, ayağa kalkar, John'a bakar ve kağıtlarına geri döner...).

Not: Edebi bakış açısına göre, drama/ oyun teksi mutlaka sahne yönergeleri ve diyalog satırlarını içermelidir. sahne yönergeleri yazar tarafından oldukça kısa verilir Örneğin hikayenin geçtiği yer ve zaman , karakterlerin üslubu, sahnedeki hareketleri, jestleri, kıyafetleri vs. Genellikle satır aralarında italik veya parantez içerisinde yazılırlar. Yazar bir kaç kelime veya tek cümle ile belirtir.

Alıştırma 16 – Anlatımdan diyaloga

⌚ 30 dakika

Haydi “diyaloga” yoğunlaşalım.

Katılımcılar küçük gruplarda çalışmaktadır. Kolaylaştırıcı katılımcılara her bir grubun hikaye oluşturacağı 2 fotoğraf gösterir

Katılımcılara fotoğraflara bakmaları ve tek bir hikayede hem fikir olmaları için süre verilir.

İlk olarak, katılımcılar en fazla 25-40 kelime ile hikayeyi yazarlar ve ardından diyaloglar kullanarak tekrar yazmaları istenir (her bir karakter için yaklaşık 5 diyalog).

Tamamladıklarında kolaylaştırıcı katılımcılara kaç monolog (alıştırma 15) ve kaç diyalog yazdıklarını sorar ve bunları canlandırmaları beklenir.

Her bir grup kimin monologları ve kimin diyalogları *canlandıracağına* karar verir. (katılımcılar okum da yapabilirler. Önemli olan okunan kelimelere doğru vurguyu verebilmektir yani sahnede oldukları gibi okumaları istenmelidir).

Not: *Bu alıştırma ile katılımcılar birisinin yazdığı bir metni canlandırmayı veya yazdıkları metnin başkası tarafından canlandırılmasını tecrübe edecektir.*

Kolaylaştırıcı katılımcılardan şimdi performanslara yorum yapmalarını, fikirlerini paylaşmalarını ve görüşlerini iletmelerini ister.

Kolaylaştırıcı katılımcılara yaptıkları çalışma için teşekkür eder.

Alkış !

6. FEN- TİYATRO ETKİNLİKLERİ: UYGULAMA SÜRECİ

Daha önce de söylendiği gibi, SAT metodolojisinin asıl amacı performanslar yoluyla tiyatral dili bilimsel bilgiye çevirmektir.

Farklı özel amaçlar, katılan yararlanıcılar esas alınarak tanımlanabilir.

Pasif yararlanıcılar, bunlar performans izleyicisidir: ilkokuldan liseye kadar öğrenciler/ gençlerdir.

Amaçlar:

- bilimsel bilginin aktarılması;
- Konu hakkındaki merakın desteklenmesi
- Genel anlamda fene olan ilginin güçlenmesi

Aktif Yaralancılar: senaryo yazımına dahil olan öğrenciler/ gençler, performansın hazırlığında yer alan ve rol alanlar. Yukarıda yer alan amaçlardan ayrı olarak, Fen- Tiyatro etkinliğinin yaratılmasına odaklanan grupta çalışma deneyimine yakinen bağlantılı olan diğerleri için amaçlar:

- kişiler arası ilişki becerisini geliştirmeve güçlendirme
- öz saygının gelişmesi

6.1 TİYATRAL SUNUMUN FARKLI SEVİYELERİ

Tiyatral yolla fen ile ilişki kurmanın farklı seviyelerde gerçekleşebilir. Hatta basit bir oyun bile ilk seviye tiyatrolaştırmayı oluşturabilir. Daha karmaşık seviyede tam bir tiyatro performansına ulaşılabilir. Bu iki kutup arasında farklı ortalama seviyeler bulunmaktadır.

Örnek 1

Basit Seviye (Il Meraviglioso Mondo dell'Acqua (IMMA) 'dan- Suyun harika dünyası).

Tüm hidrosferdeki içilebilir suyun payını gösterebilmek için, yakalılık 150 kişilin izleyici ile, izleyicilerin ayağa kalkması istenir, onalara tüm hidrosferi temsil ettikleri söylenir, yani dünyadaki tüm suyu.

Ardından temiz suyu temsil eden (yaklaşık %3) 5 kişi haricinde herkesin oturması istenir.

Ardından 5 kişiden, kutuplarda donmuş halde olan suyu temsil eden 4'ünün de oturması istenir.

Ayakta kalan son kişi sahnenin ortasında, yumuşak bir silindir oluşturmak üzere kenarına mavi kumaş bağlanmış bir hulohop içerisinde kalır . Sunucu, varolan ve yeraltındaki su oranı hakkında bilgi verirken yavaş yavaş hulohopu ortadaki kişinin bedeninde yukarıya doğru yükseltir(dizleri, göğsü..), silindiri kişinin giderek daha büyük bir kısmını kapatan ve gittikçe daha küçük bir kısmını bırakarak şekilde yukarı kaldırır. Sonunda silindir ortadaki kişinin boyun seviyesindeyken yani sadece başı dışarıdayken, bu kişinin baş kısmının tüm izleyicilerin içerisinde içilebilir suyu (yaklaşık % 0,03) temsil ettiğini söyler.

Bu deneyim tam bir tiyatro gösterisi değildir ancak bir kavramın nasıl tiyatralaştığına örnektir.

Buna benzer bilimsel başka örnekler genişletilebilir, güneş sistemindeki objeleri veya coğrafi saat farklarını göstermek için okul koridorunu kullanmak gibi...

Örnek 2

İleri Seviye (Istituto Professionale Diaz öğrencileri tarafından hazırlanan SAT gösterisi 'den).

2 arkadaş bir gece kendilerini bir bilim müzesinde kilitli bulur. Su hakkında çalışmış bilim adamlarının heykelleri birdenbire hareketlenmeye ve tecrübeleri ile hikayelerini anlatmaya başlarlar. Bu tecrübe SAT konsepti ile oldukça uyumludur, yani; bilimsel buluşların sunulduğu sahnesi, hikayesi ve karakterler ile tam bir tiyatro performansdır.

6.2 FEN DIŐANDA HİKAYE NASIL OLUŐTURULUR

Bir tanımdan başlıarsak: " Her hikaye bir gerginliđin çözümlenmesi esnasındaki olayların geliőtđi karakterlerin etrafında bir öyküdür. Eđer hikaye iŐe yararsa, anlatıldıđı Őekliyle olaylarla veya karakterlerle duygusal bađ geliőtiririz, Eđer hikayeye uzak kalırsak veya karakterlerle iliŐki kuramazsa sonuç zayıf olur. Bilimi bir hikayenin iđerisine dahil etmek farklı yollarda yapılabilir. Őimdi bu birleŐtirmenin nasıl yapılacađı ve özel bazı karakterlerin nasıl dahil edileceđi konusunun altını çizelim.

a) Ana karakter olarak Fen: Bir fen bilgisi konusunun ana tema olduđu ve hikayeye kusursuz bir Őekilde dahil edildiđi bir gösterinin olması durumudur.

Çođunlukla, bu birleŐimde elde edilen metod bilimsel bir buluşun veya bir konuyu oluŐturan buluşlar serisinin hikayesini anlatmak veya bir veya daha fazla bilim adamının bir konu hakkındaki çalışmalarını tanımlamak olabilmektedir.

b) Hikayeyi destekleyici olarak Fen: Burada bilim (gerçek veya gerçek üstü, gerçekçiliđin farklı dereceleriyle) belirli olaylardaki anlatımları kanıtlamak için kullanılır. Sık rastlanan örnekleri; super kahraman hikayelerinin arkasında bilim kurgu tesisi veya James Bond filmlerinde kullanılan teknolojik hilelerdir. Buradaki ana karakterin genellikle onu tanımlamamıza yarayan tipik insani özellikleri ve problemleriyle birlikte mistik bir hali ve özel nitelikleri vardır.

c) Hikayenin çerçevesi veya zemini olarak Fen: Bu genel olarak hikayenin geliőtđi çevrenin yaratıldıđı daha ileri düzey teknoloji ve bilimsel bilginin öncülüđündeki bilim kurgudur. Bir örnek, Jurassic Park'da dinazor kemik ve etlerinin bađlanması, diđer de yıldızlar arasında filmdeki inandırıcı seyahattir. Her iki örneđin de hikaye bađlamında tutarlı olduđunu, hikaye akıŐında cezur oldukları için kahramanlaŐan normal kiŐiler tarafından yaŐandđını söyleyebiliriz.

d) Konteyner gösterisi iđerisinde Fen: Bilimsel deneyler veya bilimsel konu açıklamalar sıra ile bir gösteri / oyun iđerinde bađlayarak onları bir arada sunmasıdır. Örneđin IMMA gösterisinde 6.1 de bahsedilen su konusunun ve karakterlerin gösterdiđi deneyimler serisinin bir arada kullanılması gibi.

a ve d başlıklarında görülebileceđi gibi, diđerleri baŐka bir konudan bahseden bir hikayenin iđerisinde bir zemin veya vesile sunarken, Fen ana aktör olabilir.

6.3 HİKAYE NASIL OLUŐTURULUR

Mümkün 2 bakıŐ açısı olabilir:

a) ALT - ÜST: birisi sunmak istediđi bir konudan ve deneyden/ tecrübeden yola çıkar sonra yaratıcı birŐekilde bunları birbirine bađlayacak hikayeyi arar.

b) ÜST - ALT: birisi bilimsel bir konu hakkındaki bir hikayeden yola çıkar (veya bir Őekilde hali hazırda hatırladıđı birŐey hakkında) ve ardından belirli bir tecrübeyi/ deneyi buna dahil edecek bir yol bulur. Gerçek hayatta iki bakıŐ açısının da birbirinin tamamlayıcısı ve alternatifi olduđu açıktır. Örneđin birisi bir

deneyden başlarsa ve sonra hikayeyi geliřtirmeye giriřirse, bu geliřtirme sũrecinde deneyimin revise edilmesi veya hikayeye daha iyi dahil edilmesi muhtemelen olacaktır

6.4 SENARYO YAZIMI

Senaryo yazmaya bir grup çabası ile başlamak faydalı olacaktır. Amaç ortak bir doęaçlama alıştırması yoluyla basit bir fikir seçmektir. Bu gruba, sunacakları fen konusunu akıllarında tutacakları bir hikayenin taslađını oluřturmalarına yardım edecektir.

Bir kere, tema ve onunla ilgili olan deneyim seçildiđinde, tiyatro senaryosunun inřa edileceđi birinci sahne grubu destekleyen bir liderin rehberliđinde grup hikayelendirmesi alıştırmaları ile oluřturulabilir. Lider hikayeyi anlatmaya başlar, birbiri ardına katılımcılar hikayeye bir öncekinin kaldıđı yerden devam ederler. Bu yöntem, herkesin hikayeyi geliřtirirken beyin fırtınası yaparak fikir geliřtirmesini sađlar. Bir hikayenin geliřtirilmesine rehberlik ederken, hayal gũcũnũ kısıtlamadan nereye varılacađını bilerek net olmak akılda tutulması gereken temel bir konudur.

Bu noktada, eđer faydalı olacaksa katılımcıları gruplara ayrılabilir, taslađı yazarken 3 bölümde ilerlenebilir:

1. Giriřgah
2. Eylem (taslađın geliřtirilmesi)
3. Sonuç

Taslađı yazarken ana karakterleri özelliklerini göz önüne alarak merkeze koyun. Bu noktada soyut amacını tanımlayın, örneđin; kahramanıđıřarıda bırakarak, soyut amaç kabul edilmelidir.

řimdi soyut amacı bir hikaye başlatabilecek somut bir amaç ile iliřkilendirin , örneđin; kahraman adını bilim adamı yapmak istiyor.

Ardından amacına ulařma yolunda yařayacađı zorlukların listesini yapın. Böyle bir liste hazırlamak için ve taslađı yazmak için bazı sorulara cevap vermeyi deneyin:

1. kahramanınız kim?
2. Ne istiyor, ne arıyor?
3. Ne oluyor?
4. Kahramanın iyi řans yardım ediyor.
5. Kahraman kötü řans tarafından engelleniyor.
6. Kahraman en alt noktaya isabet ediyor.
7. Kahraman herřeyi riske atıyor.
8. Mũkafat: kahraman ne elde ediyor?

řimdi taslađınız var. grup halinde çalıřarak taslađını kađıda dũkũn. Bu esnada yer alan karakterlerin listesini yapın (her birini tanımlamayı unutmayın). řimdi taslađı sahnelere bölme zamanı. Bu noktada çerçeveyi çizdin, sahne sahne diyaloglar ve monologlar ile hareketlerin ve notların açıklamaları eklenecek.

Örnek

KAHRAMAN

Kahraman; kitapsever, fiziksel komik, herkesin eğlendiği yalnız bir adam. Büyük bir tutkusu var; suyun dünyası. Girişte onu bir sürü kitabın arasında buluyoruz, çalışıyor, düşünüyor ve kendisini herkesin buluşlarına saygı duyduğu büyük, ünlü bir bilimadamı olarak hayal ediyor

1. SAHNE

Okulda. Fen Laboratuvarında. Okul müdürü kahramanımıza Avrupa çapında öğrencilerin katılacağı en önemli bilim yarışmasına katılmak için seçildiğini söyler. Tüm sınıf arkadaşları aynı gün yıl sonu gezisinde olacakları için kahramanımızla dalga geçerler.

2. SAHNE

Zil çalar. Herkes gider. Kahramanımız laboratuvarda yalnız kalır. Çalışmaya başlar. Yarışmada sunacağı konu suyun muhteşem dünyasıdır. Bu elementin güzellikleri hakkında sanki konferanstaymışçasına bir monolog oluşturur. Hava kararmıştır. Yorgundur. Uykuya dalar.

3.-5. SAHNE

Rüyasında deneylerini ve buluşlarını kendisine gösteren bilim adamları ile tanışır.(farklı deneyler ekleyin)

...

6. SAHNE

Sabah. Bir öğrenci gelir ve onu uyandırır. Kız öğrenci ona 1 bardak su verir ve okul gezisine gitmeyeceğini, ancak onunla yarışmaya gelebileceğini çünkü ona inandığını söyler. Teker teker sıf arkadaşları gelmeye başlar. Hepsi heye gitmekten vazgeçmiş ve onun yerine aralarıyla kahramanımıza mükemmel bir bilim kiti almışlardır. O herkesin kahramanıdır. Kahramanımız hareketlenir. Elleriyle gözyaşlarını siler ve konuşmaya başlar:” okyanustaki bir su damlası gibi, her bir gözyaşı birbirinden farklı olarak evrenin küçük birer parçasıdır..” artık kimse ona gülmüyordur. Onu dinliyordur. Yavaşça ışık kısılır, perde iner.

6.4.1 Paket

Sayfa düzeni hakkında bir kaç öneri. Anglosakson ve Kuzey Amerika’da senaryodaki herşey kağıda dökülmüştür. Yani bir senaryo sadece tek bir şekilde yazılabilir, kötü biçimlendirilmiş bir senaryo sırf bu yüzden reddedilebilir. Ancak okuması dahi oldukça zor olan daha farklı senaryolarda vardır.

Oyun yazımında 2 kısım vardır: sahne yönergeleri / açıklamaları ve diyaloglar/ monologlar.

Okumayı kolaylaştıran şekilde yazım kurallarına uygun olarak bu iki kısım sayfada yer almalıdır. Ayrıca oyuncunun kendi kendine söylediği sözler ve altmetinler de vardır: bunlar okura destek olan notlardır, özellikle yönetmene ve aktöre karakterin özelliklerini anlamalarında yardımcı olur.

Yazmak için en uygun font, örneğin her bir harfin eşit alan kapladığı COURIER NEW, olabilir, yani her bir satır eşit sayıda tuş vuruşuna ve eşit genişliğe sahip olur

Her satırda 60 tuş vuruşu olmalıdır. Her sayfa en fazla 30 satır olmalıdır. Bir çok yarışmadan azami ve asgari sayfa sayısı özel olarak belirtilir. Satır aralığı 1.5 olmalıdır.

Birinci sayfada başlık, yazarın adı, yıl ve istenirse senaryonun yazıldığı yer yazar. Ve eğer istenirse bir resim de eklenebilir.

İkinci sayfada karakterlerin listesi, hikayenin geçtiği yer ve zaman çerçevesi yer alır.

Bir çok oyun yazarı sahnenin açıklamasını başa ekler. Bazıları ise karakterlerin duygusal, ailevi ve fiziksel özelliklerine de ikinci sayfada yer verir.

Üçüncü sayfa karakterlerin içsel konuşmaları, diyalog/monolog ve tanımlar ile başlar. Sahne yönergeleri italik yazılır, okunmaz. Karakter adları büyük harfle satır başına yazılır. karakterlerin içsel konuşmaları parantez içine italik yazılır. Sahnenin başlığı ile yönerge veya diyaloglar arasında 2 satır boş bırakılır. 2 konuşma satırı arası boşluk olmaz.

Doğru Sayfa Düzeni Örneği

HAREKET I - SAHNE 1

Sahnede 3 sandalye, 1 masa,, sahne sol tarafında kapı bulunur. Bir sandalyede Mario oturmaktadır, uzun boylu, uzun saçlı, günlük elbiselerle. Sigara içer...

MARİO (*kendisine*) Kim bunun mümkün olduğunu düşünürdü ki?

LUCIA (*alt metin*) Sen her zaman bir ahmaktın.

6.1 KISITLAMALAR VE KAYNAKLAR

Proje geliştirildiğinde ve kaynaklara erişildiğinde içeriğin genellikle değerlendirilmesi gerekir. Bu özellikler projenin seçeneklerine bağlıdır.

a) Malzeme kaynakları

- **Zaman.** Projenin zaman çizelgesi değerlendirilmelidir. 1 yıl süren proje 3 aylık bir projeye göre daha detaylıdır. Sonuçta nihai sonuç çaba ile orantılıdır. Uygun zaman geliştirilen projeye göre değişir. Örneğin okuldaki farklı branşların dahil olduğu 1 yıllık bir proje düşünebildiği gibi, yıl boyunca 3 fen bilimleri konusunda 3 kısa performans bir kaç haftada da hazırlanabilir.
- **Bütçe:** Bütçe, proje için uygun olan kişileri ve malzemeleri belirler. Proje ve performans planlanırken bütçe en çok atıf yapılan bilgidir o nedenle doğru bir şekilde anlaşılmalıdır.
- **Alan (provalar ve gösteri için):** Gösterinin planlamasında nerede sahneleneceği konusu da hesaba katılmalıdır. Bütçe de göz önüne alındığında, eğer küçük bir sahnemiz var ise, büyük kurulumları ve değişimleri gerektiren sahneler planlamak anlamsız olacaktır.

- *Fen bilimleri ve öğrenimi için gerekli malzemeler.* bu malzemelere erişim mümkünse ucuz maliyetle gösteriyi zenginleştirici olur. Örneğin okulda zaten var ise, oyunda kullanılabilirler.

b) İnsan Kaynakları

Projede yer alan öğretmenlerin sayısı, yetenekleri ve yetkinliklerinin değerlendirilmesi ve geliştirirken akılda tutulması önemlidir. Ayrıca performans sergileyecek kızların ve erkeklerin de yeteneklerinin değerlendirilmesi gereklidir. Yani öncelikle herkesin yetenekleri ortaya konmalıdır.

- *Öğretmenler / Kolaylaştırıcılar.* Proje koordinatörü tarafından değerlendirilmeleri gereklidir. Koordinatörün gerekli drama ve fen bilimleri konularında uzman öğretmenleri dahil ederek uyumlu bir takım kurması mecburidir. Koordinasyon, sinerji ve harmoninin bu takımda eksikliği projenin başarısını etkileyecektir.
- *Aktif Öğrenciler.* Eğer kızlar ve erkekler performans gösterecekse, öğretmenin onları tanıması gereklidir. Kimler konuşuyor, doğaçlama yapıyor ve bölüm 5 de tanımlanan grup tekniklerine ve etkinliklere katılıyor ilk toplantıdan itibaren anlaması önemlidir.

c) Deneylerin/ Deneyimlerin Türü

Kimya ya da fizik dersindeki laboratuvar deneyiminden farklı olarak, tiyatrodaki deney veya deneyim **anlaşılır ve görülmeye değer** olmalıdır.

- **Anlaşılabilirlik:** İzleyicinin anında ne olduğunu ve ne yapıldığını anlaması gerekir, kavram altında yatan deneyim, sezgi veya birliktelik kavranabilir olmalıdır, seyircilerin ilgisini veya dikkatini kaybedecekleri kadar uzun bilgilendirici tiratlar olmamalıdır.
- **Görülme değeri:** Deney veya deneyim izleyicinin dikkatini çekmelidir, tiyatro izleyici önünde bulunduğu, laboratuvarda bulunmadığı izleyicinin alması gereken mesajı geçirmek gerektiği unutulmamalıdır.

d) Alıcılar

Projenin ulaşması istenen kişiler vardır: öncelikle izleyici, ve pek tabii eğer gençlerse yani sadece öğretmenler değilse oyuncular. Dil ve deneyim yararlanıcının kim olduğuna göre seçilmeli ve geliştirilmelidir. Her şeyden önce yaş ve bilgi seviyeleri göz önünde bulundurulmalıdır.

6.2 SÜREÇ: İPUCU LİSTESİ

Şimdi bir performansın hazırlanması için gereken çalışma planını genel hatlarıyla açıklayalım.

1) Koordinatör ve Öğretmen Takımının Oluşturulması

- Takımda en az bir kişi tiyatro deneyimine sahip olmalı, bir kişi bilimsel konularda uzman olmalıdır.
- Öğretmen takımı projeyi doğru şekilde uygulayacak uzmanlığa sahip olmalıdır.

- Projeye dahil edilen kişiler proje için heyecanlı ve istekli olmalıdır, dolayısıyla zor durumlarla karşılaşıldığında destek verebilmelidirler.
- Eğitimci ekibi programa bağlı ilerlemelidir. Tüm takım üyeleri ortak amaçlar ve stratejilerle ilgili net bilgi sahibi olmalı ve uygulama için birlikte çalışmalıdır.
- Takım üyeleri tamamlayıcı olmalıdır. Eğer gerekirse aralarında görev paylaşımı yapabilmeli ve farklı ihtiyaç ve problemlerle ilgili (teatral ve bilimsel) iletişim halinde olup bir problem olması halinde bunu hızlıca çözebilmelidirler.

2) Proje hazırlığı

- Bilimsel argümanı seçin.
- Kaynak analizi: proje gereksinimleri, uygun zaman, bütçe, uygun materyal ve insan kaynağı.
- Uygulama tarzının belirlenmesi (gerçek tiyatro oyunu, “teatral” ders vs.).
- Zaman tablosunun belirlenmesi: oturum sayısı, provalar, gösteri tarihleri, vs.
- Gösterinin yapılacağı mekânın belirlenmesi (okul odası, tiyatro, vb.); uygun mekân ve hazırlıkların yapılması için doğru değerlendirme yapılmalı: bu senaryo yazımı aşamasında çoğu tercihi belirleyecektir.

3) Tekstin geliştirilmesi

6.3'te görüldüğü gibi bu hikayeden veya deneyimlerden başlayabilir, ama sürecin başarılı olması için herkesin kabul edeceği bir sonuca ulaşana kadar bir çok tekrar yapmak gerekebilir. Eğer oyunda rol alacak olanlar bir grup çocuksa, onları senaryo geliştirme sürecine dahil etmek motivasyonu artırabilir. Bu durumda grubun birliğini sağlamak için gerekli aktiviteler yapılabilir.

- Hikâyenin genel hatlarını belirlemek için beyin fırtınası oturumu.
- Hikâyedeki deneylerin/deneyimlerin seçimi.
- Senaryonun geliştirilmesi.
- Koreografların belirlenmesi (opsiyonel) .
- Sahne ve sahne donanımının seçimi (opsiyonel).
- Kostüm seçimi (opsiyonel).
- Müzik ve video seçimi (opsiyonel).
- Işık ayarlarının belirlenmesi (opsiyonel).

4) Senaryonun revizyonu

Bu, eleştirel bir inceleme ile senaryodaki hataları belirleme ve düzeltme sürecidir. Aynı zamanda tüm tamamlayıcı şeylerin (kostüm, sahne...) daha detaylı tanımlandığı süreçtir.

Anlatımın netleştirilmesi: bu sadece izleyici için değil (text izleyiciye uygun olmalıdır) aynı zamanda oyuncular için de (text çocuklar tarafından oynanacaksa onların oyunculuk kapasitesine uygun olmalı) uygun olmalıdır.

Deneylerin netleştirilmesi ve iletişimsel etkinliği: anlaşılabilirlik ve dikkat çekicilik.

Deneylerin hikayedeki devamlılığı ve hikayeye entegrasyonu sağlanmalıdır.

Sahne zamanlaması: sahne değişiklikleri, kostüm değişiklikleri, objelerin hareketliliği ve sahnedeki donanım, deneylerin gösterimi vb. her şeyin ayarlanması için *zaman* gerekir. Senaryo geliştirilirken bu

hesaba katılmalı ve senaryo buna göre hazırlanmalıdır. Mesela, sahne değişimi sırasında, canlandırmanın bir kısmının perde kapalıyken perde önünde yapılması esnasında sahne arkasında sıradaki sahne hazırlanır. Hareketlerin canlı olması esastır, geçici materyaller ve kostümler kullanılsa bile zamanın doğru değerlendirilmesi gerekir.

Kareografler: aslında oyuncular tarafından yapılabilir ve/veya gerekli becerilere sahip biri onları yönetebilir. Koreograflerin bir baledeki gibi olmasına gerek yoktur (canlandırması zor), basit bilimsel hareketlerin zarif ve toplu şekilde yapılması bile olabilir.

Kostümler: kostümlerin yapılabilir olduğundan emin olun, mesela mümkün olan kaynaklarla uyumlu (maddi ve insan kaynağı); hazırlanması için yeterli zamanın olması: daha fazla sayı, daha fazla maliyet ve yapılmaları için daha uzun zaman demektir; kullanılmış veya hazır materyaller yada kıyafetlerin araştırılması olasılığını göz önünde bulundurun.

Sahne/donanım: sahne öğelerinin eldeki kaynaklara uygun olduğundan emin olun (maddi ve insan kaynağı; performansın gerçekleştirileceği mekâna uygun olmaları; performansın yapılacağı yere taşınmalarının gerekip gerekmediği, taşınacak öğelerin taşınmaya uygunluğundan emin olun: sadece nakliye aracına sığmalarını değil, sahneye taşınana kadar geçecekleri kapıları ve koridorları da hesaba katın!

Ses/video: nasıl bir ses sisteminin gerektiğine karar verin (PA, CD/MP3/PC çalarlar, kablolar, vs.); ek kaynak gerekip gerekmediğini değerlendirin (mikrofonlar, mikserler, vb.); videoların gösterimi için hangi kaynakların gerektiğine karar verin.

Işık: Işık tasarımının mümkün olup olmadığını kontrol edin (kaynakların uygunluğuna göre değişir); herhangi bir ışıklandırmanın hali hazırda uygun olup olmadığını kontrol edin.

5) Oyuncuların Hazırlığı

- Gurubun birbirini tanınması.
- Uyum ve birliğin sağlanması için gereken grup egzersizleri ve drama atölyelerinin yapılması.
- Senaryonun okunması.
- Bilimsel kavramların tekste açıklanması: bilimsel bilginin aktarılmasının projenin hedefi olduğunu asla unutmayın; oyunu canlandıran çocukların neyi çalıştıktıklarıyla ilgili net fikre sahip olmalı.
- Provalar. İfade, diksiyon, vb. oyunculuk çalışmalarının tamamlandığı çok önemli bir aşama. Bu aşamada drama atölyelerinin sonuçlarının alınacağı çalışmaların çoğu tamamlanır.
- Koreograflerin hazırlığı.
- Deneylerin/deneyimlerin provası. Eğer proje gerçek deneyler içeriyorsa, oyuncuların bunu ekipmanla prova etmesi gerekir.

6) Kostümlerin hazırlanması

- Gerekli kostümlerin listesini yapın. İki çalışma tablosu hazırlamak yararlı olabilir: biri karakterlerin kostümleriyle eşlendiği tablo, diğeri ise oyuncuların kostümlerle eşlendiği tablo. Bu yöntemler bir kişi her zaman tüm karakterlerin kostümlerinin olup olması ve oyuncuların tüm kostümlerinin tamamlanıp tamamlanmadığını kontrol edebilir.
- Oyuncuların ölçülerinin alınması ve ilgili tabloda listelenmesi.
- Kostümlerin aranması/yapılması.
- Kostümleri oyuncuların denemesi. Hata varsa düzeltilmesi.

7) Sahne/donanımının hazırlanması

- Sahne tasarımını yapın.
- Sahne donanımını listeleyin.
- Sahne için gereken materyalleri arayın.
- Gerekli sahne donanımı ayarlayın.
- Sahneyi kurun.

Zaman faktörüne dikkat edin: sahnenin teknik prova için veya en azından kostümlü prova için hazır olması gerekir; sahne donanımının provalar sırasında olması onları kullanacak olan oyunculara yardımcı olacaktır.

8) Ses/videoyunun hazırlanması

- Gereken tüm ses/video araçlarını listeleyin: müzik, mikrofonların kullanımı, ekranlar, video-projektörler, vb.
- İhtiyaçların ne olduğunu kararlaştırın: Eğer sadece küçük bir odada müzik çalınması gerekiyorsa CD çaları olan taşınabilir bir stereo bile yeterli olabilir; eğer bir yada daha fazla mikrofon kullanmak gerekiyorsa ve müziğin mikser ve reproduksiyon ihtiyacı varsa; oda büyükse, yeterli büyüklükte bir PA yeterli olacaktır; vb.
- Ses kurgusunun karmaşık olduğunu unutmayın, gerekli becerilere sahip olan bir teknisyenin/ses mühendisinin çalışması gerekebilir: koordinatörler bu kişilerin yardımının gerekip gerekmediğine karar vermelidir.
- Gerekli tüm ses dosyalarının listesini yapın.
- Tüm ses dosyalarını seçilen reproduksiyon sistemine göre tek bir formata dönüştürün (CD, MP3, vb.).
- Gerekli tüm video kliplerin listesini yapın.
- Tüm video dosyalarını seçilen reproduksiyon sistemine göre tek bir formata dönüştürün (PC, DVD player, vb.).
- Gerekli video/ses sisteminin sağlanması: PA (hoparlörler/amfiler, mikserler, vb.), CD okuyucu, PC, ekranlar, video-projektörler, vb. Özellikle kablo uzunluklarına dikkat edin: oyunun gerçekleştirileceği yeri ve kabloların nereden geçebileceğini bilmeniz gerekir; geçiş yolunda olan kabloların bağlantısı kopabilir; kablonun uzun olması kısa ve güvensiz olmasından iyidir.
- Gerekli tüm ekipmana sahip olduğunuzdan emin olun: bu aşamada tüm gerekli bağlantıların hatırlanması, adaptör ve kabloların farklı kısımlarının sisteme bağlanması çok önemlidir. Mesela: ekranda sesli bir video gösteriliyorsa, bu videonun oynatıldığı donanım (mesela bir bilgisayar) sadece projektöre (görüntü) değil, ayrıca ses sistemine de (ses) bağlanmalıdır; bilgisayarı ses sisteminin mikserine bağlayacak bir kabloya gerek olabilir.

9) Işığın hazırlanması

Böyle durumlarda ışık sistemi mümkün olan en basit şekildedir, genelde "sahnenin görünür olması" fikriyle sınırlıdır. Uygun kaynaklar genelde sınırlı ve sadece şanslı durumlarda tiyatro ışıklandırması donanımı kullanılabilir. Bunun için birkaç önerimiz var.

- Eğer daha karmaşık bir ışık sistemi kullanmak mümkünse, mesela performans gerçek bir tiyatrodaki gerçekleşecekse, hatırlanmalıdır ki, özellikle deneylerin gösterimi sırasında, görünürlük en önemli şeydir: izleyici deneyi görmeli ve anlamalıdır.
- Eğer iyi bir ışık donanımı varsa, hazırlanması gerektiği unutulmamalıdır (odaklama ışıkları, renk jelleri, ışık programlaması) . Bu hazırlığı esnasında sahenin kullanılmasının mümkün olmadığı, *çok fazla zaman* alan bir operasyondur. Tiyatro provalarında bu hazırlık da hesaba katılmalıdır.
- Işık tasarımının oluşturulması ve donanımın hazırlığı bir ışık tasarımcısı/teknisyeni gerektiren operasyonlardır. Koordinatörler bu kişilerden hizmet alınıp alınmayacağına karar vermelidir. Işık tasarımı zaman alır, özellikle tüm sahenin kurulduğu gün bunun için zaman verin.

10) İletişim ve yaygınlaştırma

Performansın yaygınlaştırma ve tanıtım faaliyetlerini organize edin ve tüm potansiyel izleyiciye ulaşın: okullar, öğrenciler, ebeveynler, vb.

İzin alınması gereken yerler için yeterli zamanın olmasına dikkat edin (mesela okullar) dışarıda bir gösteriye katılmak için izin almaları zaman alabilir.

11) Gösterinin hazırlanması

- Son provalar performansın gerçekleşeceği yerde yapılmalı.
- Zaman çizelgesinin hazırlığını dikkatlice organize edin: performansın gerçekleşeceği yerin müsait olacağı gün ve saatleri öğrenin (performansın gerçekleştirileceği saatlerde tiyatronun/okulun açık olması vb.).
- Materyallerin taşınması organize edin. Kırılabilir eşyalara dikkat edin (mesela, deney aparatları).
- Sahne, ses/video sistemleri ve ışık kurgusu için zaman çizelgesini organize edin.
- Oyuncuların geliş zamanını ve prova zaman çizelgesini organize edin.
- Destekleyici roller için yeterli/uygun sayıda insan olup olmadığını kontrol edin: oyuncuların giyinmesine yardımcı olacak birileri lazım mı? Perdeyi kim açıp kapatacak? Sahne değişikliklerinde yardım gerekli mi? İzleyiciyi kim karşılayacak (gösteri gününde sahne arkasında olmak ve son dakika ayarlamalarını yaparken girişte seyirciyi karşılamak zor olacaktır)? Vb.

12) Son provalar ve performans

Sıklıkla, aşağıda açıklanan aşamalar kontrol edilmeli. İhtiyaçlara göre durumun yönetilmesi organizatörlerin sorumluluğundadır.

- Sahne, ses, video, ışık ayarları.
- Kostümlerin hazırlanması ve yerlerine konması.
- Bilimsel materyalin hazırlanması.
- "Mekân" provası: oyunculara nerede hareket edilecekleri gösterilmeli, kanatlar, sahne arkasındaki yerler; sahneye ve sahne arkası mekana aşına olmalıdırlar.

- Teknik Prova: Performansın akışında girişler ve çıkışlara dikkat edilmelidir; sahne değişiklikleri, kostüm değişimleri, deneylerin uygulaması, ses ve video ipuçlarının doğru zamanlaması vbg... Muhtemel hataların düzeltilmesi gerektiğinde teknik prova durdurulur, tüm satırların verilmesine genellikle gerek olmayabilir, bunun yerine sahne değişiminin, ses ipuçlarının içerdiği bölümlerin mutlaka yapılması gereklidir. Teknik prova genellikle uzundur çünkü göz önüne alınmamış problemlerin çözümü sıklıkla provayı durdurabilir. Bu nedenle gösterinin geliştirildiği fikir ve prova süresince daha büyük bir özen gösterilmelidir. Daha küçük aksilikler ve engeller kendilerini son anda sahnede belli eder (genellikle o anda da yapılacak bir şey yoktur).
- Kostüm Provası: Performans olması gerektiği gibi, tüm öğeleri ile ve durmadan yapılır
- Gösteriden Önce: Oyuncuların yeterince erken gelmesi sağlanır, kostümlerin, sahne donanımının ve bilimsel materyallerin vbg... kontrol listesi olmalıdır ve her şey yerinde kontrol edilir, seyircilerin içeri girmesi sağlanır.
- Perde kalkmadan hemen önce: Bütün oyuncular daire şeklinde el ele tutuşur, motivasyonları sağlanır, neyi başardıkları konusunda iltifatlar edilir, teşvik edilerek sakinleştirilirler. Pozitif olmaları hatırlatılır.
- Gösteri Zamanı!