

T.C.
TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL KÜLTÜR ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ



**GÖRSEL KÜLTÜR – EĞİTİMDE
GÖRSELLİK ve GÖLGE OYUNU:
EĞİTİMDE UYGULAMALAR- YENİLİKÇİ
YAKLAŞIMLAR ve ÖNERİLER**

IDRIS CHASAN

1188247143

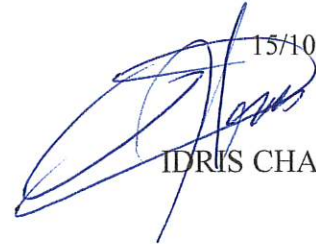
TEZ DANIŞMANI

DOÇ. DR. ABDURRAHMAN DEVECİ

EDİRNE, 2020

TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL KÜLTÜR ANABİLİM DALI
DOĞRULUK BEYANI

Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında, tüm verilerin bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini, kullanılan verilerde tahrifat yapılmadığını, tezin akademik ve etik kurallara uygun olarak yazıldığını, kullanılan tüm literatür bilgilerinin bilimsel normlara uygun bir şekilde kaynak gösterilerek ilgili tezde yer aldığını ve bu tezin tamamı ya da herhangi bir bölümünün daha önceden Trakya Üniversitesi ya da farklı bir üniversitede tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.


15/10/2020
İDRİS CHASAN

Tez adı: Görsel Kültür – Eğitimde Görsellik ve Gölge Oyunu: Eğitimde

Uygulamalar – Yenilikçi Yaklaşımlar ve Öneriler

Hazırlayan: Idris CHASAN

ÖZET

Eğitimde geçmişten günümüze daha verimli olmak adına yüzlerce araştırma yapılmış, bir o kadar da metot ve strateji üzerinde durulmuş ve uygulamaya sokulmuştur. Bunlardan bazıları az başarılı, bazıları ise çok başarılı olduğu görülmektedir. Daha iyisini bulmak için her alanda olduğu gibi yeni arayışlara yönelim sürekli olmuştur. Göz ardı edilemeyecek, neredeyse araştırmacıların tamamının ittifak ettiği bir gerçek var ki, o da görsellerin ve dramının eğitim olgusunda kullanımı çok önemli olduğudur. O yüzden özellikle bunun farkına varıldığı son iki (2) yüzyılda bu kabulden hareketle birçok görüş ortaya atılmış, yöntemler ve sistemler geliştirilmiştir.

Bu düşünceden hareketle bu tezimize konu edilen gölge oyunu da bu çerçevede önemli olduğu kanatındeyim. Zaten yüzyıllar öncesinden tiyatrunun toplumların eğitiminde önemli bir rol oynadığını unutmamamız gerekir. Aynı şekilde gölge oyunu da yine tiyatro gibi kitlelerin eğitilip dönüştürülmesi ve kültürün yapılandırılmasında mihenk taşı olmuştur. Değişik uluslar bu oyunu kendi kültürlerine uyarlayarak halkın eğitimine katkı sağlamışlardır.

Bu tez çalışmasında Türk ve Yunan eğitim sistemlerindeki mevcut çalışmalar incelenerek karagöz oyununun eğitim aracı olarak kullanımı konusunda yapılan araştırmaları tarayarak elde edeceğimiz bulguların da ışığında öneriler ortaya koymak amacını gütmekteyiz.

Anahtar Sözcükler: Eğitim, görsellik, gölge oyunu, eğitsel uygulamalar, yenilikçi yaklaşımlar

Name of the Thesis: Visual Culture - Visuality in Education and Shadow Game:
Applications in Education - Innovative Approaches and Suggestions

Prepared by: Idris CHASAN

ABSTRACT

In order to have efficiency in the field of education, huge numbers of studies and methods have been carried out or practiced for centuries and it seems that some have become more successful than others. There has been a continuously trend towards new studies in order to find the better one. Also, a broad consensus among scholars on the importance of usage of visual images or theatre in education exists. As a result of that, various views and approaches as well as methods have been put forward last two centuries.

I believe that shadow play as my dissertation topic is very important in this regard. It should not be forgotten that theatre has always played an important role in transforming societies and, similar as theater, shadow play has become a turning point in cultural development of societies. Therefore, many nations have contributed to the education of society by adopting shadow play into their own culture.

Nowadays, visual images are not only used intensively but they are added to the process of education as well. It is fact that students need role models in this process. In other words, since emulation in children is high, it is beneficial to add good role models to education. According to studies, shadow plays or Karagöz as a traditional character are effective in children.

In this study, my main aim is to provide some recommendations/proposals about the usage of Karagoz Shadow play as an educational tool. Studies and researches in the Turkish and Greek education systems will be analyzed and explored in this regard.

Key Words: Education, visuality, shadow game, educational practices, innovative approaches

ÖNSÖZ

Öncelikle yaklaşık yirmi beş yıl sınıf öğretmeni olarak görev yapıyor olmam eğitim içerikli bir konu seçmemde etkili olduğunu belirtmeliyim. Batı Trakya gibi iki dilli eğitim faaliyetlerinin yapıldığı Azınlık ilkokullarında görevimden dolayı da gölge oyunlarının iki farklı kültür tarafından algılanması, yorumlanması ve eğitimde araç olarak kullanılıyor olması her zaman ilgimi çektiğini söylemeliyim. Bu sebepten dolayı lisansüstü tezimi bu konuda yapmaya karar verdim.

Bu konu üzerinde yapmayı düşündüğüm araştırmalarımı gerek Yunanca kaynaklar, gerekse de Türkçe kaynaklarda derleyerek mevcut eğitsel uygulamaları inceleyerek yol açıcı tespitlerde ve önerilerde bulunmayı düşünüyorum.

Yüzyıllardır gölge oyunu toplumların kültür aktarımında önemli rolü olmuştur. Osmanlı toplumunda da Karagöz adını alarak yeni bir seyirlik oyun yüzyıllardır toplumun tüm katmanlarının ilgisini çekmiştir. Ulusal devletler oluşunca da her millet kendi farklı gölge oyununu sahiplenmeye çalışsa da özünde hiç değişmemiştir. Eğlendirirken eğiterek gelenekleri ve kültürü geleceğe taşımış ve taşımaya devam etmektedir.

Dünya var olduğu günden bu yana, hiç bu kadar yoğun görsellerin kuşatması altında kalmamıştır. Hiç kuşkusuz bunun temel nedenleri arasında, teknolojinin baş döndüren hızdaki gelişimiyle, kitle iletişim araçları ve kişisel bilgisayarların gelişimi bulunmaktadır. Bilişim teknolojilerin yaygınlaşması hayatın her alanında olduğu gibi eğitimde de yeni imkanlar yaratmıştır. Başat olarak görsel ve dramayı sanal ortama taşıyarak öğretmenin işini bu anlamda hem kolaylaştırmış hem de çeşitlendirmiştir. Bu anlamda ana konumuz olan gölge oyunu konusunda da yeni uygulamaların yolunu açmış, yenilikçi uygulamalarla rol model olarak Karagöz önemli bir konumdadır.

Özellikle bu tez çalışmamızda gerek Türkiye, gerekse de Yunanistan'da bu kapsamda yapılan çalışmalara ışık tutmaya çalışmak niyetinde olduğumu belirtmeliyim.

Umut ediyorum ki, bu tezin ilerleyen bölümlerinde öne sürülen öğretim önerileri, eğitimcilerin geleneksel eğitim uygulamalarına yanı sıra, öğrencinin ön planda olduğu bir eğitim sistemi seçeneği ile zenginleştirebilme imkanı doğacaktır.

Öte yandan öğrenciler için gölge oyunu ve karagöz oyununun bir eğitsel araç olarak kullanımı, dilin anlama-anlatma imkanlarının yenilikçi bir yaklaşımla işlenmesine imkan vereceği düşüncesindeyiz. Bunun yanı sıra bilişimin olanaklarını da bu çalışmanın içine katarak toplumun farklı katmanları, daha da ötesi farklı bölge ve ülkelerden öğrencilerle iletişime geçmek suretiyle disiplinlerarası bir boyut içerisinde kazanımların yolunu açmayı umuyoruz.

Bu tez çalışmasında öncelikle çalışmak istediğim bu konuyu bana veren değerli hocam Doç. Dr. Abdurrahman DEVECİ, jüri üyesi hocalarım Prof. Dr. Engin BEKSAÇ ve Dr. Öğretim Üyesi Cengiz Timuçin ASILTÜRK'e teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

| | |
|------------------|-----|
| ÖZET..... | i |
| ABSTRACT | ii |
| ÖNSÖZ..... | iii |
| İÇİNDEKİLER..... | v |
| GİRİŞ | 1 |

BÖLÜM I

| | |
|---|---|
| 1.1. Görsel Kültürün Oluşumu | 3 |
| 1.1.1. Görsel Kültürün Tanımı | 4 |
| 1.2. Tarihi Süreçte Görsel Kültür | 8 |

BÖLÜM II

| | |
|--|----|
| 2.1. Gölge Oyunlarının Tarihçesi | 11 |
| 2.1.1. Türk Gölge Tiyatrosunun Kökeni, Rivayetler ve Görüşler..... | 12 |
| 2.1.2. Karagöz Oyununun Özellikleri | 14 |
| 2.2. Osmanlı Coğrafyasında Gölge Oyunu | 16 |
| 2.3. Yunanistan’da Gölge Oyunu | 21 |
| 2.3.1. Karagöz’ün Kime ait Olduğu Konusunda Yunan Görüşleri..... | 23 |
| 2.4. Türkiye’de Gölge Oyunu..... | 25 |

BÖLÜM III

| | |
|--|----|
| 3.1. Halk Kültürünün Gölge Oyununa Yansımaları | 31 |
| 3.1.1. İnanç..... | 35 |
| 3.1.2. Giyim-Kuşam | 35 |
| 3.1.3. Halk Hekimliği | 36 |
| 3.1.4. Yer Adları..... | 36 |

BÖLÜM IV

| | |
|--|----|
| 4.1. Görsel Okuryazarlık ve Eğitim Olgusu | 39 |
| 4.2. Görsel Okuryazarlık, Bilişsel Öğrenme ve İlgili Kuramlar..... | 43 |

| | |
|--|-----|
| 4.3. Eğitim Süreçlerinde Görsellerin ve Dramanın Önemi | 45 |
| 4.3.1. Fleming Sınıflama Sistemi | 46 |
| 4.3.2. Yaratıcı Dram. | 47 |
| 4.4. Eğitim-Öğretim Kuramları -Drama Yöntemi | 50 |
| 4.4.1. Oyunlaştırma Yöntemi İle İlgili Çalışmalar | 52 |
| 4.5. Eğitimde Bir Drama Yöntemi Olarak Gölge Oyunu | 55 |
| 4.5.1. Oyunun İki İşlevi: Mücadele ve Temsil | 57 |
| | |
| BÖLÜM V | |
| 5.1. Yenilikçi Öğretim Yaklaşımları..... | 60 |
| 5.1.1. İşbirlikçi Katılımcı ve Araştırmacı bir Sınıf Oluşturmak | 60 |
| 5.1.2. Karagöz Oyununun Eğitsel Değeri..... | 61 |
| 5.1.3. Öğretici Hikayecilik, Drama Olarak Karagöz Oyunu Örnekleri ve Bunlardaki Eğitsel Değerler..... | 63 |
| 5.2. Anlama ve Metin Çalışmalarında Gölge Oyunu..... | 66 |
| 5.2.1. Eğitimde Gölge Oyunu-Yunan Görüşleri | 68 |
| 5.2.2. Gölge Oyunuyla Dil Öğretimi | 69 |
| 5.3. Karagöz Oyununun Dahil Edildiği Bir Ders Önerisi I..... | 70 |
| 5.3.1. Örnek Bir Ders Projesi..... | 73 |
| 5.3.2. Etwinning Programı-Karagöz Oyunu Gösterisi | 78 |
| 5.4. Karagöz Oyununun Dahil Edildiği Bir Ders Önerisi II..... | 79 |
| 5.4.1. Dil Öğretimi | 80 |
| 5.4.1.1. Sözlü Konuşma | 81 |
| 5.4.1.2. Yazılı Konuşma: Anlama/Okuma ve Üretme/Yazma | 81 |
| 5.4.2. Matematik | 84 |
| 5.4.3. Fen Bilgisi | 84 |
| 5.4.4. Hayat Bilgisi..... | 86 |
| 5.4.5. Beden Eğitimi..... | 87 |
| | |
| SONUÇ – ÖNERİLER. | 89 |
| KAYNAKÇA | 91 |
| YAZI EKİ-Resimler | 100 |

GİRİŞ

Görsel aslına bakılırsa ezelden var olan bir olgudur. Görsel kültür de buna bağlı olarak insanı gerek varlık gerekse de toplumsal hayatın parçası olarak etkilemiştir. Bu etkileşim sonucunda da tarih boyunca kültür ve görsel kültür ortaya çıkmıştır.

Eğitim olgusunda görsel her zaman bir şekilde rolünü oynamıştır. Bilimsel olarak sistematik eğitsel süreçlere dahil edilmesi ise daha sonraları, son yüzyıllarda gerçekleşmiştir. Eğitimde görsellik ve drama değişik şekillerde ele alınmış ve yöntemler geliştirilmiştir. Basit çizimlerden tutun da resim, ses ve hareket içeren çoklu ortamların kullanımına kadar -özellikle bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle- eğitim öğretimde arayışlar sürmektedir.

Bu tez çalışmasında amacımız görsel kültürün toplumsal bir varlık olan insanın gelişinde görsel ve dramanın önemini vurgulayarak geçmişten günümüze irdelerek ortaya koyarken, bir görsel imge olarak gölge oyununun geçmişteki toplum üzerinde kültürel fonksiyonunun belirlenmesi, diğer yandan da bugün eğitim içerisinde kullanımının katacağı zenginliği mevcut uygulamalarla göstermeye çalışacağız.

Birinci bölümde insanlık tarihi boyunca görsel kültürün oluşumu ve toplumsal hayata yansımaları araştırılırken, bu bağlamda imgelerin insanların algısındaki önemi konusuna değinilerken, eğitsel süreçlerde imgelerin kullanımı konusunda ortaya çıkan kuramlar ve uygulama örnekleri üzerinde de durulacaktır.

İkinci bölümde gölge oyunu geçmişi ve bugünü ile irdelenerek Osmanlı kültüründe ortaya çıkan ve Karagöz oyunu adıyla ünlenen gölge oyununun doğurduğu yeni kültürel ortamı da ortaya koyma gayretinde olacağız. Öte yandan osmanlı sonrası milli devletler olarak Türkiye ve Yunanistan'da devr aldıkları bu ortak kültür mirasının sürdürülmesi konusunda gösterilen çabaları araştırarak günümüzdeki varlığı konusunda tespitler yapmak amacını güdüyoruz.

Üçüncü bölümde karagöz oyununun halk kültürüne yansımalarını araştırmayı ve bu oyunun kültürel alanda bir geleneksel seyirlik oyun olarak toplumun eğitilmesindeki işlevini araştırmak arzusundayız.

Buna ek olarak gölge oyununun bir drama olarak eğitim içerisindeki varlığını şimdiye kadar yapılan araştırmaları tarayarak ortaya koymayı ve elde edilecek bulgular neticesinde eğitim öğretimde bu geleneksel oyunun bir araç olarak kullanımını araştırmak düşüncesindeyiz.

Son bölümde de gölge oyunu temelinde, projelendirilmiş ders tasarlama fikirlerine yer vermek, bunu yaparken de çağımızın önemli bir icadı bilişimin sağladığı farklı iletişim imkanları ve sanal gerçekliğin yarattığı yeni tasarım ortamlarını kullanarak öğrencilerin katılımını sağlayan ders ortamlarını hayal ediyoruz.

BÖLÜM I

1.1. GÖRSEL KÜLTÜRÜN OLUŞUMU

Belki de Görsel Kültür konusuna değinmeden kültürün ne olduğuna karar vermek en doğru yaklaşım olacaktır. Fakat bunun o kadar kolay olmadığını şimdiye kadar yapılan tanımlardan anlayabiliyoruz. Üstelik bunun için onlarca tanım olduğunu düşünerek olursak kültürün ne olduğu konusunun ne kadar görece olduğunu anlamaya yetecektir. Genel Kabul, kültür kavramının Latince “Colere” veya “Cultura” fiilinden geldiği yönündedir. Kültürün insanlığın yaşam biçimiyle ilişkilendirilmesi on sekizinci yüzyılında ortalarında gerçekleşmiştir. Örneğin, Cultura sözcüğü, 18. yüzyılın sonlarında Voltaire tarafından insanın zekâ kapasitesinin geliştirilmesi anlamında kullanılmıştır. Aynı sözcük sonraları Almanca’ya geçerek 1793 tarihli bir Alman dili sözlüğünde “Cultur” biçiminde kullanılmıştır. 1843’te Gustaw Klemn, “Cultur” kelimesine, bir insan topluluğunun yetenek, beceri, sanat ve gelenekleri olarak değerlendirilen yaşama tarzı anlamını yüklemiştir.

Kültür kavramını bilimsel bir temele dayandırmak isteyen antropolog E.B. Taylor’un tanımında kültürün öğrenilen bir değer, üst kuşaklardan devralınan bir miras olduğu vurgulanmaktadır. Kültür tanımlarını incelediğimiz zaman, üç ortak yönün varlığına tanık olmaktayız: Kültür üst kuşaklardan miras olarak devralınır, miras yaşanır ve sonraki kuşaklara yine bir miras olarak devredilir.¹

Kültür, yayılan ve karmaşık olduğundan, tanımlanması güç bir kavramdır; çünkü herkesin kabul edebileceği bir tanımlama yapmak neredeyse imkânsızdır. Ancak bu kavrama yönelik bazı tanımlamalardan yararlanılabilmektedir.

Sözcük olarak kültür, “bir toplumda geçerli olan ve gelenek halinde devam eden, her türlü duygu, düşünce, dil, sanat, yaşayış unsurlarının tümü, belli bir konuda edinilmiş, geniş ve sistemli bilgi” şeklinde ifade edilmektedir.

¹ Coşkun Can AKTAN & Hasan TUTAR, "Bir Sosyal Sabit Sermaye Olarak Kültür", *Pazarlama ve İletişim Kültürü Dergisi*, Cilt 6, Sayı 20, 2007

Türk Dil Kurumu sözlüğü, kültür kelimesine “ekin” karşılığını uygun bulmuştur. Sözlük, kültürü bir milletin (toplumun) manevi varlığını ve düşünce birliğini meydana getiren ve sanat ürünlerinin, geleneklerinin tamamı olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım oldukça geniş kapsamlıdır ve sayılamayacak kadar çok unsurları, ortak değer yargılarını ve davranış biçimlerini içermektedir.

Kültür bir yandan bireylerin yaşamları boyunca edindikleri değerler, tutumlar, inançlar ve diğer anlam taşıyan semboller olarak meydana gelirken, diğer yandan kültür, bireylerin toplumun birer üyesi olarak iletişim kurmalarına, gelişmelerine ve kendilerini anlatmalarına yardım eder.²

Aynı doğrultuda Lévi Strauss da kültürün toplumu oluşturan bireyler tarafında dönüştürüldüğünü ve doğal nesnelere kültürel dönüşümlerini bir “pişirme” süreci olarak tanımlar. Ona göre toplumun pişirilecek yiyeceklere ihtiyaç vardır, bunları çiğ kabul etmemektedir. Pişirmeyle, ham madde biçimindeki doğa (örneğin et) kültürel olarak farklılaştırıldığı (örneğin haşlanmış ya da ızgara edilmiş olabilir) karmaşık bir sisteme girer. Simgesel olarak kullanılabilen doğa imgeleri de kültür içinde pişirilir.³

1.1.1 Görsel Kültürün Tanımı

Uçar eserinde insanoğlunun en önemli duyusu görme duyusunun olduğu görüşü birçok bilim insanı tarafından desteklenmektedir. Etrafımızda olup bitenleri, nesnelere, durumları önce görerek anlamlandırmaya çalışırız. Ezelden beri insanoğlu bu özelliğini geliştirmeye uğraştığını belirtir. Ona göre, nesnelere çevrenin algılanmasında ilk basamak görmedir. Görsel algılamada ilk ve en önemli nokta duyuların örgütlenmesi sürecidir. Birey anlamlandırırken, sosyo-kültürel durumu, zekâsı, eğitimi, edinilmiş deneyimleri, estetik değerlere ve içinde bulunduğu toplumun değerleri ile doğrudan bir ilişkiye sahiptir⁴

Öyleyse görsel kültürü tanımlamak için önce görsel olanı ve kültürü açıklamak gerekir. Görsel olan ise en geniş tanımıyla görülebilen her şeydir. Ancak

² Gül Rengin KÜÇÜKERDOĞAN, *Reklamda kültürlerarasılık*, ES Yayınları, 2009:16

³ J. WILLIAMSON, *Reklamın Dili Reklamda Anlam ve İdeoloji*, Ütopya Yayınevi, 2001:105

⁴ Tevfik Fikret UÇAR, *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İNKİLAP Yayınları, 2004:17

bu tanım doğanın rolü ve yorumlanması ile ilgili problemler ortaya çıkarmaktadır. Görülebilen kavramı doğayı da içermektedir. Böyle bir tanımlamada sorun ise, doğanın kültür olmadığıdır. Doğaya uygun meydana gelen şeyler, kültür ürünleri olmayabilir.

W. J. T. Mitchell, görsel kültürü disiplinlerarası bir yaklaşım olarak tanımlarken görsel kültürü, görsel deneyimin sosyal ve kültürel incelemesi olduğu görüşünü ileri sürer. İnsan gördüğünü nasıl görmekte ve gördüğü şeyi nasıl yorumlamaktadır. Televizyonun ve diğer görsel/işitsel medyanın günlük yaşamımıza bu denli girdiği tarihin hiçbir döneminde görülmemiştir. İmge egemen bu kültürel değişimi, kimi bilim adamları yazılı kültürden görüntülü kültüre dönüş, resme dönüş ya da görsel kültür olarak adlandırmışlardır.⁵

Görsel kültür, görsel yollarla ifade bulan televizyon, heykel, fotoğraf, filmler, yağlıboya resimler, bahçeler, binalar, zanaat ürünleri, oyuncaklar, reklam, mücevher, haritalar, grafikler, web sayfaları, şehir manzaraları ve benzerlerinin içine girdiği kapsamlı bir alanı ifade etmektedir. Bu yüzden görsel kültür, hiç olmadığı kadar ve gittikçe artan bir şekilde görsel ve görselleşmiş olan bir insan deneyimidir ve son derece kapsamlıdır.⁶

İnsanlık eski çağlardan beri ortaya koyduğu ve yaşamımızdan çıkarmanın mümkün olmadığı işaretler, semboller, piktogramlar görsel evrenimizin bir parçasıdır. Sokakta, trafikte, evimizde televizyonumuzun kumandasında, alışverişte ambalajlarda, kısacası hayatımızın her anında onlar bizimle beraberdirler. Bütün bunlar Uçar'a göre görsel iletişim sistemimizin birer parçasıdır.⁷

Günümüzde kültürün fazlasıyla görsellere her zamankinden fazla bağlı olduğu, aslında belki de neredeyse tamamen görselliğe dönüştüğü günümüzde, şarkılar klipsiz, şarkıcılar kurgulanmış imajları olmadan, sergiler, ürünler, etkinlikler reklam panolarında belirmeden, bilişim teknolojileri ve web araçları görselin

⁵ W.J.T. MITCHELL, *Picture Theory*, Essays on Verbal and Visual Representation, University of Chicago Press; 1 edition, Chicago, 1994:15

⁶ Balkır KURU, "Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Kültür" *Birinci Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu*'nda sunulmuş bildiri, Başkent Üniversitesi, Ankara 2011

⁷ Tevfik Fikret UÇAR, a.g.e., s.86

yokluğunda etkinleşmemektedir. O vakit, görsel kültürü açıklamak ve incelemek için “kültür” kavramı ne anlama geldiğini saptamak ve ilkin de kültürel olanı en iyi şekilde açıklığa kavuşturmak gerekmektedir. Ancak “kültürel”in önceden var olan bir açıklamasını basitçe alıp görsel kültür bağlamında değerlendirilmesi söz konusu değildir. O zaman görsel kültürün, Raymond Williams’ın “gösterge sistemi” olarak adlandırdığı şeyi incelemesi gerekmektedir. Williams’ın önermesine göre gösterge sisteminin içlerinde, sosyal yapının görsel olarak üretildiği, ispatlandığı kurumlar, nesnelere, eylemler, değerler ve inançlar olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda görsel kültürün bu yönü, ideoloji ve politikayla; görsel kültürün toplumu nasıl ürettiğiyle ilgilidir.⁸

Kültürün, değerleri ve inançları görünür kılabilmek için kullandığı yöntemleri insanî ve maddî olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. İnsanî kaynaklar, bedeni, bedeninin görsel iletişim kurmak amacıyla devreye soktuğu çeşitli yolları temel almaktadır. Görsel kültürün maddî kaynakları ise, insana ait olmayan bütün nesne ve güçlerin, görsel olarak iletişim kurmak için kullandığı tüm eylemleri içermektedir. Kostüm, kıyafet, yazı, resim, çizim vb. şeyler maddî nesnelere ve görsel olarak iletişim kurmak için kullanılmaktadırlar. Maddî kaynaklar, nesne ve malzemelerin üretildikleri, geliştirildikleri ve dağıtıldıkları yolları da kapsamaktadır.

İnsanî kaynakların en basit ve temel aracı insan bedenidir. Yüz ifadeleri, hareketler, eylemler, bedeninin yüzeyleri ve parçaları görsel kültürün temel kaynaklarıdır. Yüz ifadeleri, hareketler, mimikler ve dans gibi yollarla sözsüz iletişimin çeşitli biçimleri ortaya konulmaktadır. Bu ifade biçimlerinin en ulaşılabilir olanlarıdır. Çünkü hareketler, ifadeler ve saçlar sadece çok geliri olan ya da pahalı eğitim almış kişilere özel değildir. Bu açıdan bakıldığında bu kaynakları temel alan görsel kültür biçimleri en yaygın, erişilebilir ve popüler olanlarıdır.

Maddî kaynaklar ise çok çeşitlidir. Bunlar maske, heykel gibi nesnelere tutun da, bağımsız ve tanımlanabilir iletişim sistemlerine kadar bu kaynaklar dahilinde mütalâsı mümkündür.

⁸ Malcolm BARNARD, *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*, Çeviren:G. Korkmaz, Ütopya, Ankara, 2010:35

Kendini fiziksel olarak göstermeyen ya da temsil etmeyen kültür tek başına bir anlam ifade etmez. Her kültür biçimi, hem kendine hem de diğerlerine karşı kendini temsil etmek için birtakım araçlar kullanmaktadır. Kültürlerin kendilerini temsil etmek için kullandıkları fiziksel araçlar, görsel ve işitsel işaretlerle mümkündür. Bunlar sayesinde kültürlerin birçoğu inanç ve değerlerini ortaya koymaktadır. Örneğin birçok kültürde sessizlik, ağırbaşlılığı, Tanrı'nın varlığını ifade edebilir.⁹

Yirmibirinci yüzyıla geldiğinizde ise, şartlar fazlasıyla değişmiş, kültürün bu çağda artık daha çok görsel yolla yaygınlaşmakta olduğuna tanıklık ediyoruz. Bu nedenle güncel dizgeden görsel kültüre bakmak aynı zamanda küresel kültürün toplumsal göstergelerini ve etkilerini belirlememize de yardımcı olmaktadır. İnternet, TV ve akıllı telefonlar gibi kitle iletişim araçları evrensel temelde görsel dünyanın küresel ağları ile her türlü bilgiyi kolay ulaşılabilir bir duruma getirmektedir.

Görsel kültür, farklı biçimlerde ürünler ortaya koyan bir alandır. Bu biçim çeşitliliği yeni bilişim teknolojileri ve web.2.0 ile eğitim öğretim olgusunda, modada, mobilya tasarımında, fotoğrafçılıkta, grafik tasarımda, resimde, araba tasarımında ve sinemada da vardır. Farklı biçimler olduğu gibi, hepsinin farklı türleri de mevcuttur. Farklı toplumsal ve kültürel gruplar, belirli zamanlarda ve yerlerde, kimliklerini yapılandırmak ve iletişim kurmak için farklı sanat ve tasarım türlerini kullanmaktadırlar. O halde, farklı biçimlerde kültürel ürünlerin varlıkları, farklı toplumların kültürel kimliklerini yapılandırma çabalarıyla açıklanabilir. Yani farklı toplumlar, birbirlerinden ayırt edilebilmek amacıyla nesnelere kullanmaktadırlar.

⁹ Malcolm BARNARD, a.g.e., s.138

1.2. TARİHİ SÜREÇTE GÖRSEL KÜLTÜR

Çağımızda kültür, diğer çağlardan farklı olarak, sözlü ve yazılı olandan daha çok görsel olana yoğunlaşmıştır. Aslında her görsel “imge” görsel kültürün bir ürünü olabilir. Özellikle son yıllarda gelişen teknoloji ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte görsellik hayatımızda çok büyük bir boyuta ulaştığını yaşayarak tanık oluyoruz. Şöyle bir kültürel ortamı tasavvur edersek, ki burada imgeler sözcüklerin gücünü yerinden etmiş. İşte bu kültürel ortamın görsel kültür ağırlıklı olduğunu söyleyebiliriz. Son yıllarda imgelerin hızla değiştiğini, git gide imgeler bilhassa sanal ortamlarda büyük ölçüde hakimiyet kurduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Nickolas Mirzoeff’e göre görsel kültür, son elli yılda ortaya çıkan ve hızla yayılmakta olan görsel bir teknolojik arabirimde tüketicisinin bilgi, anlam ya da haz anlamında aradıkları görsel olaylarla ilgilidir. Burada görsel teknoloji, yağlı boyadan tutun da televizyon dünyasına ve Internet’in sunmuş olduğu görselliklere kadar ya bakmak ya da görüş vizyonunu zenginleştirmek için tasarım araçları ile oluşturulmuş herhangi bir formdur. Günümüzde teknolojik arabirimlerin sunduğu olanaklarla görselliğe dayanan kültürel bir yapı giderek daha baskın duruma gelmektedir.

Önce televizyonun, son dönemde de akıllı telefonların ve diğer görsel/işitsel medyanın ya da medya ortamlarının yaşantımıza böylesine girmiş olması, imgenin fazlasıyla hakim olduğu bir kültürel değişimi yaratmaktadır. Postmodern çağın kültüründe eşi benzeri görülmemiş derecede güçlü yeni türler yaratılmakta, yeniden üretim çağındaki yanılsamalar, görsel benzeştiriciler bu yeni biçimlerin gelişimini ve tüketimini hızlandırmakta, buna paralel olarak imgenin bu kadar hakimiyet kurmasının yarattığı korku ve endişenin varlığı, söz konusu resimsel dönemecin içinde olduğumuzu derinden hissettirmektedir.

İmge, görsel kültürün temelini oluşturduğunu söyleyebiliriz. İmgeler bize asıl dünyayı değil, dünyadan bir dünya gösterir. İmgeler asıl gösterilen şey değil,

bunların temsilcisidir. Bu bilgiler ekseninde imge, zihinde var olan bir durumun ya da olgunun somut bir hali almasıdır.

İnsanoğlunun sözlü kültürden yazılı kültüre serüveni ve oradan da görsel kültüre doğru zihinsel ve bilişsel yolculuğu, daha ilkel olandan daha gelişkin olana doğru bir seyirde olmamaktadır. Çünkü bir yeni kültür ortaya çıkışı itibarıyla kişiye katkılarında bahsedebiliyorsak aynı şekilde kişiden götördükleri gerçeği de ortadadır. Yeni kültür ortaya çıktığında, öncekilerini tamamıyla ortadan kaldırıp, onların üzerine kurulmamıştır. Nasıl ki yazılı kültüre geçişle sözlü kültür yok olmamışsa, görsel kültür de günümüzde sözlü ve yazılı kültür gibi birlikte işlenmiştir ve böyle de devam etmektedir.

Günümüz iletişimde mananın yaratılması sürecinde imge, görsellik ve görüntü, yazıdan ve sözden daha ağır basmaktadır. Bütün bu değişimler, gerçeklikle olan ilişkimizi de dönüştürmektedir. Gerçeklilik, yaşadığımız teknolojik dünyada daha fazla elimizden kayıp gitmektedir. Asırlar öncesi Marks'ın dediği gibi, toplumsal bütünü karmaşıklaşması artmış, tek tek bireylerin bu bütünü anlamaları ve incelemeleri zorlaşmıştır. Bu bütünlüğü anlamak için, deneyimlere değil, ona ilişkin bilgilere, yani sembolik biçimlerin dolayımıldığı deneyime olan bağımlılıkları artmıştır. Görüntü kültüründe insanın algı, zihin, biliş özellikleri, bu özelliklerin yaşadığı gerçeklik deneyimi, zaman-mekân bilgisi, kimlik ve aidiyet duygusu sözlü ve yazılı kültürün insandan insana bazı farklılıklar göstermektedir. Bu farklılıkları anlamak, toplumsal iletişimin varolan durumunu kavramak için ipucu niteliğindedir.

Sonuç olarak, elektronik ortamla yoğunlaşan görsellik kültürü, sözelliğin insanı hareket ve somut olana, yazılı kültürün de insanı yüksek düzeyde kendi üzerine düşünebilen özelliklerine dayanarak kendi dünyasını kurmaktadır. Bu, imgenin güçlü ve anlam üretici bir dünya oluşturduğunun göstergesidir. Görsel eleştirmenler, yaşadığımız çağda insanın zihinsel kapasitesini arttıran araçlarla anlamlı etkileşimde bulunabilme becerisine sahip olduğuna inanmaktadırlar.

Görsel kültür genellikle tasarımsal ve estetik bağlarıyla düşünülmesi gereken bir olgudur. Günümüzde görsellik kavramının görüntü üreten sistemler ve

teknolojik araçlar sayesinde sürekli deęişime uğradığını görmekteyiz. Bunu sağlayan en etkili unsurlar medya ve ona ait teknolojilerdir. Görsel kültürün büyük ölçüde medya üretimlerine baęlı olması, eğitimi medya üretimleri ile birlikte düşünme, ele alma gereğini ortaya koymaktadır. Bu noktada medya okuryazarlığının önemi ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda görsel kültürü, tüm sanatsal potansiyelleri anlama, yorumlama, değerlendirme, yansıtma ve alımlama süreçlerini ile ele alınması gereken bütünleştiren bir pedagojik konuma taşımaktadır. Bu anlamda, görsel okuryazarlık toplumlar için çok önemlidir.

BÖLÜM II

2.1 GÖLGE OYUNLARININ TARİHÇESİ

Geçmişçi çok eskilere dayanan gölge oyunu, deriden yapılan tasvirlerle arkadan vuran ışığın tasvirlerin gölgesini beyaz bir perde üzerine yansıtması temeline dayanmaktadır. Kökeni itibarıyla gölge oyunu doğu kültürlerine özgü bir sanattır ve ortaya çıkışı hakkında değişik rivayetler vardır.¹⁰

Bir söylenceye göre Çin hükümdarı Wu (M.Ö. 140-87) eşinin beklenmedik ölümü üzerine derin bir hüznün yaşamaktadır. Hükümdarın üzüntüsünü bir nebze olsun hafifletmek isteyen Şav Wong adlı bir çinli, sarayın bir odasına gerdiği beyaz bir perdenin arkasından geçirdiği bir kadının perde üzerine düşen gölgesini ölen kadının hayali diye takdim etmektedir.¹¹ (**Şekil.1**)

Bir başka rivayete göre ise gölge oyunu Hindistan'da doğup gelişmiş ve sonraki dönemlerde, IV. ve V. yüzyıllarda Java'ya geçmiş ve buradan da batı dünyasına yayılmıştır.

Bu alanda pek çok çalışmaya imza atan araştırmacılardan Sakaoğlu'na göre¹² gölge oyununun vatanını arama çalışmaları yüz yıldan beri sürüp gelmektedir. Zaman içinde gün ışığına çıkan yeni belgeler, daha önce ileri sürülen görüşleri zayıflatmış, böylelikle yeni görüşlerin ortaya çıkmasına kapı aralamıştır. Üstelik henüz ulaşılamayan belgelerin var olabileceği gerçeği gözardı edilemeyeceğine göre bugünkü bilgilerimize de ihtiyatla yaklaşmak durumunda kalacağız.

Sakaoğlu'nun yaptığı mütalâya göre, gölge oyununun ilk olarak nerede başlayıp nasıl yayıldığı konusunda bilim insanlarının iki farklı yaklaşımı olmuştur:

a. Asya'da doğmuş, oradan Batı'ya geçmiştir.

¹⁰ Metin AND, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 1985:120

¹¹ Metin AND, *Oyun ve Bugü*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul:56

¹² Saim SAKAOĞLU, "Gölge Oyununun Doğuşu" s.465-486; *Türkler Ansiklopedisi*, 1 Cilt 15, s. 757

b. Batı'da doğmuş, oradan Asya'ya geçmiştir.

Günümüzde var olan gölge oyunu geleneklerine baktığımız zaman Asya ülkelerinde yaşatılmakta olan geleneğin daha büyük zenginlik arzettiği görülecektir. Söz konusu bu zenginlik; Hindistan, Güneydoğu Asya ülkeleri, Çin ve Japonya gibi ülkelerden kaynaklanmaktadır. Bunun sonucu olarak da oyunun çıkış yeri olarak Asya kıtası kabul edilmektedir.

2.1.1 Türk Gölge Tiyatrosunun Kökeni, Rivayetler ve Görüşler

Kaynaklarda gölge oyununun Türkler'in yaşadıkları coğrafyalarda ilk defa ne zaman ve hangi bölgelerde görüldüğü konusunda kesinleşmiş bilgiler yoktur. Günümüze kadar konu üzerinde yapılan çalışmaların öncüleri Ignaz Künos (1887), Georg Jacob (1889), Felix von Luschan (1889), Adolphe Thalasso (1894), C. A. Bratter (1908), Karl Sussheim (1909), N. Martinovitch (1910), W. Lehmann (1920), Theodor Seif (1923), Hellmut Ritter (1924), Theodor Menzel (1925), Herbert Duda (1928) gibi yabancı bilim adamların, gölge oyunumuz ile ilgili olarak pek çok yayınlanmış eserleri bulunmaktadır. Gölge oyununun araştırılmasında bir yandan metin yayımları yapılırken diğer taraftan da inceleme yoluna gidilmiştir.

Yabancı araştırmacılar bizim gölge oyunumuzu bu kadar ele alırken, bizim bilim insanlarımız da bu konuya yaklaşık yarım asır sonra da olsa Karagöz ile ilgili çeşitli eserler ortaya koymuşlardır. Yazarlarının ilk önemli çalışmalarının tarihi dikkate alınarak aşağıdaki gibi belirlenmiştir:

Selim Nüzhet Gerçek (1930), Sabri Esat Siyavuşgil (1938), İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu (1942), Reşat Oğuz (1946), Enver Behnan Şapolyo (1947), Refik Ahmet Sevengil (1949), Nurullah Tilgen (1953), Metin And (1959), Nurettin Sevin (1968), Cevdet Kudret (1968), Etem Ruhi Üngör (1989).

Türk gölge oyununun kökenlerini arayanlar arasında yabancı bir araştırmacı bilim insanı ve son yıllarda yayımladığı, Türk gölge tiyatrosu konulu kitabına aldığı,

toplu köken listesiyle ilgimizi bir daha üzerine çeken Andreas Tietze'nin¹³ değerlendirmesine gerçekten kayda değer bir çalışmadır. Tietze aslında bu konuda, bir asırdır üzerinde çalışılan, "Türk gölge oyununun kökeni nereye kadar uzanmakta, kaynaklarını nereye bağlayabiliriz?" türünden çalışmalar yapan araştırmacıların görüşlerini derleyip sunmuştur. Tietze, Türk gölge oyunu için çeşitli köken olasılıkları olduğunu altını çizirken, sekiz maddeyi öz olarak vermektedir. Onun derleyip topladığı çizelge aşağıda küçük eklemeler yapılarak verilmektedir.

1. Gölge oyunu Türkler tarafından Bizanslılardan alınmış olup onun da aslı antik Yunan tiyatrosuna (mimos) kadar gitmektedir¹⁴

2. Oyun Çin'de doğmuş olup Batı'ya da Moğollar ile Orta Asya'da yaşamakta olan Türk halkları aracılığıyla ulaşmıştır¹⁵

3. Önce Hindistan'da ortaya çıkan gölge oyunu, Budizm sayesinde oradan Orta Asya'ya yayılmıştır. Burada Türk boyları arasında yaşatılan gölge oyunu, Türkler'in İslâmiyet'i kabulünden sonra Anadolu'ya getirilmiştir¹⁶

4. Gölge oyunu Hindistan'da ortaya çıkmış olup Yakındoğu'ya ise Çingene tarafından getirilmiştir¹⁷

5. Yavuz Sultan Selim'in Mısır'ı fethinden (1517) sonra Osmanlıların başkentine (İstanbul) Mısır'dan getirilmiştir.¹⁸ Mısırlı tarihçi İbn İyâs'ın kayıtlarına göre Selim'in de gölge oyununa ilgisi vardı ve hayalîyi de kendisiyle birlikte İstanbul'a gelmesi için davet etmiştir. (**Şekil.2**) Metin And da bu görüşü desteklemektedir¹⁹

¹³ Andreas TIETZE, *The Turkish Shadow Theater and the Puppet Collection of the L. A. Mayer Memorial Foundation*, Mann Yayınevi, Berlin 1977:16

¹⁴ Metin AND, "Karagöz, Mimos ve Reich" *Türk Dili*, C. 12, S. 144, 1963:817-825

¹⁵ Georg JACOB, *Geschichte des Schattentheaters im Morgen-und Abendland*, Hanover 1925:108

¹⁶ Nurettin SEVİN, *Türk Gölge Oyunu*, Devlet M.E.B. Yayınları, İstanbul 1968:45

¹⁷ Richard PİSCHEL, *Die Heimat des puppenspiels*, Halle 1900:20

¹⁸ Saim SAKAOĞLU, *Türk Gölge Oyunu Karagöz*, Akçağ Yayınevi, Ankara 2003:36-39

¹⁹ Metin AND, *Geleneksel Türk Tiyatrosu-Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*, İnkilap Kitabevi Yayınevi, İstanbul 1985:275

6. Bu seyirlik sanatın, İslâm medeniyetinin bir parçası olduğu, İspanya'dan sürülen Yahudiler tarafından geliştirildiği belirtilir. Bu sebeple kökeni yine Mısır'a kadar dayanmaktadır. Bu görüş Metin And tarafından uzak bir ihtimal olarak zikredilmektedir²⁰

7. Osmanlı devletinin daha ilk dönemlerinde, Bursa'nın başşehir olduğu yıllarda Türkler tarafından icat edilmiştir. Bu popüler efsaneyi 17. yüzyılın yazarı Evliya Çelebi bildirmektedir²¹

8. Türk gölge oyunu Karagöz, Orta Asya'daki Türkler tarafından yaratılmıştır²²

Siyavuşgil, bu görüşünü üç yıl sonraki bir eserinde, ki daha önce hazırladığı bilinmektedir, şöyle ifade etmektedir: "*Hayal oyunlarının Anadolu Türklerinde ana yurttan getirilmiş millî bir an'ane hâlinde devam ettiğini ve öylece benimsendiğini kabul ederiz.*"²³

2.1.2 Karagöz Oyununun Özellikleri

Osmanlı'dan Cumhuriyet Dönemine Türk Tiyatrosu'nun belleğini oluşturan kaynaklardan biri de kentlerde gelişen Meddah, Karagöz, Ortaoyunudur. Meddah, Karagöz ve Ortaoyunu Osmanlı Dönemi'nde özellikle Bursa, Edirne, İstanbul gibi kurulmakta ve genişleyip gelişmekte olan Osmanlı devletine başkent olmuş şehirlerde gelişme göstermiş ve beğeniyle izlenmiş seyirlik türlerimizdendir.

Karagöz oyunu halkın ortak malıdır. Oyunlarda gösterilen ve ele alınan konuların kim tarafından düzenlendiği bilinmez. Zaman içerisinde her hayalî karagöz oyununa yeni bir şeyler katmış, dönemin gereklerine ve şartlarına göre konuları düzenlemiştir.

²⁰ Metin AND, a.g.e., s.112

²¹ Saim SAKAOĞLU, *Türk Gölge Oyunu Karagöz*, Akçağ Yayınevi , Ankara 2003:36-39

²² Sabri Esat SİYAVUŞGÜL, *İstanbul'da Karagöz ve Karagöz'de İstanbul*, İstanbul Eminönü Halkevi, İstanbul 1938:4

²³ Sabri Esat SİYAVUŞGÜL, *Karagöz/Psiko Sosyolojik Bir Deneme*, Maarif Yayınları, İstanbul 1941:67

Bu oyun, birtakım şekillerin arkadan ışıklandırılmış beyaz perde üzerine yansıtılması temeline dayanır. (**Şekil.3**) Bu gösterimi yapan karagöz sanatçısına ayrıca hayali ya da hayalbaz adları da verilmektedir. Hayalinin yardımcısına çırak, yordak, dayrezen, sandıkkâr adları verilir.

Genellikle deve derisinden yapılan karagöz figürlerine tasvir adı verilmektedir. Söz konusu tasvirler dana, sığır, manda derisinden yapılır. Bu nunn haricinde ışık geçirten pürüklü Ali Kurna kâğıdının da tasvir yapımında tercih edildiği bilinmektedir.

Tasvirleri, ya bir tasvir ustası, ya da Karagözcü'nün kendisi yapar. Karagözcüler ortalama beş kişiden oluşur. Görüntüleri oynatan Hayalî-Hayalbâz denilen usta, Çırak ve çırağa yardım eden Sandıkkâr denilen bir kişi ve türkülerini okuyan Yordak ile Dayrezen denilen def çalan kimse ekibi oluşturanlar arasında yer alırlar.

Görüntülerin üzerine yansıtıldığı perdenin kenarları çiçekli bezden, üzerine görüntü düşürülen yer ise, beyaz mermerşahi ya da patiskadandır. Perdenin arkasında ve tabanında, üzerinde meşaleler, sonraları mum konulan raflar vardır.

Görüntülerin bağlı bulunduğu yaklaşık 60 cm. uzunluğundaki sopalar oynatma sırasında yatay ve perdeyle dik açı oluşturacak biçimde tutulur. Bu değnekleri kullanmaya El Peşrevi denilir. Oyun başlamadan önce, seyirciyi oyuna hazırlayan, konuyla ilintili ya da ilintisiz perdeye düşürülen resimlere Göstermelik denir. Göstermelik nârekenin cırlak sesiyle kalkar ve semai eşliğinde Hacivat seyirciye göre soldan perdeye gelir. Perde gazeli ve teganniden sonra Karagöz de sağdan gelir ve muhavere bağlar. Tasvirlerde, Karagöz'de kırmızı, Hacivat'da yeşil renk baskındır.

2.2 OSMANLI COĞRAFYASINDA GÖLGE OYUNU

Metin And Sanat Dergisi'nin Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu²⁴ adlı yazı dizisinde karagöz oyununun bir Osmanlı bölgesi olan balkanlara geçişini anlatırken, *"Gölge oyununun, Türkiye'ye, 16.yüzyılda Mısır'dan geldiğini söylemişim. 16. Yüzyılda Osmanlılar bu yeni tekniğe Türk yaratıcı dehasını katarak 17. yüzyılda ortaya Türk kültür birikiminin tüm zenginliklerini yansıtan Türk Karagözünü geliştirdiler. Bundan sonra da Karagöz yalnız saray çevresinin ve Türk halkının en vazgeçilmez gösterisi olmakla kalmadı, hızla gerek İslam ülkelerine,gerek Balkan ülkelerine sıçradı, oralarda yerleşti ve sevildi..."*

Öne sürülen görüşlerden en ilginç de gölge oyunlarının Osmanlı'ya Mısır üzerinden geldiğidir. Çünkü Yavuz S. Selim'in Mısır'ı fethi ile Memluklar döneminde gölge oyunu Türkiye'ye gelmiş, XVII. yüzyıldan başlayarak da Mısır artık bir Osmanlı vilâyeti olarak Türk Karagözünü benimsedi ve bu seyirlik oyun dad aha gelişkin biçimiyle çıktığı ülkeye dönmüş oldu. Özellikle Türk Karagözü'ne güzelliğini veren, görüntülerin saydam, renkli derilerle işlenişi, kişilerin zenginliği, fasılların yapısal özellikleri ve içeriği ve görüntülerin baş, kol ve bacaklardaki eklemli oynaklığı idi. Bu teknik de Arap ülkelerinde kısa sürede de öykünüldü. Mısır'da Karagöz'ün gelişmesi, XVII. yüzyılda Türkiye'ye gelmiş olan Davud el Attar Menavi, daha sonra da Kahire'de Haşan el Kaşkaş ile Musa el Dera'nın katkısı ile oldu. Temsiller, yabancı gezginlere göre, daha çok Türkçe veriliyordu. Öyle ki Mısır'da kukla oyununa da, Karagöz'den bozma "Aragoz" deniyordu.

XIX. yüzyılda ve XX. yüzyılın başında Türk Karagözü Beyrut , Şam, Yafa, Halep ve Filistin'de de yaygınlaşmıştı. (Şekil.4) Hacivat'a Ayvaz, Karagöz'e Karakoz deniliyordu. Ayrıca Afyunl (Tiryaki), Frenk Doktor , bir çeşit Tuzsuz Deli Bekir'e benzeyen Aga vardı. Kadınların erkekleri kovuşları, karılarıyla iyi geçinemeyen Karagöz ve Hacivat gibi benzer sahnelere raslanıyordu. Ayrıca Suriye 'de " Dilenciler" , "Frenk Doktor","Hamam" , "Afyon Tiryakisi", "Akşam Yemeği" , ve "Kereste" gibi oyunlarda bizim fasıllara büyük benzerliklere rastlarız.

²⁴ Metin AND, "Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu" yazı dizisi (2), *Sanat Dergisi*, Atatürk Üniveristesi

Gölge oyununun Türk versiyonu, Türk Karagözü, Osmanlı döneminde Kuzey Afrika'ya da geçmiştir. Libya, Kuzey Afrika ülkelerinde, özellikle de Tunus ve Cezayir'de Türk Karagözünün önemli bir yeri vardı. Belki de en fazla şaşırtıcı olan ise İtalya'da da Türk Karagözü'nün izlerine rastlamaktır. Buraya Türk Karagözü, Kuzey Afrika yoluyla gelmiştir. Buradaki oyunlar tıpatıp bizden alınmıştır.

W.Hoenerbach adında bir Alman incelemecisi, Tunus'taki Karagöz fasıllarının çevirilerini yayınlamıştır.²⁵ Bunlar okununca hemen hepsinin Türk fasıllardan alındığı görülür. Kişiler de (Karaguz,Hacıvan, Çelebi, Tiryaki, Kekeme, Arap, Yahudi, Frenk, Sarhoş ve kadınlar) bizim Karagöz kişilerinden alınmadır.

Karagöz oyunları toplumun eğitilmesi ve siyasi gelişmelerin akışını değiştirecek bir olgu olarak değerlendirmek mümkündür. Nasıl ki zamanımızda tiyatro oyunları ele aldığı konular itibarıyla topluma yön verdiği gerçeği bir vaka ise, karagöz oyunları da dönem dönem bu rolü oynamışlardır. Metin And "Geleneksel Türk Tiyatrosu" kitabında belgeleri ve ayrıntılarıyla ispatladığı gibi, Karagöz siyasal bir taşlama , bir kabare tiyatro niteliğindedir, ve bu onun en önemli özelliğiydi. Paşaların, devlet adamlarının yolsuzlukları, padişah damatları, sadrazam bile sık sık alaya alınabiliyordu. Fakat bu siyasal taşlama Osmanlıda, Abdülâziz çağında yasaklanmıştı. Arap ülkelerinde özellikle Kuzey Afrika'da, Karagöz'un siyasal taşlama yönü, sömürgeciliğe karşı ulusal bilinçleştirme için etkili bir silah olmuştu, öyle ki bugün çağdaş tiyatrodaki geçerli olan bir "agit-prop" kuvvetindeydi. Söz gelimi Halep'te gözden düşen yeniçerileri Karagöz alaya almış, halk bunu destekleyince, hükümet Karagöz temsillerini yasaklamıştı.

Kuzey Afrika ülkelerinin bağımsızlık mücadelelerinde Karagöz oyunu halkın bilinçlenmesinde önemli bir araç olarak yerini almıştır. Cezayir'de, Karagöz perdede Fransız askerlerini erkeklik aygıtı ile dövüyor; Şeytana Fransız üniforması giydiriliyordu . Bunun üzerine 1843'te Fransızlar Karagöz 'ü yasakladılar. Trablus'u İtalyanlar Osmanlı'dan almadan önce 1910'da Karagöz, 1870 Fransız Alman savaşı sırasında Paris' teki durumu gösteriyor, Fransız askerlerini alaya alıyordu. Dahası

²⁵ Metin AND, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1977:366

1909 yılında II. Abdülhamit'in tahttan indirilişini, hürriyetin ilanının yarattığı sevinci dile getiriyordu. Bunun üzerine 1911'de İtalyanlar Karagöz'ü yasakladılar.

Tunus'ta ise halk arasında Karagöz'ün çıkışı üzerine yaygın bir söylence vardır. Bu da Karagöz'ün bu yanını gösterir. Bu söylenceye göre eskiden İstanbul'da yaşayan bir adam, devlet adamlarının yolsuzluklarına çok üzülür, bir çözüm ararmış. Sonunda Karagöz'ü bulmuş, önce suya sabuna dokunmayan eğlencelik gösteriler düzenleyerek , Padişahın ilgisini çekmiş, Padişah seyretmek isteyince de perdeye bütün bu yolsuzlukları getirmiş. Padişah'm gözü açılmış, yolsuzluk yapan görevlileri cezalandırmış, oyunun bulucusunu da vezir yapmış. Bu da konumuzu Yunanistan ile Balkan ülkelerine getiriyor.

Araştırmalarımıza göre Yugoslavya'da, Romanya'da, Bulgaristan'da Karagöz oynatıldığını ve çok sevildiğini biliyoruz. Burada Yunanistan'ın özel bir durumu vardır; çünkü Türkiye ile birlikte saydığımız bütün ülkelerde Karagöz'ün silinmesine, yok olmasına karşın , Yunanistan'da çok gelişmiş bugün de yaşamaktadır. Yunanistan'da Karagöz üç aşama göstermiştir. 1821 ayaklanmasından önce daha çok Türkiye'den gelen Karagözcüler temsiller veriyorlar, ayaklanmanın elebaşları Karagöz gösterilerinde gizlice buluşuyorlardı . 1822'de Tepedelenli Ali Paşa yenik düşürülünce, Yanya'da Yunan Karagiozisçiler Paşa'yı perdeye çıkarmışlar; giderek oyunların Türk konularına ve kişilerine rağmen, bilinçli bir Yunanlılık oyunlarda kendini göstermiş. Bu kişilere Büyük İskender...vs. gibi yeni kişiler katmışlardır.

1830'dan sonra Güney Yunanistan özgürlüğüne kavuşmuş, ve buradaki kentlerde Karagöz oynatılmaya başlanmıştır. Metin AND, Sanat Dergisinde yazı dizisinde *“Ancak Yunanlılar, herşeyiyle bizden kopya ettikleri Karagöz'e sahip çıkmakla kalmamışlar, başka konularda da yaptıkları gibi bunu Türkiye aleyhine kullanmışlardır. Bu oyunun Türklerin olamayacağını, zaten Türklerin kültürleri olmadığı, askerlikten başka birşey bilmedikleri, kimden ne gördülerse bunu kopya ettiklerini yaymışlardır. On yıl önce, Türkiye'ye Karagöz üzerine bilgi almak üzerine Cambridge'den Mario Rinvoluceri adında bir İngiliz geldi Bir süre birlikte çalıştık. Ona gerekli belge ve bilgileri verdim. Kendisi çok iyi Yunanca biliyordu. Bu arada ünlü Yunan Karagözcüsü Sotiris Spatharis'in anılarını İngilizceye çevirerek*

yayınladı. 1967'de İngiltere'de buluştuk, ve bu işbirliği yakın zamana kadar geldi. Kendisi bütün Yunanistan'ı tarayarak metinleri, görüntüleri topladı, ayrıca eski Yunan Karagözcüleri ile yaptığı konuşmaları banda aldı, ve bunları benimle paylaştı.”

Yine Metin And'a göre Karagöz fasıllarından elimizde Profesör Ritter'in Karagözcü Nazif Bey'den derlediği metinler²⁶ dışında pek birşey kalmamış. Bir yabancıym, ya da bu konulara ilgi duyan birinin rastlayacağı ilk bilgiler, Bursa'da doğduğu ve bazı niteliksiz tanıtım nesnelere ve Karagöz görselleri olacaktır. Rinvoluceri'nin 1969 yılında, yaşlı Yunan Karagözcüleriyle yaptığı konuşmaların ses bandlarında,²⁷ bütün bu halk sanatçıları söz birliği etmişcesine Karagöz'ü Türkiye'den, Türklerden öğrendiklerini söylemiş olmaları Türk tezini önemli ölçüde kuvvetlendirmekte, tam tersine bazı Yunan tezlerini de zayıflattığı aşıkardır.

“Karagöz Oyununun Balkanlardaki Yeri” eseriyle Avusturyalı yazar ve eleştirmen Walter Puchner eserinin ön sözünde şüphesiz Yunan oyununun Osmanlı karagözünden geldiğini vurgulamaktadır. Karagöz'ün de Karagiozis'e dönüşmesinin yüzyıllar sonra gerçekleştiğinin altını çizmektedir.

Osmanlı idaresindeki Balkanlar'da gölge oyununa ilişkin yeni bulgular Romanya'dan (Şainean²⁸, Gaster²⁹, Burada³⁰, Gitză³¹, Popescu-Judet³², vd.) Bulgaristan'dan (Živkov³³), eski Yugoslavya'yı oluşturan ülkelerden (Dimitriadis³⁴, Trıcković³⁵, vd.) ve Yunanistan'dan (Photiadis³⁶, Simopoulos³⁷, Puchner³⁸, vd.)

²⁶ Metin AND, “Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu” yazı dizisi (3), *Sanat Dergisi*, Atatürk Üniveritesi

²⁷ Anna STAVRAKOPULU, “Epta imeres” makalesi, *Kathimerini Gazetesi*, 3-1-1999

²⁸ L. ŞAİNEAN., “Jocul papușilor i raporturile sale en farsa Karagöz”, *Lui Titu Maiorescu omagiu* içinde, *Scieri literare si eseuri*, Bükreş 1900, s. 281- 287

²⁹ Moses GASTER, *Literatura populari romana*, Ig. Haimann, Bükreş 1883:492.

³⁰ Teodor T. BURADA, *Istoria Teatrului in Moldova*, c. 1, Yaş 1885:15.

³¹ L. GITZA, “Le theatre roumain de marionettes, art ancien et art modem”, *Revue roumaine d'histoire de l'art I*, 1964:119-138.

³² POPESCU - E. JUDETZ, “L'influence des Spectacles Populaires Turcs dans les Pays Roumains”, *Studie et Acta Orientalia V-VL*, 1967:337-355.

³³ T. I. IVKOV, “Za teatralnija Charakter na folklornata obrednost”, *Bülgarski Folklor VIII/4*, 1982:47-52

³⁴ DIMITRIADIS, *Evliya Çelebi 'ye Göre Orta Makedonya*, Eteria Makedonikon Spudon, Selanik 1973:347.

³⁵ R., TRICKOVIĆ, *Beogradski pasalik*, doktora tezi, Belgrad

³⁶ A. PHOTIADIS, *Muhacir Karagözis*, GUTENBERG Yayınevi, Atina, 1977:73

gelmektedir. Bu kaynaklardan çıkan genel sonuç, Osmanlı gölge oyununun 18, 19 ve 20. yüzyıllarda Tuna vilayetleri ile Yunanistan arasındaki bütün büyük kentlerde, Belgrad, Saraybosna ve Üsküp'te, 17. yüzyıldan başlayarak Sırbistan'ın Tuna bölgesinde, 18. yüzyılda Bükreş'te Fenerli Rumların saraylarında ve 19. yüzyıl başında Yanya'da bilindiğidir.

Dubrovnik (eski adıyla Ragusa) kentinde, 1786 yılında "ombre cinesi" (gölge oyunu) gösterisi yapan, muhtemelen Bosna Hersek iç bölgesinden gelen Jošip Skubenta diye birinden söz edilir³⁹.

1798'de benzer bir "in platea propre Orlandum" gösterisinden söz edilir⁴⁰. 1820 -1850 arasında Belgrad kahvehanelerinde gölge oyunları görmek mümkündür; daha sonra benzer seyirliklerin Prizren, Peç (İpek) ve Priştina'da sergilendiğini hatırlayan yaşlılar vardır⁴¹. Üsküp'te gölge oyunlarının varlığı 19. yüzyıl sonundan II. Dünya Savaşı'na kadar belgelenebilmektedir⁴².

20. yüzyıla ilişkin Ohri, Manastır, Köprülü, İştıp ve diğer kentlerden de bulgular vardır⁴³. Saraybosna'da perde oyunları 1868'de müstehcen diyaloglar nedeniyle yasaklanır⁴⁴. 1870'te İstanbullu bir Ermeni oyuncu "Doğuya özgü" tiyatrosu nedeniyle gazeteler tarafından eleştirilmektedir⁴⁵. Aynı eleştiri daha önce Atina'nın burjuva seyircileri tarafından yapılmıştır. Yeni yüzyılın başında (1900) Saraybosna'da Jošip Skubenta, Hussein Pasalic'in kahvehanesinde gölge oyunu oynatmaktadır. Çok sonraları Ivo Andrić "Prokleta Avlija" romanının başkahramanı olan İstanbul hapishanesinin canavar ruhlu gardiyana Karagöz "Karadoz"⁴⁶ ismini verir.

³⁷ K. SİMOPOULOS, *Yabancı Seyyahlar Yunanistan'da*, c. 3/2 PIROGA Yayınları, Atina, 1975:82

³⁸ W. PUCHNER, *Balkanlar ve Akdeniz'de Gölge Oyunları Çalışması (Karagöz'ün Balkanlar Boyutu)* STIGMH yayınları, Atina, I. Baskı 1985:122-132

³⁹ Nikola, BATUSIC, *Provijest Hrvatskoga kazlista*, Zagreb 1978 s. 155.

⁴⁰ MULJACIC, "Dopune rad N. Beritic", *Prilozi* 22, Belgrad, 1956:84 vd.

⁴¹ V. T. STEFANOVIĆ, "Stari Beograd" *Glasnik* Belgrad 1911:149.

⁴² T. VUKANOVIĆ, "Studije iz balkanskog folklore" *Vranjski glasnik* V, Vranje, 1969:337-339

⁴³ D. ANTONIJEVIĆ, "Karadoz", *Gradska kultura na Baikanu XV-XIX vek*, (Balkanološkog instituta SANU, 21), Belgrad 1984:395-412.

⁴⁴ Z. ILIĆ, "Jena zabrana izvocenja 'Karadoz' pozorišta u Sarajevu", *Politika*, 30. 1. 1966: 20.

⁴⁵ D. ANTONIJEVIĆ, age:391

⁴⁶ I. ANDRIĆ, *Prokleta avlija*, Zagreb, 1963. Lauer, Bkz. R., "Das Osmanische Reich als Weltmodell. Zur parabolischen Struktur von Ivo Andrics Erzählung 'Der verfluchte Hof', Die Türkei in

2.3 YUNANİSTAN'DA GÖLGE OYUNU

Yapılan araştırmalardan elde edilen bulgulara göre şimdiki Yunanistan coğrafyasına Karagöz oyunlarının gelişi bin sekizyüzlü yılların başına tekabül eder. İngiliz gezgin Hobhouse Tepedelenli Ali Paşa zamanda, 1809'da Epir'in başkenti Yanya şehrinde pis bir kahvehanede Ramazan sırasında bir Yahudi'nin gölge oyununu izler; seyircilerin çoğu çocuktur.

Bu bulgu, varlığı Yunan gölge oyuncularının bu oyun türünü Ali Paşa'nın sarayında bir Yahudi'nin icat ettiğine ilişkin ağızdan ağza aktarılmış söylencesine dayandırılan Yunanistan'ın Epir gölge oyunu geleneği ile ilişkilendirilmiştir⁴⁷.

Gölge oyunu aslına bakılacak olursa ilk dönemlerde bu ülkede dışlanmış ve önu çeşitli sebeplerle kesilmiş. Basın ve bazı çevreler tarafından karalama çabaları sürmüş ve 1894'e kadar bağımsız Yunanistan ve başkenti Atina'da gölge oyunu sadece şehvet düşkününü Karagöz biçiminde bilinmiş ve gösterinin müstehcenliği epey tepki yaratmıştır. Bavyera idaresi altındaki Atina'da pis bir kahvehanede yapılan gölge oyunu gösterilerine ilişkin doğrulanmamış bilgiler mevcuttur. Avusturya elçisi Prokesch von Osten'in bir gölge oyuncusunu evinde gösteri yapmaya davet ettiği söylenir⁴⁸. 1836'da resmî gazetede yazıldığına göre "umuma açık oyunlar" ve "gezgin tiyatrolar" gösterinin ahlâka uygunluğu açısından polis tarafından denetlenecektir⁴⁹.

Bir Atina gazetesi 1841 yılında Yunanistan'ın eski başkenti Nafplion'da (Anabolu) yapılacak bir gölge oyunu gösterisini duyurur. Kısa anlatımdan gösterinin eski Osmanlı tarzında olduğu anlaşılmaktadır⁵⁰. Yine 1854 yılında ülkenin başkenti Atina'nın Plaka semtinde "anatolikon theatron'dan (Doğulu tiyatro) söz edilir.

Europa. Südosteuropakongreß der AIESEE in Ankara 1979 içinde, Göttingen 1979:151-166, Burkhart, D., "Das künserische Weltmodell in der Prosaerzählung. Am Beispiel Ivo Andrićs 'Prokl ta Avlija'", Zeitschrift für Balkanologie 18/1, 1982:1-21 (Kulturraum Balkan. Studien zur Volkskunde und Literatur Südosteuropas, Berlin, Hamburg, 1989:239-256).

⁴⁷ L. MYRSIADES, "The Karaghiozis Performance in Nineteenth Century Greece", *Byzantine and Modern Greek Studies* 2, University of Birmingham, 1976:83-97.

⁴⁸ Th. VELLIANİTIS, "Kral Othon Döneminde Tiyatrolar", *Resimli Estia Sanat Dergisi*, 1893:321 vd.

⁴⁹ Athanasios PHOTIADES, age:331

⁵⁰ Kostas BIRIS, "Karagiozis", *Yeni Estia Dergisi* 52, 1952:1066.

Anlatılan oyun “Karagöz’ün Evliliği”dir. Bu yine geleneksel tarzdaki müstehcen gösterilerdendir.

Askeri yaşamı konu edinen anonim bir romanda Eğriboz’un başkentindeki bir kahvehanede 1856 yılında her akşam Karagöz gösterisi yapıldığından söz edilir⁵¹. Karagöz oyunu Yunanistan’da varlığını çeşitli bölgelerde sürdürdünün emareleri gazete küpürleri aracılığıyla taşınıyor. 1879 tarihli bir gazetede “Hamam” temsili çok ayrıntılı bir şekilde anlatılmaktadır; gösteri kentin Yahudi mahallesinde yapılmıştır, önceki temsil “Güzel Denizkızı”dır⁵². Türkler, Yahudiler ve Hıristiyanlardan oluşan seyirciler arasında, hayatında ilk kez bir tiyatro oyunu seyreden birçok insan vardır. Bunu izleyen yıllarda yüzyıl sonu Atina’ında gösterinin müstehcenliğini protesto eden çok sayıda gazete makalesi yayınlandı. Bunlar 1890’larda Mimaros’un Patras’ta yaptığı reformların yolunu açtı, şehvet düşkünü Karagöz medenileştirildi ve 19. yüzyıl Yunanistan’ındaki farklı sosyal yapıyı yansıtan yeni lehçe tiplerini yarattı ve temsiller 1900-1930 döneminde büyük başarı kazandı⁵³.

Güney Epir’in Yunanistan’a ilhakından sonra Arta, Metsovo, Amfilokhia, Grevena, Farsala, Agrinio, Mesolongi ve Patras’ta gösterinin bir başka türünü gerçekleştiren yeni bir gölge oyuncular kuşağı ortaya çıktı. Ejderha öldüren kahramana dair geleneksel Hıristiyan öykülerini temel alan “Büyük İskender ve lanetli yılan” oyununu ilk sergileyen Liakos Prevezanos idi. Rumelili dağlı Barba-Yorgos tipini de bu gölge oyuncular yarattı⁵⁴. Bunlar, bu seyirlik türü yaratan Ali Paşa’nın sarayından Yahudi Yakup söylencesi ile de bağlantılı olsa gerektir. Bu gölge oyuncular grubu repertuarlarını, Yunan Devrimi’nden olay ve kişilikleri dramatize eden “kahramanlık” temsilleri denilen gösterilerle genişlettiler. Bu seyirliklerde komik tasvirler oyun kurgusu içinde ikinci bir olay örgüsü oluşturmaktaydı.

⁵¹ Anonim, *I stratiotiki Zoi En Elladi*, “Yunanistan’da Askeri Hayat”, Brada, 1870, yeni basım Mario Vitti, Atina, 1970:107.

⁵² A. PHOTIADES, age:84 vd.

⁵³ Kostas BİRİS, “Yunan Halk Tiyatrosunda Rumeli Yiğitliği”, *Yeni Estia* 61, 1957:661- 668

⁵⁴ W. PUCHNER, *Meletes Gia to Theatro Skion Sti Mesogeio kai ta Valkania*, Granada 2015:177-180 vd.

Patras'ta Mimaros, aktörlü tiyatronun etkisiyle kahraman Karagiozis ve rol arkadaşı Hatzivatis çevresinde bir dizi yeni lehçe tiplemesi yarattı: Rumeli dağlarından Barba Yorgos, Atina yer altı dünyasından Stavrakas, İyon adalarından Sör Dionisios, Türk zabıt Dervenagas. Karagiozis'in artık bir karısı, Aglaia ve üç oğlu vardır, Kollitiria vb. Bu ve geleneksel repertuara eklenen günceli de yansıtan yeni oyunlar bu türün büyük başarısının dayanağını oluşturdu. Yunanlaştırma süreci esas olarak dili değiştirerek değil, (Osmanlı İmparatorluğu'ndaki kukla oyuncuları zaten çok dilliydi) geleneksel Yunan halk kültürünün özgün motif ve konularını kullanarak ve en önemlisi de güncel toplumsal gerçekliği yansıtan yeni tipler yaratarak gerçekleştirilmiştir. Bu tiplmelerle eski Osmanlı repertuarı başarıyla sürdürülmekte ve oynanmaktaydı: Türk yetkililer, Sultan, Paşa ve Vezir sert ve adil kişilerdir; dekor, bir yanında saray diğer yanında Karagöz'ün kulübesiyle esas olarak aynıdır. Temsilin bu toplumsal işlevlerini vurgulamak için gösterinin Osmanlı İmparatorluğu'nun farklı bölgelerindeki erime ve asimilasyonuna ilişkin örnekler vereceğim.

2.3.1 Karagöz'ün Kime Ait Olduğu Konusunda Yunan Görüşleri

Bu konuda kaleme alınmış farklı görüşler olmakla beraber, esasında iki görüşün ağır bastığı, benimsendiği görülmektedir. Bu görüşler aşağıda bayan Eleni Apostolidu-Lukatu, Yunan Gölge Oyunu: Yunan Karagöz "Elliniko Theatro Skion: Ellinas Karagiozis" adlı kitabında anlattıkları gibidir:

Karagöz'ün doğuşu konusunda Apostolidu-Lukatu Eleni iki görüşten bahsediyor. Biri Süleyman Paşa'nın cami inşaatında çalışan Karagöz işçileri komik öyküleriyle oyalıyordu ve inşaat bu yüzden gecikiyordu. Paşa Karagöz'ü idam ettiriyor ve sonra pişman oluyor.

Hastalanan paşayı neşelendirmek için Karagöz'ün öykülerini öğrenmiş olan Hacıavat çağrılıyor. Böylece o ilk perde gösterisini yapıyor. Sonra da ona istediği yerde gösteri yapma izni veriliyor.

İkinci görüş ise Çin'de yaşayan Mavromatis'in İstanbul'a gelmek zorunda kalmasıyla başlıyor. Burada da sanatına devam ediyor; fakat tepki görmesin diye

oyununu Türk kültürüne uyarlamak zorunda kalıyor. Bunun başında Mavromatis de Karagöz oluyor.

Burada bir çok öğrencisi de oluyor ki, bunlardan biri de sonraki yıllarda gölge oyununu ilk defa özgürlüğünü kazanan Yunanistan'a taşıyan **Brahalis**'tir.⁵⁵

Yunanistan'da ekol karagiozişçilerden **E. Spatharis'in** adı bu oyunla anılan isimlerden biri olmuştur. "Karagöz'ün Doğuşu" kitabında, bina inşaatında çalışan işçiler rivayetiyle örtüşen bir görüş dile getiriliyor. *Öte yandan büyük karagiozişçi Sotiris SPATHARIS'IN oğlu Evgenios Spatharis'in PEDEVO dergisine mülâkatında Karagöz Oyunu ile ilgili şu görüşleri de yer alıyor. Mülâkatta E. Spatharis* Karagöz Yunanlar'ın mı yoksa Türkler'in mi sorusunu şöyle cevaplıyor:

*"Farklı görüşler var bu konuda. Bana göre Türk karagözü de var Yunan karagözü de. İkisi de farklı. elbette Yunanistan'a Türkiye'den geldi karagöz. Zaten XIX. Yy sonlarına kadar Brahalis'in oynadığı oyun Türk karagözü özellikleri taşıyordu. Patralı Sardunis (Mimaros) oyuna millî özellikler getiren şahıs oldu. Onun öğrencileri Rulias, Memos ve Thodorellos da oyuna zenginlik kattılar. Babam (Sotiris Spatharis) ve Mollas onlardan sonra oyunu devam ettirdiler."*⁵⁶

Unesco Karagöz'ü Türkiye'ye ait Somut Olmayan Kültürel Miras olarak 2009 yılındaki kararıyla tescil etmiştir.

⁵⁵ E. APOSTOLİDU-LUKATU, *Yunan Gölge Oyunu: Yunan Karagöz "Elliniko Theatro Skion: Ellinas Karagkiozis"* GORDIOS Yayınevi, 2008:101

⁵⁶ Evgenios SPATHARIS, "Sinendefksi tou E. Spathari sto Pedevo" *PEDEVO Dergisi*, Şubat 2007

2.4 TÜRKİYE'DE GÖLGE OYUNU

Gölge oyunu özlü kültür ortamlarının bir ürünüdür. Türkler tarafından geliştirilen gölge oyunu da Karagöz oyunu olarak geçmişten günümüze kadar gelmeyi başarmıştır. Söz konusu seyirlik oyunun İstanbul'a ne zaman ve nasıl geldiği konusunda söylenceler farklılık göstermektedir. Genel kabul gören rivayete göre, gölge oyunu Yavuz Sultan Selim'in Mısır'ı fethetmesinden sonra İstanbul'a gelmiş ve zaman içinde Karagöz ismiyle bildiğimiz şeklini almıştır. İstanbul başta olmak üzere Osmanlı'nın hakim olduğu tüm topraklarda tanınmaya başlayan Karagöz oyunu zamanla sözlü kültür ortamlarının vazgeçilmez bir eğlencesi haline gelir. Karagöz oyunu, özellikle padişah çocuklarının düğünlerinde, şehzadelerin sünnet merasimlerinde ve padişah için tertiplenen başkaca eğlencelerde başlıca gösterilerden olduğundan surnameler ile tarih kitapları bahsetmektedir. Sarayın yanı sıra Karagöz oyunu halk tarafından da bir o kadar ilgiyle seyredildiği bilinmektedir.

İstanbul'da Karagöz oyununa olan ilgi 19. yüzyıla kadar yoğunlukla devam eder. Tanzimat Fermanı'nın ilan edilmesinden sonra İstanbul sözlü kültür ortamları tiyatro ve sinemayla tanışır. Yukarıda Yunanistan örneğinde benzer bir durumdan bahsettik. Bu ülkede de tiyatro gibi diğer yeni seyirlik türler karagöz oyununun gelişmesi önünde ciddi engel teşkil etmişlerdir. Haliyle Türkiye'de de bu durum Karagöz oyununu olumsuz yönde etkiler ve Karagöz oyununa olan ilgi azalmaya başlar. Ancak her şeye rağmen Cumhuriyet'in ilanına kadar İstanbul'da Karagöz oyunu eskisi kadar canlı bir şekilde olmasa bile özellikle Ramazan aylarında varlığını sürdürür.

İstanbul sözlü kültür ortamlarının vazgeçilmezi olan kahvehaneler XIV. yüzyıldan sonra açılmaya başlanır. Kahvehanelerin açıldığı zamandan günümüze kadar geçen süreçte kahvehanelere çeşitli misyonlar yüklenir. Özellikle yazılı ve elektronik kültür ortamlarının olmadığı dönemlerde kahvehaneler şehir hayatı için önemli birer sözlü kültür ortamıdır. Kahvehaneler sosyalleşme mekânı olmasının yanı sıra televizyon, radyo, sinema gibi teknolojik araçların olmadığı zamanlar kahvehaneler haberleşme mekânı işlevi de görür. Ülkede ve şehir hayatında olan gelişmeler kahvehaneler aracılığıyla hızla yayılır. Kahvehanelere yüklenen bu

misyonların yanı sıra kahvehaneler sanatçıların sanatlarını icra ettikleri ve halkın eğlendiği ve sergilendiği birer sözlü kültür ortamı olma özelliği de taşır.⁵⁷

İstanbul'da Karagöz oynatılan son kahvehanelerin biri de Pierre Loti Kahvesi'dir. Sabiha Tansuğ bu metruk durumdaki kahveyi tamir ettirir ve burada Pierre Loti köşesi oluşturulur. Kahvehane açıldıktan sonra bazı günler halk ozanları saz çalıp türkü söylerken, bazı günler şiir günleri düzenlenir. Pazar günleri ise kahvehanede Karagöz oynatılır.

Karagöz oyunu cumhuriyetin ilk yıllarında diğer mekânların yanısıra parklarda da sergilendiği dönemin gazetelerinde⁵⁸ çıkan tanıtım ve duyurulardan anlaşılmaktadır. Genellikle şehirlerin en merkezi noktalarında yer alan, halkın sosyalleştiği ve birlikte zaman geçirdiği yerler olan parklar sadece halkın gezip yürüyüş yaptığı yerler olarak görülmemelidir. Parklar aynı zamanda çeşitli kutlamalar, törenler ve eğlenceler gibi şehir hayatında önemli bir yere sahip etkinliklerin de yapıldığı yerlerdir. İstanbul'da Karagöz oynatılan parkların başında Gülhane Parkı gelir. Benian ÇULHAOĞLU⁵⁹ kitabında Gülhane Parkı'nda gerçekleşen Karagöz Oyunu gösterilerinden bahsetmektedir. İstanbul sözlü kültür ortamlarında önemli bir yere sahip olan Gülhane Parkı, Cumhuriyet döneminde kutlamalar, festivaller, şenlikler, gösterilerin yapıldığı yerlerin başında gelir.

Gülhane Parkı'nda Karagöz oyunları Bahar ve Çiçek Festivallerinin düzenlenmeye başlamasından sonra düzenli bir şekilde oynatılır. Bahar ve Çiçek Bayramlarında halkın eğlenebilmesi için konserler, kukla, Karagöz, Hokkabaz gösterileri, orta oyunları düzenlenir. Gülhane Parkı'nda Karagöz oynatan sanatçılardan biri Hayalî Mazhar Gençkurt'tur. Mazhar Baba diye de bilinen sanatçı, Gülhane Parkı'nda Karagöz oynatmaya 1950'lerde başlar ve vefatından iki yıl öncesine kadar 12 oyun oynatır.⁶⁰

⁵⁷ Metin AND, a.g.e. 332-333

⁵⁸ Uğur TOPAL ve Aynur KOÇAK, "İstanbul Sözlü Kültür Ortamlarında Karagöz Oyunu", *Kültür Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 1, Sayı: 2, İstanbul 2019:104-122.

⁵⁹ Benian ÇULHAOĞLU, *Yalnız Gezgin'in Gezi Defteri*, Cinius Yayınları, İstanbul 2013:191

⁶⁰ Oral ÜNVER, *Karagöznâme*, İstanbul, Kitabevi Yayınları, 2014:138

Bora Hınçer çocukluk döneminde babası İhsan Hınçer ile gittiği Gülhane Parkı'nda yaşadıklarını şöyle anlatır:

*“Eskiden İstanbul Gülhane Parkı'nda yapılan Bahar ve Çiçek Bayramlarında Karagöz ve Kukla oynatılan bir yer vardı. Burada, günün belli saatlerinde Karagöz ile kahramanının adı İbiş olan kukla oyunları gösterilirdi. Daha oyun saat gelmeden, çocuk, genç, ihtiyat, yüzlerce kişi o küçücük sahayı hıncahınç doldurur ve oyunları kahkahalar içinde, zevkle seyrederdiler. Çocuklar sevinç çılgınlıkları atarak, duyarak, yaşayarak izlerdi perdedekileri... Yaz ayları boyunca Gülhane Parkı Havuzlu Bahçe'de yine Karagöz oynatılmaktadır. 1950'lerde bu işin başında babam İhsan Hınçer vardı...”*⁶¹

Kültür ortamlarında önemli bir yere sahip olan sinema salonlarının Cumhuriyet döneminde artması sonucunda rekabeti beraberinde getirir. Sinemalar birbirleriyle rekabet etmek ve daha çok izleyici çekebilmek için film gösterimi öncesi çeşitli etkinlikler yaparlar. Evlerde televizyon ve radyonun olmadığı bu dönemde halka sinemada uzun zaman geçirmek cazip gelir. Bu sebeple sinema salonlarında izleyici salona girdikten sonra hemen film başlatılmaz. Filmden önce kısa bir program düzenlenir. Bu program dahilinde haber ya da belgesel gibi kısa bir film gösterilir ya da Karagöz oynatılır. Film öncesi gösterilecek haber, belgesel, Karagöz gibi programlar gazete ilanlarında duyurulur.

Cumhuriyet dönemi tiyatrosunda Karagöz kendine iki şekilde yer edinir. Birincisinde Karagöz oyununu klasik yapısı bozulmadan tiyatro sahnesine perde kurulur ve oyun oynatılır. İkincisinde ise Karagöz oyunu “Canlı Karagöz” şeklinde oyuncular tarafından sahnelenir. Karagöz oyununun tiyatro oyunu şeklinde sergilenmesi Karagöz sanatçıları tarafından hoş karşılanmaz ve geleneğin bozulmaması gerektiğini savunurlar. Canlı Karagöz'ün yapılmasının sebeplerinin başında artan özel tiyatroların birbirleriyle rekabet etmesi ve seyircisiz kalmak istememeleri gelmektedir. Cumhuriyet'in ilk yıllarından itibaren Canlı Karagöz tiyatro sahnelerinde görülür fakat çok sık yapılmaz. Karagöz oyununun bu tarz oynanışı, geleneksel seyirlik oyunumuzun çağa ayak uydurması yada uyarlanması

⁶¹ Oral ÜNVER, *Radyo-Sinema-TV ve Gelenek Tiyatromuz*, İstanbul, 2015: 254

denemesi kapsamında çabalar olarak değerlendirilebilir. Öyle ya karşısında tiyatro ve sinema gibi rakipler halka daha cazip geldiğine göre bu yenileştirme çabaları gerekli olduğu ortadadır.

İstanbul Üniversitesi Talebe Birliği Gençlik Tiyatrosu, kış aylarında İstanbul'da, yaz aylarında ise Anadolu'da temsiller veren bir topluluktur. 1958 yılında Londra'da "Karagöz'ün Dönüşü" ve "Pabuççu Ahmet" oyunlarını temsil ederler. 20 Kasım 1959 tarihinde, İstanbul Üniversitesi Talebe Birliği Gençlik Tiyatrosu, kapatılan Eminönü halkevinin Salonu'nda "Karagöz'ün Dönüşü" isimli oyunu sahneler. Bu iki oyun Avni Dilligil gözetiminde sahnelenmek için hazırlanır. Turgut Özakman tarafından kaleme alınan Karagöz'ün Dönüşü isimli oyun yirmi dakikaya yakın sürer.

Erkut Babakol'un yazdığı "İşletmecilik Derler Adıma" isimli Karagöz oyunu Karagöz Kabare Tiyatrosu tarafından Kulüp BB'de sahnelenir. Oyun sahnelenirken ismi "Amcaoğlu" olarak değiştirilir ve Nejat Uygur tarafından sahneye koyulur. Milliyet gazetesinde 16 Şubat 1969 tarihinde Günay Akarsu tarafından kaleme alınan yazıda "Amcaoğlu" oyunu olumlu bir deneme ve biçim bakımından bir Karagöz oyunu olduğu belirtilir ve oyun bazı yönlerden eleştirilir:

"Karagöz'le Hacivat'ın karşısında 'taklit'lerin yerini tutan günümüzün insanları, daha doğrusu tipleri var. Yazar, otantik Karagöz oyunlarının yapısına tam uymamış. Böyle bir zorunlulukta yok zaten. Oyunda toplumumuzu sert bir eleştiriden geçiriyor, çözümlüyor. Kuruluş bakımından bu konunun gerektirdiği açıklığı, vuruculuğu sağlayarak başarıya ulaşmış... Oyunun bir gece kulübünde oynanması işin başında çelişik bir durum doğuruyor. Eski Karagöz oyunlarının seyircisini, bugünün gece kulübü seyircisi karşılamıyor çünkü.

Oyunu bütünüyle genç bir kadronun oynaması bazı aksamalar doğuruyor. Nejat Uygur, bu durumu önleyecek bir çalışma yapmamış. Oysa mizansen anlayışının oyuncuların niteliğine uydurulması, sonucu daha başarılı kalabilirdi. Öte yandan Nejat Uygur, eserin anlam zenginliğini belirtecek, açacak bir yorum da getirmemiş. Olumlu bir deneme, bir başlangıç diyebiliriz 'Amcaoğlu' için."

Bu çerçevede değerlendirilmesi gereken Aziz Nesin'in "Karagöz'ün Berberliği" isimli oyunu, 25 Şubat 1969 tarihinden itibaren Kadıköy İl Tiyatrosu'nda "Berber Nonoş" ismiyle oynanmaya başlanır. Ziya Demirel tarafından sahneye koyulan oyunda Üner İlsever Karagöz, Turgut Savaş ise Hacivat rolünü üstlenir. Günay Akarsu kaleme aldığı yazısında oyunu biçim bakımından otantik bir Karagöz oyunu olarak niteler ve düşüncelerini belirtir⁶² :

"Konu ise kural gereğince günümüze getirilmiş. Seyirci gülerek, eğlenerek seyrediyor oyunu. Geleneksel seyirlik oyunlarımızın çok önemli öğelerinden biri de yaratılan sıcak hava içinde seyircinin dertlerini, sıkıntılarını alaycı bir dille deşmek, sergilemek, durum taşlaması yapmaktır. Aziz Nesin mizah yazarlığının verdiği rahatlıkla en çok burada başarılı oluyor. Art arda patlayan esprilerin arasından keskin bir taşlama, gerçekçi bir eleştirme yükseliyor.

Aynı başarı çizgisini oyunun sahnelenişinde ve oynanışında da izliyoruz. Cıvımaya, seyircinin eğlenme eğilimine yüklenip kolayından parsa toplamaya da açık olan bir tür içinde topluluk, tam dozunda, tertemiz bir oyunla başarıya ulaşma yolunu seçmiş. Bilinçli bir çabanın, gerek Karagöz türüne, gerekse seyirciye gösterilen saygının varlığı sürekli olarak görülüyor. Bu arada Karagöz'le Hacivat'ın da günlük giyimle oynaması daha iyi olmaz mıydı, diye düşünmek mümkün."

Karagöz oyununun yoğun şekilde oynandığı mekanlardan biri olarak yukarıda da zikrettiğimiz sünnet düğünleridir. Cumhuriyet'in ilk yıllarında toplu şekilde yapılan sünnet düğünleri halkın fazlaca rağbet ettiği etkinlikler olmuştur. Parklar ile bahçelerde düzenlenen sünnet düğünlerine çocuğunu sünnet ettirmek isteyen kişiler müracaat eder ve belli bir ücret karşılığında kayıt yaptırırlar.

İstanbul'da 1936 yılında düzenlenen kırk gün kırk gece eğlenceleri kapsamında Tepebaşı Bahçesi'nde Meddah ve Karagöz oynatılır. Meddah İsmet'in oğlu Kadri Bey fıkrasını anlatır, sonra Hayalî Memduh Ali, Şefik, İrfan Safa, Aşki, Halit Kanlı "Nigar" isimli Karagöz oyununu oynatırlar.

⁶² Günay AKARSU, "Tiyatro Eleştirileri", *Milliyet Gazetesi*, 20 Nisan 1969

Bu gösterilerde gerek karagöz oyunu geleneksel perde oyunu yerine, çağdaş ve tiyatroya uyarlanmış haliyle, gerekse de izleyicilerin niteliği bakımından da geçmiş görünümünden büyük farklılıklar arz etmektedir. Bu konuda, Tepebaşı Bahçesi'nde düzenlenen bu geceye katılan Hikmet Feridun Es kaleme aldığı yazıda geceyi tasvir eder⁶³:

“Etrafıma dikkat ettim. Eskiden karagöz seyircilerinin ekserisini çocuklar ve bir az da büyükler teşkil ederdi. Şimdi gayet şık genç genç kadınlar, manikürlü turnaklı parmaklar arasında sigaralar. Bahçenin karanlığı içinde karagöz perdesine rimelli gözlerini dikmişler, seyrediyorlar. Karagöz, karagöz olalı belki bu kadar asri, bu kadar şık seyirciler görmemiştir. Sonra bu seferki karagözle meddahın da birer talileri var, meddah Kadri mikrofon önünde ilk defa söyleyen meddaktır. Karagöz de ilk defa mikrofon karşısında oynanan karagözdür. lâkin itiraf etmeli karagöz dün gece son derece ukalâca başladı. 120 kuruşu verip İstanbul'un 40 gün 40 gecelik eğlencelerinden birini görmek için oraya gelenlere karagöz manasız bir konferans dinletti.”

Hikmet Feridun Es, geceye katılanların tasvirini yaptıktan sonra Karagöz'ü eleştirir ve oyun başlamadan önce kimleri methettiğini söyler:

“Kınabızade soğuk soğuk evvelâ karagözün dünya teması üzerindeki tesirlerinden, bugünkü sinemanın anası olduğundan, Darülbedayii, Naşidi onun yetiştirdiğinden gayet garip bir tarzda uzun uzun bahsetti. Herkes esnerken, sonra methiye faslına başladı. Evvelâ İstanbul belediyesini, sonra dün gece karagöz oynatanları yani kendilerini, ondan sonra bay Selim Nüzheti uzun uzun methetti. Sonra da Kınabızade halka: ‘Siz buraya hisse kapmağa geldiniz?’, diye bir de hakaret savurdu. Her halde hiç kimse bunları dinlemek için para verip buraya gelmemişti. Nitekim ki her masadan isyan sesleri yükseldi. Bundan sonra «Kanlı Nigâr» oyunu başladı.”

Cumhuriyet döneminde İstanbul'a Karagöz oynatılan diğer mekanlar gazino, lokanta, panayır, plaj ve barlardır.

⁶³ Hikmet FERİDUN ES, *Akşam Gazetesindeki yazısı*, 13 Ağustos 1936

BÖLÜM III

3.1. HALK KÜLTÜRÜNÜN GÖLGE OYUNUNA YANSIMALARI

Karagöz oyununun XVI. yüzyıldan günümüze değin sürmekte olan tarihsel yolculuğuna ilişkin eldeki kayıtların en eskisini Evliya Çelebi⁶⁴ oluşturur. Bunun haricinde C. Niebuhr, Jean Thevenot, Gerard de Nerval gibi birçok yabancı kaynakların yanı sıra surnâmeler, kasideler, mesneviler ve gazeller gibi edebî türlerdeki divan edebiyatı metinlerinde de bu seyirlik oyuna göndermeler yoluyla yer verilmektedir.⁶⁵

Karagöz, başlangıcı itibariyle perde arkasında oynanması ile ilâhi bir dünya tasavvurunu temsil etmek amacıyla ortaya çıkar: *“Türk gölge oyunu geleneği hem insanları eğlendirmek, hem de sūfî İslam anlayışına göre insanın yaratıcısı tarafından idare edilen bir gölge olduğu doktrinine dayalı olarak, dini deneyime ulaşmak için tasarlanmıştır”*⁶⁶ Diğer yandan oyunun üstadı/yaratıcısı sayılan Şeyh Küşteri’ye ermişlik izafe edilmesi, tarihi kişilikleri tartışmalı olan figürlere birçok yerde türbeler yapılması, Karagöz’ün oluşmasında gerçek-temsil ilişkisinin İslam mistisizminden kaynaklandığını söylemek yanlış olmayacaktır.⁶⁷

Karagöz oyununu sadece halkı eğlendirme amacı güdülen bir oyun olarak değil, Türk kültür hayatının çeşitli özelliklerini yansıtan ve bu yansıtma sırasında çeşitli işlevleri de yerine getiren bir kültür mirasımız olduğunu öne sürerek dikkatleri çekmektedir. Fotoğraf, sinema, televizyon ve bilişim gibi teknolojilerin daha henüz icat edilmediği dönemlerde, Türk kültür hayatında yaratıcılığın, öğreticiliğın, eğiticiliğın ve eğlendiriciliğın adı Karagöz olmuştur.

⁶⁴ Aydın ÖNCÜ, “Karagözle İlgili Araştırmalarda Bir Kaynak Olarak Evliya Çelebi Seyahatnâmesi” *A.Ü.Türkiyat Araşt. Enst. Dergisi*, 46, Erzurum, 2011

⁶⁵ Sabri Esat SİYAVUŞGİL, *Karagöz: Psiko-Sosyolojik Bir Deneme*, Maarif Vekilliği Yayınları, Ankara 1941:39

⁶⁶ Onur AYKAÇ, *Karagöz ve Hacivat: Başkaldırı ve İtaatin Yansımaları*, Çeviri:Smith, James. “Karagöz and Hacivat: Projections of Subversion and Conformance”. *Asian Theatre Journal* 21 (2), 2004: 187-193.

⁶⁷ Melike GÖKCAN, “Küşteri Meydanında Zaman Yolculuğu Geçmişten Günümüze Karagöz Oyunlarının Toplumsal Boyutu” *ERZSOSDE ÖS-III*, Aralık 2016

Türk karagözcüleri; deriden kesip, saydamlaştırıp boyayarak perdeye yansıttıkları tasvirlerle aynı zamanda resim sanatındaki kabiliyetlerini sergilemişlerdir. Sonra da yarattıkları farklı sosyal gruplara mensup karakter ve tiplerle Türk toplumundaki insana saygı ve sevgi gibi hasletleri ifade etmişlerdir. Ayrıca oyun esnasında dillendirdikleri gazel, semai vs. sözlerle halka şiir ve edebiyat sevgisini benimsetmişlerdir. Yine hayalbazlar yarattıkları müzikle musiki zevkini, oluşturdukları karakterlere özgü konuşma tarzlarıyla dil becerilerini göstermişlerdir. Oyunlarda işledikleri konular ve bunları sunum tarzlarıyla Türk toplumunda var olan eleştiri kıvraklığı ve yapılan eleştirilere karşı gösterilen olgunluk, hoşgörü ve anlayışın mükemmelliğini ortaya koyduklarını vurgulamaktadır.

Karagöz oyunları, perdeye çıktığı dönemlerin en önemli yergi araçlarından biriydi. Karagöz oyunlarını oynatan hayaliler, yaşadıkları siyasi ve kültürel çevrenin etkisinde hareket, bu etkinin sonucunda eserlerini şekillendiren ve ortaya koydukları eserlerle o çevreyi etkilemeyi başarmış sanatçılardır. Prof. Dr. Metin Ekici, bu açıdan baktığımızda Karagöz gölge oyunlarını sahnelendikleri dönem Osmanlı toplumunun gerçeklerinden bağımsız düşünebilmenin olanaksız olduğunu söylemektedir.⁶⁸

Osmanlı'da neredeyse kültürel gelişmelerin en yoğun yaşandığı başkent İstanbul olmuştur. Payitahtta yaşayan halkın yöneticilere tavrını yansıtan perde oyunu Karagöz, oluşum dönemlerine göre çeşitli araştırmacılar tarafından sınıflandırılır. Cevdet Kudret oyunları “*Kâr-ı Kadîm ve Nev-icâd*”⁶⁹ Metin And “*En Eski Oyunlar, Meşrutiyet Çağının Oyunları, Cumhuriyet Sonrası Oyunlar*”⁷⁰, Saim Sakaoğlu “*İmparatorluk Dönemi Oyunları, Meşrutiyet Dönemi Oyunları, Cumhuriyet Dönemi Oyunları*”⁷¹ biçiminde tasnif eder.

İkinci Meşrutiyet'e kadarki oyunlar *Klasik- Kâr-ı Kadîm*⁷² adıyla anılan her karagözcünün oyun çizelgesinde bulunan XVII. yüzyıldan XX. yüzyıla devamlılık gösteren “Abdal Bekçi, Ağalık, Mandıra, Meyhane” gibi oyunları içerir. Nev-icad

⁶⁸ M. EKİCİ, "Karagöz ün Kültür ve Eğitim Hayatımızdaki Yeri.", *Muradiye Dergisi*, 2008:48-53,

⁶⁹ Cevdet KUDRET, *Karagöz*, 1. C, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2004:18

⁷⁰ Metin AND, *Geleneksel Türk Tiyatrosu: (Kukla, Karagöz, Ortaoyunu)*, Bilgi Yayınevi, 1969:248

⁷¹ Saim SAKAOĞLU, *Karagöz*, Akçağ Yayınları, Ankara 2003:77-99

⁷² Saim SAKAOĞLU, a.g.e.:80-84

oyunlar ise II. Meşrutiyet'ten sonra zaman ve şartlara bağlı olarak döneminin moda ve zevkiyle klasik şemaya uygun yazılan oyunları ifade etmek için kullanılır. Sabri Esat Sivayuşgil, XIX. Yüzyılda yazıya aktarılan klasik repertuardaki oyunların epope ve tasavvuf süreçlerinden sonra Osmanlı'nın imparatorluk kimliğini kazanmasıyla eş zamanlı olarak tamamen satirik bir karaktere büründüğünü dile getirir⁷³. İstanbul'un müslim-gayrı müslim unsurlarla çokkültürlü bir görünüme girmesi, tesis edilen kurumlarla halk-ocak-medrese-saray arasındaki sınıflaşmayı hayal oyununu şekillendirir.

Karagöz perdesinde, halkın vicdanı ve gündelik yaşantısındaki sıkıntıları dile geldiğini söylemek mümkündür. Karagöz'le Hacivat arasındaki karşıtlık İstanbul'un fethinden sonra yerleşen saray-medrese zevkiyle halk kültürü arasındaki farklılaşmanın yansıması olarak karşılık bulur. Karagöz perdesi aracılığıyla toplumun kültürel gereksinimleri tatmin edilirken, aynı zamanda da eğitsel bir araç olarak işlevini göstermiştir. Hacivat; şarkılarından, konuşma tarzından, kıyafetinden tutum ve duruşuna düzenin adamıdır: *“Hacivad'ın iki eli de daima göğsüne yapışık durur. Onun söz ve formel mekanizma içinde kaskatı kesilmesine mukabil Karagöz'ün tabiatine uygun dinamizmi, iki karakter arasındaki derin tezatı tebarüz ettirir. Diğer tabirle denilebilir ki Hacivad, tecessüs etmiş nizamı olduğu gibi kabul ederek kendini ona göre ayarlıyan bir müdebbirdir”*⁷⁴ Hacivat, tumturaklı diliyle Karagöz'e öğretmenlik taslar, perdenin diğer tipleriyle iyi geçinir ve iş birliği yapar.

Hacivat oyunun başlangıcında Karagöz'ü çağırarak onu eylemin içine sokan hesapçı bir tip olarak medresenin dolayısıyla ideolojinin temsilcisidir. Hacivat'a benzer biçimde ideolojinin yeniçeri zorbası başka bir tipi Tuzsuz Deli Bekir'dir. Mahalleleyi bezdiren, korkutan asayıştan sorumlu Deli Bekir XVI. yüzyıldan sonraki Yeniçeri başıbozukluğunun tarihi gerçekliğinin ve devletin otoriter yüzünün yansımasıdır. Deli Bekir'in devamı Zeybek ve Külhanbeyi tipleri de dejenere asayışın karikatürüdürler. Bunlara karşılık Karagöz düzenin karşıtı bir halk adamıdır. Hacivat'ın seslenişlerini yanlış anlar, iktidarı anlamaz, duymazdan gelir, o dili reddeder, böylece otoriteyi sarsar. Bu tutumu otorite karşısında muhalif kesimlerin

⁷³ Sabri ESAT SİVAYUŞGİL, a.g.e. 1941:73

⁷⁴ Sabri ESAT SİVAYUŞGİL, a.g.e. 1941: 156

duygularını yansıtarak onların ortak vicdanının mümessili olduğu şeklinde değerlendirilebilir.

Karagöz'ün eleştirilerine gelecek saldırılara önlem olarak çingene hüviyetinde perdeye çıkarılır. Böylece onun patavatsızlıkları ve hicvi mazur kılınır. Karagöz oyununda zamanın gerçekliğini temsil eden diğer hayal oyunu tipleri ve oyun örgüsü sosyal yaşamı tam olarak yansıtmasıyla da karşılık bulur. Rum, Ermeni, Yahudi, Kayserili, Arap, Zenne, Sarhoş, cinler, periler gibi imparatorluğun ve sosyal hayatın coğrafya, milli unsur, dini zümre, hurafe ve inanç dünyası gibi bütün tabakaları, renkleri perdede tip olarak yerlerini almışlardır. Asker, ilmiye, azınlık cemaatleri, mahalle örgütlenmesi biçiminde Şeyh Küşteri Meydanı'nda İmparatorluk İstanbul'unun çeşitliliğini yansıtırlar.

Çağının törelerine, toplumsal sorunlarına ayna tutan ve ibret veren Karagöz oyunlarından bir hayat gerçeği ortaya çıktığı yadsınamaz. Halk, olaylar ve insanlar hakkında yüzyıllardan beri edindiği deneyimler ile verdiği hükümleri, Karagöz perdesinde neşeli bir gerçeklik haline getirebilmiştir. Aynı zamanda yüzyıllardır oluşan kültürel kodların geleceğe taşınması noktasında başat bir rol üstlendiğini görmekteyiz. (Şekil.5)

Gölge oyunundaki tipler halkın arasından geldikleri için toplumun memnun olmadığı her türlü düzeni her tip kendi üslubunda mizah ile yumuşatarak eleştirir.

Kaynağını sözlü kültür birikiminden alan ve sözlü kültür ortamında icra edilen Karagöz halkın yüzyıllar içinde oluşan mizah anlayışını ve 'oyun' beğenisini sergiler.⁷⁵ Gölge Oyununda (Karagöz) toplumun sosyal hayatından izleri görmek mümkündür. Bu yansımaları kişiler, inanç, eğlence, giyim-kuşam, halk hekimliği ve yer adları başlıkları altında toplanabilir.

Karagöz oyunları iyice incelerseniz adeta XVI. ve XIX. yüzyıllar arasındaki Osmanlı İstanbul'unun perdeye yansıdığını görürsünüz. Bu oyunlar her haliyle Osmanlı ülkesinde yaşayan halkların günlük yaşamlarının, inançlarının, adetlerinin,

⁷⁵ Bahar AKARPINAR, "Türk Gölge Oyunu Karagöz'de Zimmi Tipler" *Milli Folklor Dergisi*, 62, 2004:19-34

anlayışlarının, toplumun genel karakterinin teşhir olduğu birer gösteri niteliği taşır. Türk-Osmanlı toplumuna karışmış muhtelif dinsel ve etnik kökene mensup tipler ustaca perdeye yansıtılmıştır. Bunlar, dış görünüşleri, konuşmaları, davranışları ile tam anlamıyla birer tiptirler. Oyunlarda yer alan bu tipler, ait oldukları çevrenin isteklerini, şikâyetlerini, tutumlarını, toplumdaki duruşlarını yansıtırlar. Aynı zamanda bu tipler vasıtasıyla değişik halk kesimleri kültürel anlamda bu seyirlik oyun sayesinde gelişmelerini sürdürmüşlerdir.

3.1.1 İnanç

Bir toplumda inanç, onu meydana getiren kültür unsurlarından biridir. Sosyal yapı içerisinde her kesim kendi içinde değer yargısına göre inanç unsurlarını barındırır. Geleneksel seyirlik oyunu Karagöz hem muhavere hem de fasıl bölümlerinde inançla ilgili pek çok uygulamanın, birtakım inanç yansımalarının perdeden dışavurumunu görmek mümkündür.

Osmanlı toplumunda aile hayatında dinsel etkilerin birçok alanda kendini dünyevi öğelerle birlikte de gösterebilmiştir. Batıl inanışlar, hurafeler de toplumun manevi ihtiyaçlarının bir parçası olarak önemli işlevleri vardı. Üfürükçülük, falcılık vb. aile içindeki bireylerin sığındıkları günlük sıkıntılarına çözümler aradıkları yollar olarak yer bulmuşlardır.⁷⁶

3.1.2 Giyim - Kuşam

Osmanlı toplumunun geleneksel dönemine bakıldığında erkekler ev içinde veya sokakta entari denen uzun bir gömlek giydikleri görülmektedir. Toplumsal değişmelere paralel, özellikle de yüzünü Avrupa'ya dönmeye başladığı son dönemlerinde kıyafette mühim değişiklikler göze çarpmaktadır. Son dönem Osmanlısında değişen erkek kıyafeti pantolon, ceket ve iskarpendir. Boyunbağı, eldiven, şapka ve baston gibi aksesuarlar da bu giyim tarzının tamamlayıcılarıdır.

Bahçe oyununda Karagöz Beyoğlu'na giderken giydiği kıyafeti şu şekilde anlatır:

⁷⁶ Ekrem İŞİN, "19. yy'da Modernleşme ve Gündelik Hayat" *Tanzimattan Cumhuriyete Türkiye Ansiklopedisi* 2, İstanbul: İletişim Yayınları, 1985:538-563.

-“... veresiye aldığım alangla pantolonumu giydim, redingotu da giydim, potinlerimi de ayağıma giydim, ıskırlağı başıma geçirdim, bastonumu da aldığım gibi sokağa fırladım.”⁷⁷

3.1.3 Halk Hekimliği

Eski devirlerde insanlar iki omuz arasından, sırttan, başın arka tarafından veya vücudun herhangi bir yerinden tedavi maksatlı bardak, şişe veya boynuzla kan aldırırlardı. Bunun için en uygun zaman sıcakların bastırdığı Mayıs, Haziran aylarıdır. Karagözün karısının;

-“... ben Mayıs'ta yalvardım: -Kocacığım bana para ver de üç tane boynuz ensemden hacamat olayım! diye⁷⁸” sözleri bu eski tedavi yöntemlerinin oyuna yansımalarıdır.

3.1.4 Yer Adları

Karagöz oyunlarının çoğunda yer adlarına rastlanılmaktadır. Bunlardan bir kısmı İstanbul dışındaki yerlerin adları olmakla birlikte, İstanbul ve İstanbul'un semtlerinin adlarının geçtiği diyaloglar azımsanmayacak kadar sıktır. Genellikle oyun içerisinde geçen yer adları bazı durumların sembolü olarak özümsemişlerdir. Köle pazarları (Ağalık), batıl inançlar (Cazular), dini istismar eden Arap hocalar, halkı bezdiren eşkıyalar (Hamam) ve daha niceleri karagöz oyununda görülür.

Klasik Karagöz, döneminin yaşantısına ayna olurken Ramazan gecelerinde insanların seyirliğidir. Eğlence işlevinin yanısıra protesto işlevi de vardır ki halkın iktidara karşı intikam duygusuyla birleşir. Çocuksu tavırlarıyla Karagöz'ün aile/baba baskısını andıran davranışlarıyla Hacivat karşısındaki kayıtsızlığı seyirciyi istibdattan kurtarır.

Karagöz oyunu dönem dönem iktidar tarafından da bir potansiyel tehdit olarak algılanmıştır. Toplumsal açıdan otoriteye karşı muhalifliğin odağı olduğu

⁷⁷ Hellmut RITTER, *Karagös, Türkische Schattenspiele*. Wiesbaden, Wien 1953:125

⁷⁸ Hellmut RITTER. A.g.e. 1953:131

fermanlarla saray tarafından oyuna gelen yasaklamalardan gözlenebilir. Oyunun politik hicvi iktidarı çoğu zaman tedirgin etmiştir.

Öte yandan Ahmet Mithat'ın yönlendirmesiyle Kâtip Salih oyun teknik ve düzenlemesindeki değişikliklerle Karagöz'ü yenileme girişimlerinde bulunmuştur. Cumhuriyet'ten sonra ise klasik Karagöz yolunda yazılan eserlerle Cumhuriyet ideolojisi düzleminde yazılan 'Yeni Karagöz'ler kaleme alınır. Cumhuriyet'in kimlik inşası çabaları pek çok halk edebiyatı ürünü gibi Karagöz'ü de içine alır. 1937'de bir halk edebiyatı mahsullerini ideoloji çerçevesinde yenileme projesi⁷⁹ fikriyle dönemin başbakanı Şükrü Kaya edebiyatçılara mektupla çağrıda bulunur: "1- Halk kitaplarının kahramanlıklarını halk seviyor. Bu kahramanlar aynen bırakılsın; yalnız bunlar, rejimin ruhuna uygun, yüksek manalı, yeni vakalar içinde gösterilsin. Böylece halka, sevdiği kitaplar vasıtasıyla telkin etme imkanı hazırlansın. "Nasıl ki Miki-Maus tipi daima aynı kalmakla beraber, her filmde ayrı bir mevzuun, ayrı bir muhitin kahramanı oluyorsa yukarıda, adları geçen ve halkın gayet iyi tanıdığı tipleri yeni yepyeni mevzular içinde kullanmak ve böylelikle halkın alışık olduğu kahramanları yeni Türk inkılap ve medeniyet gayelerine uygun telkinler yapan maceralar içinde yaşatmak istiyoruz."⁸⁰ Bu çağrıya kulak veren birçok isim bu doğrultuda çalışmalar yapmışlardır.

Görüldüğü gibi Karagöz tarih boyu toplumun dönüşümüne katkı yapmış, tanıklık etmiştir. Başlangıçta tasavvuf kültürünün sembolik manasını, sonraları imparatorluğa evrilen Osmanlı'nın münevver-halk zevki ayrımını temsil etmiştir. Bu süreçlerde Karagöz'ün gördüğü rağbet güldürücülüğü, eğlendiriciliği, tenkit etme işlevleriyle oyun içerisinde halkın perdede kendi gerçeklerini, hissiyatını bulmasıyla alakalıdır. Oyun hakim ideoloji karşısında 'serbest kürsü' alanı özelliği gösterir ve bu nedenle sevilir.

Canlı ve yazılı metinler üzerinden perdeye alınan Karagöz artık folklorik işlevini yitirir. Karagöz, hâkim zümrenin diliyle konuştuğu andan itibaren ona hüviyetini veren sosyal eleştiriden, muhaliflikten ve düzeni sarsma güdüsünden

⁷⁹ Serdar ÖZTÜRK, "Cumhuriyetin İlk Yıllarında Halk Kitaplarını Modernleştirme Çabaları", *Kebikeç İnsan Bilimleri İçin Kaynak Araştırmaları Dergisi*, Sayı 21, 2006:47-72

⁸⁰ Faruk Rıza GÜLOĞUL, *Halk Kitaplarına Dair*, Bozkurt Yayınevi, İstanbul 1938:56-57

kaynaklanan mizahından kopar, sevimsizleşir. İsmail Dümbüllü'den Ortaoyunu kavuğunu devralan Ferhan Şensoy'un yeni kavukluda 'muhalifliği' şart koşması geleneksel tiyatrunun işlev ve özüne bir göndermedir ki Karagöz de aynı perspektiften düşünülmelidir.

BÖLÜM IV

4.1. GÖRSEL OKURYAZARLIK VE EĞİTİM OLGUSU

Sanayi devrimini takip eden yüzyıllarda bilgi ve yeni teknolojilerin artışıyla birlikte çoklu okuryazarlıklar toplumların gündemine gelmiştir. Çağın gereklerine uyum sağlayabilmek ve yaşam kalitesini yükseltebilmek için sözlü iletişimi içeren baskı ya da yazı okuryazarlığı yeterli olmadığı görülmüştür. Medya okuryazarlığı, kültürel okuryazarlık, çevre okuryazarlığı işitsel okuryazarlık, bilgisayar okuryazarlığı, sosyal okuryazarlık, ve görsel okuryazarlık gibi yeni okuryazarlık kavramları ortaya çıkmıştır.⁸¹ Görsel okuryazarlık dolayısıyla görsel dil evrensel bir dil niteliğinde olduğu gerçeği karşımızdadır ve artık tüm bireyler bu dili öğrenmesi gerekmektedir. Televizyon, reklamcılık ve internetin etkisiyle, 21. yüzyılın birincil okuryazarlığı görsel olacağı düşünülmektedir. Öğrenciler, imgelerle metin arasında, yazınsal ve görsel anlatımlar arasında akıcı bir biçimde yer değişikliği yapabilmelidirler.⁸² Görsel okuryazarlık kuramı da, bu gerekçeyle ortaya çıkmıştır.

Gelişmiş ülkelerde 1960'lı yılların ortalarında duyulmaya başlayan görsel okuryazarlık kavramının adı her ne kadar çağdaş olsa da düşünce olarak yeni olduğunu söylemek zordur. Bazı antik çağ düşünürleri görsel iletişim için çeşitli imgeleri yeğlemişlerdir. Tıpta, Aristoteles anatomik resimlemeleri kullanmıştır. Matematikte, Phythagoras, Socrates ve Platon geometri öğretmek için görsel imgelerden yararlanmışlardır. Görsel okuryazarlık, görsel mesajları anlamlandırma ve benzer şekilde mesaj oluşturma gücü olarak tanımlanmaktadır. Uluslararası görsel okuryazarlık derneğinin ilk toplantısında (1969), Debes'in önerdiği görsel okuryazarlık tanımı dernek tarafından kabul görmeyi sürdürmektedir. Görsel okuryazarlık bir takım görme ya da görüş yeterliğine kaynaklık etmekte ve bu yeterlik görerek ve aynı zamanda diğer duyuşal yaşantılarla da bütünleştirilerek

⁸¹ D. KELLNER "New Technologies/New Literacies: Reconstructing education for the millennium". *International Journal of Technology and Design Education 11*, Kluwer Academic Publisher, 2001:67-81,

⁸² Gülgün ALPAN, "Görsel Okuryazarlık ve Öğretim Teknolojisi", *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt:V, Sayı:II, Aralık 2008:74-102

geliştirilmektedir. Görsel okuryazarlık, insanın öğrenebilmesi için temel oluşturmaktadır. Görsel okuryazarlığı iyi gelişmiş insanlar, çevrelerinde karşılaştıkları, eylemlerin, varlıkların, sembollerin doğal ya da yapay her şeyin ayırımına varabilmekte ve onları yorumlayabilmektedir. Yeterlik ne derece yaratıcı kullanıldığına bakıldığında ise, görsel okuryazarlık yeterliğinin, kişinin diğer yetileriyle iletişim kurarak kendini gösterdiği söylenebilir. Bu yeterliğin kullanımının hayranlık ve beğeni uyandıran tarafı ise, bireyin görsel iletişim ustalığını kavrayabilmesi ve ondan zevk alabilmesidir⁸³.

Etrafımıza baktığımızda sürekli birşeyler görürüz. Resimleri, tanıdık insanları, film, tanıtıcı iletiler, yazılar, değişik görüntüler, şekiller... vs. görürüz. Ancak hepimiz gördüklerimizi farklı algılar, algılama şeklimiz farklı, gördüklerimizi değerlendirmemiz farklıdır. Gördüklerimiz, imgelerdir ancak onların içeriklerini bulmak, algılamak, özümsemek; kişilere, kültüre, topluma, bağlama göre değişmektedir. İmgelerin gücü büyüktür, bizi birşeylere inandırmaya çalışır, ancak biz onları kendimize göre yorumlarız.⁸⁴

Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. Her imgede bir görme biçimi yatmaktadır. Her imgede bir görme biçimi yatsa da bir imgeyi anlayışımız ya da değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimizle bağlantılıdır.⁸⁵

Bir çok disiplini içinde barındıran görsel okuryazarlık kuramı, görsel tasarım, öğretim teknolojisi ve öğretim tasarımı disiplinleri ile de yakından ilgilidir. Sanat, eğitim, dilbilim, felsefe ve psikoloji gibi disiplinlerin “görsel okuryazarlık” kavramının anlaşılmasına ve kavrama yönelik teorik temeller oluşturulmasına olan katkılarının büyüklüğü günümüzde genel kabule haizdir. Ancak başlıca dört disiplinin “görsel okuryazarlık” kavramını biçimlendirdiği söylenebilir. Bunlar; dilbilim, sanat, psikoloji ve felsefedir.

⁸³ R. BRADEN, “Book Reviews (Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field)”, *ETR&D*. Vol.43, No 1, 1995

⁸⁴ Rengin KÜÇÜKERDOĞAN, *Reklamda Kültürlerarasılık*, Es Yayınları, 1. Baskı, 2009:28

⁸⁵ John BERGER, *Görme Biçimleri*, Metis Yayınları, 2002:10

Bir çok yapısalcı dilbilimciye göre sözel dilin çalışma sistemi için geçerli olan dilbilgisi kuralları öğrenilmeden okur yazar olunamaz. Görsel dilin çalışma sistemi de sözel dilin çalışma sistemine benzemektedir. Renk, form, sözdizimi ve kompozisyon gibi görsel öğelerin okunması, görsel bilginin anlamlandırılmasını sağlamaktadır. Görsel okuryazarlıkla ilgilenen araştırmacılar, Fries'in dilbilim kuramını görsel dile uyarlamışlardır. Görsel kompozisyon, söz dizimi ve öğelerle çalışılarak görsel dilde bir anlam oluşturulabileceğini öne sürmüşlerdir. Chomsky'nin görüşleri de "Görsel okuryazarlık" kuramını yapılandırmaya katkı getirmiştir. Chomsky, görsel dil için "evrensel gramer"⁸⁶ kavramını kullanmıştır. Dilbilimci Fries ve Chomsky, görsel okuryazarlık eğitiminin gerekliliği yönünde kuramların oluşturulmasında etkili olmuşlardır.

Dil, iletişim için gerekli olan kodlama, kod çözme ve düşünme becerilerini içermektedir. Kodlama, da zihinlerde oluşan düşünceyi ya da anlamı karşımızdakinin anlayabileceğini düşündüğümüz sembollere dönüştürme işidir. Buna karşın kodları çözme ise, karşılaşılan sembollerden anlam veya mesaj çıkarma becerisidir. Düşünme becerisi ise, hem kodlama hem de kod çözme için gerekli olanı, diğer bir deyişle etkili iletişimi önemli ölçüde destekleyen bir beceridir. Sözel dile dayalı iletişimde konuşma ve yazma, kodlama becerileri, dinleme ve okuma ise kod çözme becerileridir. Görsel dile dayalı iletişimde ise kodlama becerisi olarak konuşma ve yazma yerine düşüncelerin, resim yapma, fotoğraf çekme gibi görsel ortamda verilmesi söz konusudur. Kod çözme becerisi olarak da sözel dildeki dinleme ve okuma yerine görsel dilde verilen mesajların anlamlandırılması ve yorumlanması vardır. Görsel okuryazarlığı olan birey, görsel dilde düşünme becerisini de kazanmaya başlamaktadır. Görsel okuryazarlık yandaşları görsel okuryazarlığı geliştirmenin kolay bir yönteminin bulunmayışı konusunda uzlaşmaktadırlar. Teknoloji, estetik ve sosyal yaşantılarla kişisel yaşantılar bireyin bilgi düzeyi ve imgelem gücü (yaşantı öğeleri ile yeni uyarıcılar arasında bağ kurma gücü) görsel okuryazarlıkla bütünleşmektedir⁸⁷

⁸⁶ Fatih MÜLDÜR, "Noam Chomsky'de Üretici Dilbilgisi:Derin Yapı ve Yüzey Yapı Ayrımı" *Kaygı Felsefe Dergisi*, Sayı 27, Güz 2016

⁸⁷ R. HEİNICH, M. MOLEND, J.D. RUSSEL, *Instructional media and new technologies of instruction*. (Third Edition). Macmillan Publishing Company 1992

Görsel okuryazarlık, görsel bir düşünme aracıdır, aslında bilgi edinme süreci olduğu kadar görsel öğeler konusunda bilgilenmeyi de sağladığını söylemek yanlış olmayacaktır. İmgelerin kavranması açık ve kolay biçimde gerçekleşmeyebilir. Tasarımcı, tasarımında bir takım dilsel, biçimsel imgeler kullanır. Söz konusu imgeleri, figür, renk gibi belli bir iletim aracıyla gerçekleştirir. Buna kanal adı verilir. Alıcının sanatçının mesajını alabilmesi için, mesajın öğelerini kendi dağarcığında tanıması, aynı imge ve kodlara sahip olması gerekir.⁸⁸ Görsel okuryazar olabilmek için, kişiler büyük çaba sarfetmeleri gerekeceği kesindir.

Psikoloji alanının algı konusunda yaptığı araştırmalar görsel okuryazarlık teorilerine getirdiği katkıları güçlendirmiştir. Kuramın uygulayıcıları, algının başlı başına bir öğrenme biçimi olduğu kanısına varmışlardır. Bu görüşü destekleyenler, bireylerde görsel algının gelişiminde yaşantının, diğer bir deyişle deneyimlerin gerekliliğine dikkatleri çekmişlerdir.

Önemli düşünür Turbayne felsefe alanında görsel okuryazarlığın kuramsal gelişimine katkıda bulunanlardandır. Turbayne kitabında mekanistik olmayan insancı bir kurguyu benimsemiştir. Dil metaforunun kullanımındaki gerçekliği açıklamaya çalışmıştır. Ona göre dünyadaki eğretilme dil ilişkisinin ne olduğu açıklanmalı, bu ilişki görsel okuryazarlıkta aranmalıdır.

Eğretilme (metafor), söz sanatları arasında benzetme türlerinden biridir, ancak dinleyenin ya da okuyanın imgelem zenginliğine çok daha geniş bir alan bırakan bir benzetmedir. Neyin neye benzetildiğini, ne ölçüde ve hangi nedenle benzetildiğini dinleyen ya da okuyan kendisi keşfetmek durumundadır. Bu zorlu keşif, bireye zevk verdiği gibi onun düş gücünü devreye sokmasına ve zenginleştirmesine olanak verir. Bu da üst düzeyde, renkli, üstü kapalı, sezgisel, yaratıcı “düşsel”, duygusal, derinlikli iletişim anlamına gelmektedir.⁸⁹

Görsel okuryazarlık yandaşları, bir çok disiplinin ve düşünürün geçerli olan kuramlarını kullanmak durumunda kalmışlardır. Bu eğilim, bir bütün olarak kuram

⁸⁸ İsmail TUNALI, *Tasarım felsefesine giriş*. İstanbul: Yapı yayınları, İstanbul 2002

⁸⁹ Y. SALMAN, “Dilin düşevreni: Eğretilme” *Kitaplık Dergisi* 65, 2003:53-54

ve düşünceleri denemeksizin, görsel okuryazarlık için bir eklektik oluşum modası yaratmıştır.

Görsel okuryazarlık betimlemeleri, görsel okuryazarlığın bireyin öğrenme ve öğretme amacına etkin olarak hizmet edebilecek kapsamlı bir yeti olduğunu göstermektedir. Beyin ve öğrenme arařtırmalarının hız kazanması, görsel beyin, görsel algı, göz hareketleri, görsel okuryazarlık ve bilişsel öğrenme ve görsel biliş ve görsel öğrenme kavramlarını gündeme getirmiştir.

4.2. GÖRSEL OKURYAZARLIK, BİLİŞSEL ÖĞRENME ve İLGİLİ KURAMLAR

Görme olayını ele aldığımızda bunun ilk aşaması hissetmek olduğunu saptarız. Herhangi bir nesneye baktığımızda görme işlevi başlatılır, bir geçici kayıt gerçekleşir. İkinci aşamada seçme nesnenin odaklanılan bölümüdür. Seçme bilinçtir ve zihinsel bir faaliyettir. Bu bölüm gözde keskinleşir ve diğer bölümlerden yalıtılır. Algılama bu görme formülünde en son ve en önemli aşamadır. Yani seçilen, bu aşamada algılanır. Bu süreç daha keskin bir zihinsel faaliyet gerektirir. Özel görsel mesajlar, önceki deneyimlerle birlikte bu aşamada anlamının anahtarını oluşturur. Bu zihinsel eylemlerin sonucunda görsel imgeler birbirine bağlanır, merak giderilir.

Görsel okuryazarlık seçmeci kuramsal temellere sahiptir. Bu teorinin geleceği, daha çok beyin üzerinde gerçekleştirilecek arařtırmalara doğru uzanmaktadır. Bu alanda ortaya çıkacak yeni buluşlar yeni kuramların doğmasını mümkün kılacaktır.

Dış dünyayı anlaşılır kılmak için insan zihni görsel imgeler üretmektedir. Sözü ettiğimiz bu üretmeye, öğrenmeye bilişsel bir yaklaşımla tanık olunabilir. Bilişsel öğrenme kuramları, insanın dış dünyayı tanımada ve anlamada kullandığı zihinsel süreçlerin işleyişiyle ilgilenmektedir. Bilgiyi işleme kuramına göre insan bilişi ya da öğrenme, girdilerin işlenip çıktılara dönüştürülmesi olan bilgisayar sistemine benzetilmektedir.

Bellek üç ana depolama birimine dönüşmüştür. Bunlar, duyuşsal kayıt, kısa süreli bellek ve uzun süreli bellektir. Duyusal kayıt; duyu organları aracılığı ile alınan bilgi uyarıcılarının sinir sistemine iletilmesini sağlamaktadır. Duyu organlarına gelen uyarıcıların ilk olarak tanınması ve algılanması duyuşsal kayıtlarla olasıdır. Duyusal kayıttaki bilgi çok kısa bir süre kalabilmektedir. Bazı yazarlara göre görsel bilgi yaklaşık bir saniye, işitsel bilgi ise yaklaşık dört saniye kadar duyuşsal kayıttaki barınabilmektedir. Duyusal kayıt her duyu için ayrı bir depoya sahip olup, sınırsız bir kapasite ile çalışmaktadır.

Çevresinden insanoğluna sonsuz uyarıcılar gelir fakat bunlardan yalnız dikkat edilenler kısa süreli belleğe geçebilmektedir. Geçemeyenler kısa bir süre sonra yok olmaktadır. Kısa süreli bellek sınırlı bilgiyi yaklaşık 20 saniye kadar tutarak zihinsel işlemleri yapmaktadır. Örneğın duyuşsal kayıttaki "A" harfi olan bilgi kısa süreli bellekte alfabeındaki sesli harf ve çıkarttığı sesiyle anlamlandırılmıştır.

Bilginin uzun süreli belleğe gönderilmesi ve eski bilginin geri getirilmesi, yeni bilgilerle karşılaştırılması, bilginin yeniden örgütlenerek uygun biçimde kodlanarak uzun süreli belleğe gönderilmesi kısa süreli bellekte yapılmaktadır. Buradaki bilgi, zihinsel tekrar yapıp kodlanır ve uzun süreli belleğe gönderilir. Ancak zihinsel tekrar yapılmazsa çok kısa bir süre içinde kaybolabilir.

Kapasitesi sınırsız olan uzun süreli bellek, bilginin işlenmiş ve sürekli depolanmış bellek türüdür. Uzun süreli bellek, dış dünya ve bireyin yaşantıları hakkında bilgiler içeren kalıcı ve karmaşık bir depodur. İlk olarak, duyuşsal kayıttaki tanınan uyarıcı, uzun süreli bellekteki bilgiyle karşılaştırılmaktadır. İkinci olarak kısa süreli bellekte işlemlerle yönlendirilerek uzun süreli belleğe depolanmak üzere gönderilmektedir.

Dış dünyadan alınan bilgiler, uzun süreli bellekte hem görsel, hem de sözel olarak kodlanmış ve birbirine bağlanmış olan ağlarla kavramlar, olgular, genellemeler ve kurallar olarak depolanırlar. Psikologlar bilginin görsel ve sözel olarak kodlanmasının anımsamaya katkısının yüksek olduğunu

düşüncesindedirler.⁹⁰Bilişsel öğrenme kuramlarının önerdiği çeşitli öğrenme ve anımsama stratejileri, görsel ve sözel kodlarla belleği güçlendirmeyi ya da desteklemeyi amaçlamaktadırlar. Sonuç olarak, bilişsel öğrenme kuramları, görsel okuryazarlık yetisinin geliştirilmesi yönündeki katkılarını sürdürecektir.

4.3. EĞİTİM SÜREÇLERİNDE GÖRSELLERİN VE DRAMANIN ÖNEMİ

Öğrencinin mümkün olabildiğince daha fazla duyu organıyla öğrenme ortamlarına katılmasının mühim olduğu görüşü genel kabul görmektedir. Buna göre öğrenme içeriğinin biçim ve sırası arasında doğrudan doğruya bir ilişki vardır.

Maslow'un piramidi ve Dale'in yaşantı konisi, eğitim-öğretim programlarına ve uygulamalarına bu anlamda birçok katkı sağlamıştır.

Öğrenme süreçleri ve bunu etkileyen parametreler konusunda yapılan araştırmalar gösterdi ki, ders öğretimi araç-gereçlerinin görsel-ışitsel öğelerle desteklenmesi başarılı sonuçlar vermektedir. Bu anlamdada XX. yy'ın teknolojik gelişmeleri, yabancı dil öğretiminde araç-gereç kullanımını farklı bir boyuta taşıyarak önemli ölçüde etkilemiştir. Bu durum birçok öğrenme/öğretme yöntemlerinde de kendisini göstermiştir. Çünkü bu yöntemde, teknolojik imkânlar sayesinde eş zamanlı bir biçimde ortaya çıkan ses ve görüntünün sağladığı duyu uyarıcıları öğrenmeyi kolaylaştıracağı görüşü benimsenmiştir.

Görsel-İşitsel yöntemlere göre öğretmenler sınıfta mutlaka bu araçlardan yararlanmak zorundadırlar. Görsel araçların tarihsel süreçte görülmeleri yeni değildir. Zira görme yoluyla kavramların anlaşılması ele alındığında bunun içine yazının icadı (MÖ 3200), kuklalar (XVI. yy), duvar resimleri (XVII. yy), slaytlar (1874), filmler (1916), kartlar (1916), farklı dönemlerde kullanılan görseller, televizyon (1926), sesli filmler (1930) videolar (1958), bilgisayarlar (1958) ve

⁹⁰ H. B. MİLLER & J. K. BURTON "Images and imagery theory" In D. M. Moore & F.M. Dwyer (Eds.) *Visual literacy - A spectrum of visual learning*, Educational Technology Publications Englewood Cliffs, New Jersey 076321994:65-83
N. SENEMOĞLU, *Gelişim öğrenme ve öğretim, kuramdan uygulamaya*, Spot Matbaacılık, Ankara 1997

günümüzdeki görsel-işitsel yazılımlar öğretimde olgusunda olmazsa olmaz öğelerden sayılırlar. Bu öğeler, amaçlandığı gibi kullanıldığında öğretme ve öğrenme tekdüze ve sıkıcı olmaktan çıkar, süreç daha renkli, daha eğlenceli hale gelir, kazanımlar ise daha kalıcı olur. Tüm bunlar öğrenenlerin psikolojileri üzerinde olumlu etkiler yaparak öğretimin sağlıklı biçimde gerçekleşmesine olanak sağlar.

4.3.1 Fleming Sınıflama Sistemi

Görsel araçların sınıf ortamında kullanılmasının yararları açıklanırken Fleming sınıflama sisteminden⁹¹ yararlanılmaktadır ki bu sisteme göre insanlar görsel araçları sistematik olarak hafızalarında koruyabilmektedir⁹²

Fleming sınıflamasının basamaklarından birincisi görmedir ki, birey görsel araç hakkında bilgi verebilmelidir. Bu da görsel aracı fark etme, anımsama, diğer görsel araçlarla olan benzerlik ya da farklılıklarını görebilme, ya da diğer bilgi türleriyle ilişkilendirebilme alt süreçleriyle mümkündür. İkinci adımda birey görsel aracı incelemektedir. Bu basamakta birey aracın parçalarını tümü ile birlikte karşılaştırmalı olarak incelemekte ve sonuçlar çıkarmaktadır. Bu çıkarımlar tanımlama, yargıya varma, değerlendirme gibi süreçleri içerebilmektedir. Üçüncüsü de sentezlemedir basamağıdır. Bireyin görsel aracı tanınmasındaki en son basamağı sentezleme oluşturur ki, bu basamakta birey eski eğitim-öğretim deneyimleriyle yeni görsel araçlı yöntemeye dayanan bilgi ve görüşlerini birleştirerek genellemekte ve uzun süreli belleğinde koruma altına almaktadır.

Öğretmenler derslerinde ister basılı materyaller kullansınlar isterse farklı imkanlardan yararlansınlar, iletişim araçlarının kullanımı dünyanın hemen her yerinde hızla değişmekte ve bu gerçek de iletişim araçlarının ve görsel materyallerin sınıf içi ortamlarda kullanılmasını zorunlu kılmaktadır⁹³. Öte yandan öğrenciler

⁹¹ M. FLEMING, "Safety Culture Maturity Model", Health and Safety Executive", *Offshore Technology Report*, 2000/049, 2000

⁹² C. CANNING-WILSON "Using pictures in EFL and ESL classrooms" *Paper presented at the Current Trends in English Language Testing Conference*, Abu Dhabi, United Arab Emirates, June 1999

⁹³ D. HAMMERBERG, "Reading and writing hypertextually: Children's literature, technology, and early writing instruction" *Language Arts*, 78 (3), 2001:207-215

medya imgeleriyle içiçe yaşadıkları hâlde bu imgeleri sağlıklı bir şekilde yorumlayacak eğitimsel becerileri edinemediklerinden yakınılmaktadır⁹⁴. Özet olarak, görsel materyallerin eğitimsel süreçlerde daha sıklıkla kullanılması gerektiği ortadadır. Bu bağlamda özellikle uygun görsel materyallerin sınıf ortamlarında nasıl kullanılabileceği hakkında yapılacak araştırmalara gereksinim duyulmaktadır.⁹⁵

4.3.2 Yaratıcı Drama

Eğitim süreçlerinde olabildiğince fazla duyu organı uyarıcısına yer vermek edinimlerin kalıcılığını destekler parametrelerdir. Görsellerin her türlü veya uyarıcıların bir arada oluşturdukları ortamların öğrencilerin kavramları özümsemelerinde önemli olduğunu öğretim bilimlerinin kabul ettiği günümüzde tartışma konusu olmaktan çıkmıştır. Bunu yanısıra öğrencinin bizatihi kendisini amaçlanan kazanımlarla etkileşim içinde bulunması veya işbirlikçi bir ortamda bilgiye araştırma sonucunda ulaşması yeni pedagojik yaklaşımlardan biridir. Günümüzde yeni teknolojilerin de bu konuda sundukları sayısız ortamların da buna çok uygun olduğunu söylemeliyiz. Ayrıca yaratıcı drama da gerek tek başına gerekse de diğer yöntemlerle birlikte bir bütüncül strateji içinde yenilikçi bir metot olarak bir seçenektir. Yaratıcı drama ayrıca kişinin katılımını gerektiren bir etkinlik olması hasebiyle öğrenci odaklı, dolayısıyla da öğrencinin dikkatinin tamamıyla toplandığı bir ortamın içinde gerçekleşir.

*Yaratıcı drama bir sözcüğü, bir kavramı, bir davranışı, bir tümceyi, bir fikri, bir yaşantıyı veya bir olayı; doğaçlama, rol oynama gibi tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanarak, bir grup çalışması içinde oyun veya oyunlar geliştirerek, eski bilişsel örüntülerin yardımıyla yeniden yapılandırmaya yönelik etkinlikler sürecidir.*⁹⁶

⁹⁴ R. HOBBS (1997). "Literacy for the information age". In J. Flood, S.B. Heath, & D. Lapp (Eds.), *Research on teaching literacy through the communicative and visual arts*, Simon & Schuster Macmillan, New York 1997:7-13

⁹⁵ Arda ARIKAN, "Edebiyat Öğretiminde Görsel Araç Kullanımı: Kısa Öykü Örneği", *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı 27, 2009

⁹⁶ İnci SAN, *Eğitimde yaratıcı drama*, Adıgüzel, (Ed.), Ö., *Yaratıcı drama* içinde, Naturel Yayıncılık, Ankara, 1989:57-68

Yaratıcı dramanın öğeleri; drama lideri (öğretmen), oyun grubu ve çalışma ortamıdır.⁹⁷ Yaratıcı dramada en önemli husus süreçlerin doğaçlama ilkesinden hareketle oluşturulmasıdır. Özünde yazılı bir metne dayanmaz. Çalışmanın sınırları grubun lideri, bu durumda öğretmen tarafından belirlenir. Gerçekleştirilen her uygulama bütünü oluşturmaya yöneliktir. Gösteriye dönüştürmek isteğe bağlıdır. Katılımcıların önyargısız, grup içi çalışmaya istekli, yeni şeyler öğrenmeye hazırlıklı olması gerekir.

Dorothy Heathcote'un uzman rolü yaklaşımında⁹⁸ temel aldığı kurallar aşağıdaki gibidir.

- ✓ Çocuklara uzman rolü verilerek, problemi farkına varma ve sorumluluk alma sağlanmalıdır.
- ✓ Gerekli olan tüm bilgiler yapılarak hazırlanmalıdır. Tüm bilgiler bu yapı içinde yer almalıdır.
- ✓ Öğretmen açıklamaları rol içinde verilmelidir.
- ✓ Disiplin, drama yapılandırılması yoluyla sağlanmalıdır.
- ✓ Tüm drama çalışmaları okulun program hedeflerine ve içeriğine uygun olmalıdır.
- ✓ Tüm çocuklar etkin olmalıdır.

Yaratıcı drama çalışmalarında kullanılan teknikleri hakkında kapsamlı bir ortak çalışmaları olan Akar Vural & Somers,⁹⁹ sıralarken bu öğrenci katımlı öğretim yöntemi kapsamında kullanılacak geriye dönüş, tüm grupla doğaçlama, oyunlaştırma, telefon görüşmeleri v.b. teknikleri yanısıra gölge oyununu da bunların içinde saymaktadırlar. Bu görüşe katılan başka bilim insanları da bunun bir yandan eğitsel sonucunun önemini vurgularken, öte yandan geleneksel seyirlik oyunumuz karagözün gelecek nesillere aktarılması konusunun da altını çizmektedirler.

⁹⁷ H. Ö. ADIGÜZEL “Biz Düşlerimizi Yaratıcı Drama İle Gerçek Yapıyoruz” *Gümüşü Dergisi*, 1993:8-9

⁹⁸ Zeki ÖZEN, “Dorothy Heathcote’ın Yaratıcı Drama Yaklaşımları”, *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(1), 2017

⁹⁹ Ruken Akar VURAL & Somers, J. W. *İlköğretimde Drama: Kuram ve Uygulama*, Pegem Yayınevi, 2012

Bu tekniklerden en çok kullanılan “Doğaçlama “ ve Rol Oynama” dır. Diğer teknikler daha çok süreç içerisinde dramanın geliştirilmesi istendiğinde veya sorunla karşılaşıldığında kullanılır.¹⁰⁰

Yaratıcı drama uygulamalarında izlenen süreç her zaman aynı olmamakla birlikte; Isınma, Sözlü ve Sözsüz Rol Oynama-Oyun, Doğaçlama ve Oluşum, Rahatlama ve Değerlendirmedir.

Yaratıcı dramanın katılımcılara sağladığı yararlar maddeler halinde aşağıdaki gibi özetlenebilir.

- ✓ Öğrencinin hayal gücünü harekete geçirir ve yaratıcılığı geliştirir,
- ✓ Katılımcılara kendi düşüncelerini geliştirmesine olanak sağlar,
- ✓ Kişilerde eleştirel düşünme yeteneğini geliştirir,
- ✓ Bireylerin iletişim becerilerini geliştirir,
- ✓ Pasif olmak yerine etkin olmasını sağlar,
- ✓ Farkındalık kazandırır ve sosyal ve psikolojik duyarlılık yaratır,
- ✓ Kişide özgüveni artırır ve karar verebilme becerisi kazandırır,
- ✓ Bir grubun üyesi olmanın getirdiği toplumsal gizil gücü vurgular,
- ✓ Temel dil becerilerini (konuşma, dinleme, okuma, yazma) geliştirir,
- ✓ Diğer insanları, durumları ve olayları gözlem yeteneğini geliştirir,
- ✓ Bir grupla planlama yapma, karar verme ve çözümler üretme becerisini geliştirir,
- ✓ Soyut olay ve kavramları somutlaştırır,
- ✓ Öğrencilerin güdülenmelerini sağlayarak, motivasyonu artırır,
- ✓ Öğrenme stillerini çeşitlendirir,
- ✓ Fazla duyu organını harekete geçirerek öğrenciyi aktifleştirir,
- ✓ Bilgiye ulaşmaya ve onu kullanmaya istekli duruma getirir,
- ✓ Diğerlerini nasıl takdir edeceğini, tartışma ve uzlaşmayı öğrenir.

¹⁰⁰ A. ÖZTÜRK “Eğitim-Öğretimde Yeni Bir Yaklaşım: Yaratıcı Drama” *Kurgu Dergisi*, Sayı 18, 2001:251-259

4.4. EĞİTİM-ÖĞRETİM KURAMLARI - DRAMA YÖNTEMİ

Drama ve Tiyatro'nun, eğitsel süreçlerde, gerek bir öğretim yöntemi, gerekse de bireyin yaratıcılığını, ifade potansiyelini ve diğer becerilerini geliştirmesinde başlı başına bir metot olarak kullanılabilceği konusunda ilk düşünceler İngiltere ve Amerika'da gelişir ve adımlar da bu ülkelerde atılır. İngiltere'de Harriet-Finley Johnson ve Caldwell Cook, Amerika'da ise Winifred Ward bu düşüncenin öncüleri olmuşlardır.¹⁰¹

Yıllar içinde drama, bazen amaç, bazen de araç, bazen ikisi bir arada kullanılarak, eğitim programlarında Eğitimde Drama ya da Dramatik Eğitim, Yaratıcı Drama, Dramatizasyon-Canlandırma, Doğaçlama, Rol Oyunları, Yap-İnan, Gelişimci Drama ve Tiyatro Pedagojisi, Katılımcı Oyun, Çocuk Tiyatrosu, Eğitimde Tiyatro gibi adlarla, terminolojisini de zenginleştirerek, yer almaya başlar. Elbette yapılan araştırmaların ortaya çıkardığı yeni gerçekler, drama kullanımında yeni yaklaşımlar ve teknikler de ortaya çıkarmıştır. ABD'de daha çok "Yaratıcı Drama-Creative Drama", İngiltere'de daha çok "Eğitimde Drama-Drama in Education", Almanya'da da "Okul Oyunu-Schulspiel", ya da "Oyun ve Etkileşim-Spiel und Interaktion" adıyla kullanılan Drama ya da Dramatik Eğitim'in temelinde yine "Oyun Kavramı" olduğu ortadadır.¹⁰²

Oyunlaştırma ya da dramatik oyun, yaşamı boyunca bireyin kendini ve çevresini tanımak ve bilgilerini artırmak için kullandığı en önemli yöntemlerden biridir. Bu bağlamda oyun; çocuğun büyüme ve gelişme döneminde düşünmesini, çalışmasını, cesaret etmesini, denemesini, yaratıcılığını ortaya çıkarmasını ve kendini ifade etmesini sağlamanın yoludur.

"Dramada bireyler, kendi geçmiş yaşantılarında kazandıkları kavramların anlamlarıyla, anladıkları düzeyde etkin olarak karşı karşıya gelir. Bu yüzden, her

¹⁰¹ Tülin SAĞLAM, "Dramatik Eğitim Amaç mı? Araç mı?", *A.Ü.DTCF-Tiyatro Bölümü, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı 17*, Ankara, Haziran 2004: 3

¹⁰² İnci SAN, "Eğitimde Yaratıcı Drama", 27-28 Nisan, 1989'da, *A.Ü. Eğitim Fakültesi'nde Gerçekleştirilen "Aile, Evlilik, Cinsellik, Ana-Baba Olmak: Eğitsel ve Psikolojik Çözümlenmeler" adlı Seminer'de Sunulmuş Bildiri*. Türk-Alman İşbirliği Kurulu, "Ankara'da Yaratıcı Drama", Ankara Haziran 1990:74

drama etkinliđi bireylere yeni yařantular ve yeni grřler sađlar. Bu çeřit bir etkinliđin sonucunda bireyin kendini gerekleřtirmesi sađlanabilir”¹⁰³

Drama uygulamasında gerek yařamla kurgulanmıř yařam arasında bir etkileřim vardır. Birey drama ierisinde, gerek yařamda gibi hissetmekte ve gerek duygular yařamaktadır. Byle dřnldđnde, oyunlařtırmada gerekle kurgu i iedir. Dramada rol alanlar gerek yařamdan kurgulanmıř ortamların iine girip ıkmaktadırlar. Bir drama ierisinde rol alan đrenciler gerek dnyadaki bilgi ve deneyimlerini drama oyununda muhayyel bir gereklik yaratmak iin kullanmaktadırlar.

Geen XX. yzyıl boyunca, eđitim felsefesi anlamında iki ana akımın olduđu sylenebilir. Biri ‘Boř kap’ metaforu ile tasvir edilen geleneksel eđitim anlayıřı, diđeri de ‘iek aan tohum’ metaforu ile betimlenen ‘hmanist’ eđitim anlayıřıdır.

Geleneksel eđitimin amacı kiřiye bilgi ve deđer aktarımı sađlamaktır. Szlk tanımlarına bile yerleřen bu anlayıřa gre, bilgi genele aittir ve gerekler deđiřmezdir. Eđitimin amacı kltrn bir kuřaktan diđerine aktarımını devam ettirmektir. Boř bir srahi olduđu varsayımına gre bireyler eđitim yoluyla ‘doldurulmalı’ ve ‘beceri kazandırılmalıdır’. Edilgen durumdaki đrenci, eđitimin etkin znesi olan đretmenden gerekli donanımları alması gerekir.

İkinci eđilime gre ise eđitmen, boř bir kaba su dolduran kiři deđil, tam aksine bir ieđin kendi bildiđi yoldan bymesine yardımcı olan eđitim olgusunda ynlendirici/yardımcı grev stlenen kiřidir. Hmanist eđitim anlayıřı romantizm, liberalizm ve anarřizm dřncelerinin etkisindedir. Wilhelm von Humboldt, John Dewey, Bertrand Russell, Noam Chomsky gibi dřnrlar yayınlarıyla bu anlayıřı desteklemiřlerdir. Onların grřne gore bireysel geliřime nem verilmeli, farklı đrenme eđilimlerine saygı duyulmalıdır. İřte bu temel zerinde 20.yzyılda

¹⁰³ Tly STNDAđ, “Gnmz Eđitiminde Dramanın Yeri” İstanbul niversitesi, *Yařadıka Eđ. Dergisi*, Kas/Ar: 37

geleneksel eğitimin alternatifi olarak, öğretmen merkezli bir eğitimden ziyade, öğrenci merkezli bir eğitim sistemi de böylece önerisi de ortaya çıkmıştır.¹⁰⁴

Hümanizm, bireylere özgür davranışlar ve karar verme ortamı sunanulan bir eğitsel süreç içerisinde daha özgür insanlar ve dolayısıyla da özgürlükçü toplumlar ortaya çıkacağını öne süren bir akımdır. Hümanist eğitim felsefesi çıkışı itibarıyla ulus-devlet kapitalizmine eleştirel yaklaşımlarda bulunmaktadır. Bertrand Russell'in deyiimiyle "*Üretimin nihai amacı mal üretmek değil, birbirleriyle eşit bir şekilde ilişki kuran özgür insanlar yaratmaktır.*" Chomsky, eğitim ve demokrasi hakkındaki bir konuşmasında John Dewey'i klasik liberalizmin özgürlükçü değerlerinden beslenen ve erken eğitimde gerçekleştirilecek reformların toplumsal değişim için büyük imkânlar sağlayacağına inanan bir düşünür olarak tanıtır. John Dewey'in deyiimiyle "*Üretimin nihai hedefi meta üretimi değil, birbirleriyle eşitlik temelinde ilişkilenen özgür insanların üretimi olmalıdır.*"¹⁰⁵

Günümüzde eğitim felsefesi konusunda gelinen nokta da, büyük ölçüde geleneksel eğitim anlayışının dünyada hakim olduğunu söylemek mümkündür. Ancak küreselleşme çağında toplumsal, kültürel ve bilgi yapılarındaki değişimin eğitimin geleneksel normlarla devam etmesini zora soktuğu, sistemsel ve alternatif eğitim düzeyinde yeni arayışların sürdüğü belirtilmelidir. Dr.Karin Tusting'e göre; 1970'li yıllar sonrasında hem nörolojik araştırmalardaki değişimler hem de toplumsal-sosyal değişimler, öğrenme konusunda yenilikçi yaklaşımları da beraberinde getirmiştir.¹⁰⁶

4.4.1 Oyunlaştırma Yöntemi ile İlgili Çalışmalar

Çocukların eğitiminde oyunun önemli bir yeri olduğu bilinen bir gerçektir. Drama ve oyunlaştırmayla çocuk, karşılaştığı yeni kavramları somutlaştırarak algılar. "*Oyun, dil ediniminde ve dil konusunda çocuğun bilinçlenmesini sağlayan en önemli araçlardan biridir. Oyun her şeyden önce var olan fazla enerjinin atılması olarak*

¹⁰⁴ Aysel KÖKSAL AKYOL, "Drama ve Dramanın Önemi" *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1 (2), 2003a:179-190

¹⁰⁵ J. DEWEY, Wikipedia, (28/6/2020 tarihinde) <http://bit.ly/1VeK4rv>

¹⁰⁶ Bülent SEZGİN, "Uluslararası Bakalorya Programında Tiyatro ve Drama Ders Müfredatının Model Analizi" *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: 11, Sayı 22:79-94

*ortaya çıkmaktadır. Çocuk, oyun aracılığıyla, sanki oyuncaklarla ve nesnelere oynuyormuşçasına sessel organlar ve işitsel algılamalarıyla oynar; oyun deneyim kazanmadır, başarının ve kendine güvenin adresidir, alıştırma öncesi bir alıştırmadır, öğrenmeye atılan ilk adımdır, eylemdir ve yaratıcılığın temeli olan düştür."*¹⁰⁷

*"Dil öğrenimini çocuklara ilginç hale getirmek ve onların ihtiyaçlarını karşılamak için, oyunlaştırma yöntemini etkili bir öğretim aracı olarak kullanmak gerekir."*¹⁰⁸ *"Oyunlaştırmayı dersin amacı haline getirmek yanlıştır; fakat sosyal bağlamda kelime, nutuk gibi alanlarda, okuma yazma gelişimini desteklemek ve bilgi inşa etmek için sınıf da kullanılabilir. Oyunlaştırma yöntemi; yazı yazma becerilerinin gelişimine sürekli olarak yardım eder, sözlü dil yeteneklerinin gelişiminde çeşitli kolaylıklar sağlar."*¹⁰⁹

Son yıllarda birçok araştırmacı ilköğretim okullarında oyunlaştırma (dramatizasyon) yönteminin uygulanabilirliğini ve bu yöntemin sağlayacağı yararları incelemektedirler.

Günümüzde bilim ve tekniğin gelişmesiyle birlikte her alanda olduğu gibi eğitim alanında da birçok yenilik kendini göstermiştir. Özellikle teknolojinin kullanımı her alanda kendini hissettirmektedir. Elbette eğitim de teknolojik imkanların kullanıldığı alanlardan biri olması doğal bir gelişimdir.

Yaparak, yaşayarak öğrenme en iyi öğrenme yollarından biridir. *"Bireyin ana dili eğitimini gerçekleştirmesi için, informal süreçlerin yanında formal süreçler de işe koşulmaktadır. Hem formal hem de informal süreçlerin beraber yürütülmesi durumunda hatırlama oranı artar"*¹¹⁰ Yapılan araştırmalar eğer okullarda dersler drama veya oyunlaştırma yöntemiyle birlikte sunulabilse çok daha etkin bir öğrenme

¹⁰⁷ Mehmet BAŞTÜRK, *Dil Edinim Kuramları ve Türkçenin Ana Dili Olarak Edinimi*, PEGEM Yayınları, 2004:6

¹⁰⁸ Mustafa YAZKAN, *İlköğretim okullarının 1. kademesinde dinlediğini anlama davranışının kazandırılmasına dramatizasyonun etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ens.) İstanbul 2000

¹⁰⁹ J. MCMASTER, "Doing Literature: Using drama to build literacy" In *The Reading Teacher* (51) 7, 1998:574-584

¹¹⁰ A. H. ULAŞ, "Öğretim Elemanları Tarafından Verilen Türkçe Öğretim Programı Etkinliklerinin Öğrenci Algılarına Göre Değerlendirilmesi" *EKEV Akademi Dergisi*, Sayı 11, 2002:152

gerçekleşeceğini göstermiştir. Oyunlaştırma yönteminin uygulandığı derslerde öğrenci sınıfta aktif olduğu için de, öğrenmeye daha açık olmaktadır. İşin sırrı da öğrenciyi aktif hale, dolayısıyla öğrenmeye açık hale getirmektedir.

Oyunaştırma yöntemi öğrencilerin okuldaki gelişiminde birçok bakımdan etkili olmaktadır. Öğrenciyi derse motive etmesi; dramatizasyon, öğrencilerin oyunculuk yeteneklerinin gelişmesine katkı yapması; drama etkinlikleri, öğrencilere ders dışı kaynaklardan da istifade etme tarzını öğretmesi; kendilerini daha sonra kaydedilmiş görüntülerde izleyerek, eksiklerini görüp gidermeleri; öğretmenler, dramatizasyonu yeni okuma materyallerini anlamada bir değerlendirme aracı olarak kullanabilirler.¹¹¹

M. Ferree Angela gibi birçok araştırmacı İngiltere'de oyunlaştırma yönteminin hemen hemen her ilköğretim okulunda sıkça kullanıldığını bildirmekte ve bu yöntemle öğrenim gören öğrencilerin başarılı olduklarını belirtmektedir¹¹²

Nancy¹¹³, bir araştırmasında; ilköğretim öğrencileri tarafından yazılan hikayelerin dramatize edilebileceğini, bu durumda öğrencilerin derse daha fazla motive olabileceklerini belirtmektedir.

Çeşitli kaynaklara bakıldığında bu eğitim modelinin Türkiye’de çağdaş anlamdaki başlangıcı Prof. Dr. İnci San ile Tamer Levent’in ikilisinin ilk bilimsel buluşmalarına yani 1982 yılına kadar uzanır. Bu iki bilim insanı Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesinde öğrencilerle drama etkinlikleri başlatmış olmaları önemli adımlardan sayılır.

¹¹¹ A. BOZKURT “Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim” *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1), 2014:1-21.

¹¹² Angela M. FERREE, *Soaps and suspfcious activity: Dramatic experiences in British Classrooms*, 2001:16-23

¹¹³ İbrahim YILDIRIM, Servet DEMİR, “Oyunlaştırma Temelli ‘Öğretim İlke ve Yöntemleri’ Dersi Öğretim Programı Hakkında Öğrenci Görüşleri”, *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi* / 2016 Cilt: 6, Sayı: 11, 2016:86-88

4.5. EĞİTİMDE BİR DRAMA YÖNTEMİ OLARAK GÖLGE OYUNU

“Somers eserinde (1994) gölge oyununun eğitim sürecinde bir oyunlaştırma uygulaması olarak kullanılabilir bir teknik olduğunu öne sürmüştür. Ayrıca, perde arkasında kullanılabilir renkli ışıklar, şapka, baston vb. Nesnelerin kullanılmasıyla sessiz olarak veya konuşmaların da dahil edileceği canlandırmalar yaparak rüyalar ya da kâbusların canlandırılmasının da mümkün olduğunu belirtmektedir. Eğitimi uygulamasında gölge oyunu bir teknik olarak, öğretmen tarafından hazırlanarak sunulacağı gibi, çocukların hazırlık aşamalarında yer alacağı küçük kurguların yine çocuklar tarafından oynatılması şeklinde de uygulanması mümkündür. Bu çalışmada geleneksel halk tiyatrosunun öğrenciler tarafından özümsemesi, oyunun gelecek nesillere taşınması anlamında da değerlidir. İşin başlangıcında öğretmen öğrencileri geleneksel bu gösteri oyunu konusunda gerekli araştırmalar yaparak öğrencilerin bilgi edinimlerini sağlar. Ardından karagöz oyunu karakterlerinin tipik özelliklerini tanıttikten sonra, küçük gruplara ayrılan öğrencilerin küçük bir oyun yazmasını isteyebilir. Bu etkinlik sırasında öğretmen, çocukların dikkatini çekecek bir problem durumu yaratmalı, gerilim, çatışma gibi dramatik öğelerin dozunu ayarlamasında da çocukları yönlendirmelidir. Somers, gölge oyunu bir teknik olarak kullanılırken, Karagöz ve Hacivat gibi geleneksel tiyatro formlarının da yeniden canlandırılması ve programa yerleştirilmesinin olanaklı olduğunu belirtmektedir”¹¹⁴

Türk kültürünü yeni nesillere aktarma ve taşımanın yanında, Karagöz oyunu çocuk eğitiminde başka önemli işlevleri olabilmektedir. Eğitimde, çocuklara aşılacak istenenilen güzel davranışların somutlaştırılması ve bir oyun tadında soyut kavramların daha kolay belletilmesi bağlamında önemi büyüktür. Karagöz ve Hacivat’ın; eğitimleri, konuşma ve davranış biçimleri ve olayları algılayışları arasındaki karşıtlıklar, katılımcı öğrencilerin, oyundaki temel mesajı daha iyi kavramaları mümkündür. Bu iki karşıtlığın güldürü unsuru ile pekiştirilerek sunumu, çocukların eğlenirken öğrenmelerini veya öğrenirken eğlenmelerini de sağlar.

¹¹⁴ John W. SOMERS, R. Akar VURAL, *İlköğretimde Drama: Kuram ve Uygulama*, PEGEM Yayınevi 2012:41

Eđitim s¼reçlerin g¼lge oyununun sađlayacađı artılardan daha çok yararlanabilmek i¼in, geleneksel Karag¼z oyunlarının yapısal özelliklerinden hareketle, yeni oyunların yazılması gerekmektedir. Bu oyunlarda, okul çađı çocuklarının öğretim etkinliklerini artı sađlayacak i¼eriklere ađırlık verilmesi ile sınıf i¼i ders çalıřmalarının, sınıf dıřında (veya i¼inde) Karag¼z gösterisi ile pekiřtirilmesi imkân dahilindedir.

Yine yeni biliřim teknolojilerinin sunduđu sanal gerçeklik ve daha farklı web.2. araçları kullanılarak çocukların günümüzde en fazla vakit geçirdikleri alana eđitici tasarımlarla girmek yerinde olacaktır. Karag¼z ve Hacivat'ın ana karakterler olarak yer aldıđı çizgi filmlerin, bilgisayar oyunları ve çeřitli animasyonların hazırlanması hem Karag¼z'¼n yařatılması i¼in önemli bir adım olacaktır hem de genç kuřakların bu kültürel mirasımız ile daha da yakından ilgilenmesini sađlayacaktır.

Benzer görüşleri¹¹⁵ paylařan I. Kanakis, g¼lge oyununun bir çoklu ortam anlamında öğretim sürecinde kullanımını önemli bir araç olduđunu öne sürmektedir.(**řekil.6**)

Yunanistan'da bu konuda, g¼lge oyununun eđitim sürecinde bir drama/oyunlařtırma yöntemi olarak kullanım konusunda M. Papamihail'in yüksek lisans tezinde görüşleri dikkate deđerdir. Ona göre bir karagiozis gösterisinde rol alan öğrenciler konulararası (disiplinlerası) bir öğrenim i¼erisinde bulunarak, oyunun hazırlanışında, eliři dersi; perde ve temsilleri hazırlamada fen ve teknoloji dersi; oynanacak oyunun i¼eriđi tarih veya din kültürü dersi olabilir. Çünkü oynanacak oyunun konusuna göre öğrenciler iřbirlikçi ve arařtırmacı bir eđitsel ortamda bu kazanımları edineceklerdir. (**řekil.7**) Ayrıca oyun metni hazırlama safhaları ve oyun yazma/konuşma çalışmalarına zemin hazırlayacaktır.¹¹⁶

Çocukların Karag¼z oynatmaya yönlendirilmesi önemlidir. Karag¼z'¼n yařatılması, Karag¼z sevgisiyle büyüyen, Karag¼z'e kültürel miras gözüyle yaklařan

¹¹⁵ İ. KANAKİS, *Çađdař İletişim Ortamlarıyla Öğrenim ve Öğrenim (Yüz ifadesinden bilgisayarlara)*, Grigoris Yayınevi, 1989:90

¹¹⁶ M. PAPAMİHAİL, *İlkokulda Yunanca Okuryazarlıđın İkinci veya Yabancı Dil Olarak Ediniminde Halk Kültürünün Deđerlendirilmesi*, (Yüksek Lisans Tez Çalıřması, Dimokriteio Üniversitesi,) 2014

kuşakların varlığına bağlıdır. Karagöz'ün temel unsurları olan tasvir yapımı, perdenin hazırlanması, mevcut oyunların özümsemesi ve bu oyunlarda kullanılan müziklerin öğrenilmesi veya yeni oyunların yazılması aşamalarında öğrenciler katkı sağlayacaklardır. Çocuklar hem kendilerini ifade etmeyi, hem oynama ihtiyaçlarını karşılayacak, hem oynatmayı öğrenmeye çalışacak. Bir taraftan el becerisi kazanırken diğer taraftan da sözlü olarak kendilerini ifade etmede gelişme sağlayacaklardır.

4.5.1 Oyunun İki İşlevi: Mücadele ve Temsil

Oyunun aslına bakılırsa gerçek hayatın yansımalarından oluştuğu söylenebilir. O yüzden dünyanın farklı bölgelerinde çocukların oyunları da yaşam şartları ve yetişkinlerin yaşam gerçeklerinin farklılığından kaynaklanan farklılıklardır. Bu bağlamda oyun çocuğun büyüklerine öykünmesidir ve bunu gönüllü olarak, hatta büyük bir keyifle yaptığını gözlemliyoruz. Öyleyse çocuk oyunla gelecekteki yaşam gerçeklerini öğrendiğini söyleyebiliriz. Bu gerçekten hareketle de eğitim olgusuna oyunu dahil etme fikri gelişmiş ve birçok stratejiler ortaya konmuştur. Drama ve oyunlaştırma da bunlardan biridir. Yine gölge oyunu da bir oyunlaştırma türü olarak iyi bir seçenektir. Oyun ve eğlence ortamında öğrenmeye elverişli bir teknik olduğu araştırmalarla sabittir.

Zevk verici ve eğlendirici yönüyle “Oyun” ve “Oynama Eylemi” barındırdığı özellikleri itibarıyla şu şekilde açıklanabilir:

Oyuna katılım gönüllülük esasına bağlıdır. Komutlar veya kurallara bağlı tekrarlanan oyunlar ancak bir oyunun zorunlu temsilidir. O halde oyun demek özgürlük demektir.

Oyun yalıtılmış ve sınırlandırılmış bir yaşam kesitidir. Yani oyun, gündelik hayattan, hayatın içinde aldığı yer ve süreyle soyutlanır. Oyun belli bir başlama anı ve belli bir bitiş anı vardır. Bu özelliğiyle oyun hafızalarda manevi bir yaratma ve zenginliktir.

Bireyin gönüllü olarak belli bir yerde ve zamanda oynadığı oyun, kendine özgü kuralları ve mutlak bir düzeni vardır. Oyunda “ben” değil, “biz” kavramı vardır. Bu oyun başkalarına değil, “biz”e aittir. “Biz” in dışındakilerin ne yaptığı o an için bizi ilgilendirmez. Günlük yaşamda geçerli olan kurallar oyun kapsamında geçerli değildir. Biz “başka”yız, “farklı”yız. İşte oyunun kazandırdığı bu başkalık ve farklılık duygusu, ancak oyunun gönüllü olarak büründüğü esrar atmosferi içinde ortaya çıkar.

Özetlemek gerekirse, Oyun; *“Olağan hayatın dışında olduğu hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de, oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylemdir. Oyun her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış bir dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır”*.¹¹⁷

Oyun kavramının Türkçe karşılığına bakıldığında pek çok anlamından söz edilmektedir. *“Oyun: vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; Kumar, şaşkınlık uyandırıcı hüner; Tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü; sahne veya mikrofonda oynamak için hazırlanmış eser, temsil, piyes, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma, düzen, hile, entrika; hasmını yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket (Güreşte); taraflardan birinin dört sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç (Teniste)”*.¹¹⁸ Boratav da, “Oyun” kavramındaki gönüllülük, özgürlük, belli bir zaman ve mekanda canlandırılması gibi özelliklerden söz eder; *“Çocukların, ve daha az ölçüde büyüklerin –günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında- herhangi bir üretim çabasını, ya*

¹¹⁷ Johan HUIZİNGA, *Homo Ludens*, Çeviren:Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, II. B. İstanbul 2006:31

¹¹⁸ *Türkçe Sözlük*, Atatürk Kültür Dil ve Tarih Kurumu, Türk Dil Kurumu, C: II, Türk Tarih Kurumu Basımevi Ankara,1988:1126.

da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir”¹¹⁹ diyerek oyunu özgür ifade olarak ele alır.

Oyunun en önemli iki işlevi; bir şey için mücadeledir, ya da bir şeyin temsilidir. Temsil etmek bir şeyin görülmesini sağlamak kadar güçlü bir anlamı içerir. Örneğin; Ritüeller ya da tapınma törenleri, çatışmayı (mücadeleyi) ve simgeleştirerek bir kutsal gücü temsil niteliğini içermesine rağmen, bundan daha fazla bir anlam taşır. Bu törenler bir tür mistik gerçekleştirir. Bayramı kutlamış olan topluluk için bu ritüelin işlevi, bir dahaki kutsal döneme kadar güvenlik, düzen ve refahın sağlanmasıdır. Eski bir Çin inancına göre dans ve müziğin amacı, evreni kendi yolunda tutmak ve doğayı insana yararlı olması için zorlamaktır. Mevsimleri karşılayan şenliklerde yapılan yarışmaların nedeni ürünlerin bol olması, yılın refah içinde geçmesidir. Anadolu'nun pek çok yöresinde yaygın olan seyirlik oyunlardan Saya Gezme oyunu hakkında görünürde düğünlerde, bayramlarda eğlenmek amacıyla birlikte, bolluk ve bereket getireceği inancıyla mevsim dönüşümlerinde yansıtıldığı belirtilir.¹²⁰

¹¹⁹ Pertev Naili BORATAV, *100 Soruda Türk Folkloru*, Gerçek Yayınevi, 3.B. İstanbul, Ekim 1994:232

¹²⁰ Nurhan KARADAĞ, *Köy Seyirlik Oyunları*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara 1978: 31.

BÖLÜM V

5.1. YENİLİKÇİ ÖĞRETİM YAKLAŞIMLARI

Öğretimde yaratıcılığı, iki şekilde düşünmek mümkündür. Bulardan ilki, öğretmenin yaratıcı bir şekilde öğretim uygulaması; diğerinde ise öğrenciye yaratıcılığın yani bir başka deyişle balık nasıl tutulacağıının öğrenilmesini sağlamaktır. Birinci yaklaşım; öğretmenlerin, öğrenmeyi, ilginç, çekici hale getirmek için hayal gücünü ortaya koyan bir süreçtir. Diğer yaklaşım ise, öğrenciyi merkeze alan; onların yaratıcılıklarını geliştirmek için tasarlanan stratejilerini devreye sokan bir eğitim sürecidir.

Öğrenci odaklı öğretim stratejilerinden yaratıcı öğrenmenin eğitim süreçlerindeki devamlılığı için öğretmenlerin yaratıcı öğrenme programına sahip olmaları yeterli olmamaktadır. Bunun yanısıra öğretmenlerin, yaratıcı öğrenme ilkeleri üzerinde sürekli olarak kapsamlı seminerlerle gelişimleri sağlanması gereklidir. Bunun sonucunda öğretmenler okulda yönetim uygulaması, ihtiyaç durumlarında öğrenciye bireysel destek uygulamaları, okul kültürü ve etiği, öğretmen-öğrenci ilişkileri konularında olumlu kazanımlar elde edeceklerdir.¹²¹

5.1.1 İşbirlikçi, Katılımcı, Araştırmacı Bir Sınıf Oluşturmak

Bilgi çağında, geleceğin insanı araştırmayı, bilgiyi elde etmede aktif olması önemli bir konudur. Düşünmeyi önceleme yeteneği derslerde kavramların tespiti, yorumu ve düzenlenmesi önemli bir konudur. Buna göre eğitim süreçlerinde bilimsel süreç yeteneklerinin daha güçlü şekilde düşünmeyi ve araştırmayı önceleyen ders ortamlarının önemi ortadadır. Ayrıca akran işbirliği ve diyaloglar öğrencilerin kavramsal öğrenmelerinin gelişimine önemli katkılar sağlar.¹²²

¹²¹ M. M. JOUBERT & FAULKNER , *Learning and Teaching Scotland. Learning and Teaching Strategy: curriculum for excellence*. Education and Skills – Memoranda: personal submission, Glasgow City Council Education Services, 2007:3-16 <http://www.publications.parliament.uk/pa/cm200607>

¹²² Erdinç ÖCAL ve Alev DOĞAN, “Karagöz-Hacivat (Türk Gölge Oyunu) Diyaloglarıyla Fen Eğitimi” *e-Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2 Ağustos 2015

Katılımcı ve işbirlikçi öğrenim yaklaşımlarında eğitsel süreçte diyaloglarla yoluyla öğrencilerin verimli bir tartışma ortamında buluşmaları sadece akademik başarı ve güdülenmeyi arttırmakla kalmayıp aynı zamanda öğrencinin çevresiyle sürekli ilişkiler kurmasını sağlaması gibi osyalleşmesini geliştirmesi bakımından da önem arz etmektedir. Fakat burada olası aksaklıkları ve katılım konusunda istekli olmaya öğrenci gruplarını da doğru uyarılar kullanarak harekete geçirici müdahaleler öğretmen tarafından yapılması gerekebilmektedir.

Sınıf içerisinde öğrenci odaklı öğrenim yöntemlerinde bile öğretme – öğrenme sürecinin düzenlenmesi öğretmenin sorumluluğunda yürütülmesi kaçınılmazdır. Öncelikle öğrenme ortamlarını hazırlanıp uygulanması, sınıflarda kullanılacak diyalogların belli bir amacı olmasına ve öğrencilerin bu ortamda fikirlerini ortaya koyabilmelerine olanak sağlayacak gerek doğru uyarıların sunulmasına gerekse de uygun ortamın sağlanmasına özen gösterilmelidir. Pasif konumda kalan öğrencilerin de doğru uyarılarla tartışmaya katılmasını ve oluşacak sonuca ortak edilmesini sağlayacaktır. Öğretim sürecinde kullanılacak etkili uyarılar; kavram karikatürleri, kuklalar, gölge oyunu, grafik düzenekleri, tahmin-gözlem-açıklama ve doğru yanlış önermeler gibi stratejileri içermelidir.

Araştırmalar göstermiş ve günümüzde genel kabul gören bir konu öğretim süreci ne kadar fazla etkinlik, ne kadar fazla öğrencinin katılımını içerirse, o kadar başarılı olma ihtimali yüksek olduğudur. Öğrencinin gönüllü olarak katılımıyla ve bir oyun tadında olursa, edinimlerin hem daha verimli hem de kalıcı olması beklenebilir. Katılım göstermeyen öğrenciyi, veya katılılan öğrencinin etkin durumda kalmaya devam etmesini sağlayabilmek amacıyla devreye sokulabilecek etkili uyarılardan biri de şüphesiz karagöz oyunudur.

5.1.2 Karagöz Oyununun Eğitsel Değeri

Aslına bakılırsa eğitim olgusu içerisinde oyun her zaman varlık göstermiştir. Geçen yüzyılda batıda dramatik eğitim olarak başlayarak günümüzde de farklı boyutlarda ve değişik araçların da ders ortamlarında kullanımını daha da belirginleşmiş ve artmıştır. Gölge oyunu ve geleneksel Türk tiyatrosu ise özellikleri itibarıyla

dramadan ya da tragedyadan uzak epik unsurlarla süslenmiştir. Gerek Dr. Georg Jakob'un gerekse Prof. Metin And'ın görüşleri¹²³ eğitim ve öğretimde Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun dramadan daha faydalı ve başarılı olacağı yönündedir.

Gölge oyunu ve Karagöz aslına bakılırsa perdede oynatılan bir orta oyunu olduğunu söylemek doğru olacaktır. Şüphesiz her iki seyirlik oyun da eğitsel süreçlere önemli katkılar sağlayacağı bir hakikattir. Oyunlaştırılmış (dramatik) eğitimin bir öğretmenden beklediği nitelikler; karagöz oyuncularının bu oyuna yaklaşımlarıyla özdeş olduğu gözlemleniyor. Bunların ikisi de oyun kurmakta ve bu oyun sahasının dahilinde; oyunu süslemekte, güzelleştirmekte ve alıcılarına cazip hale getirmeye çabalamakta ve öğretilir olmasını sağlamaktadırlar.

Karagöz konusundaki araştırmaların bir yandan bilimsel değeri diğer yandan da sanatsal yönden değerli olduğu aşikârdır. Çağdaş öğretmenin misyonu bundan böyle öğrencilerin kendisini olduğu gibi ifade edebileceği sınıf çalışmaları oluşturmak ve bunun için uygun ortamı yaratması gereken kişi yine öğretmendir. Eğitimin ve öğretimin dramatik eğitime yaklaştığı yani oyunsallaşmayı öğretimde önemli bir yere koymaya başladığı günümüzde geleneksel seyirlik oyunlar üzerine ilk çalışmaları Ismayıl Hakkı Baltacıoğlu yapmıştır.

Baltacıoğlu Öz Tiyatro tezinde, temsil olgusundaki asal elemanın, oyuncu olduğunu vurgularken diğer elemanların, oyuncunun yaratısını besleyen unsurlar olduğunu belirtmiş, geleneksel Türk tiyatrosunun da aynı temele dayandığını ileri sürmüştür. Yukarıda belirtildiği gibi Karagöz oyununda oyunu düzenleyenle oyunlaştırılmış ders ortamını oluşturan öğretmenle paralellik kurmak yanlış olmayacaktır. Her iki durumda da bir oyun söz konusu ve her ikisinde de amaç alıcılara oyun içinden verilecek kazanımlardır.

Yazara göre, oyunun, insanların gelişimine, kişilik kazanmalarına, öğüt almadan öğrenmesine, ezberlemeden anlamasına, önyargıları aşmasına, yaratıcılığının ve yeteneklerinin teşvik edilmesine, insan ruhunun incelenmesine, paylaşımcı olmasına ve sorumluluk taşımasına yarayacağını bilen bir eğitmendir.

¹²³ Metin AND, a.g.e. 1977:240

5.1.3 Öğretici Hikayecilik, Drama Olarak Karagöz Oyunu Örnekleri Ve Bunlardaki Eğitsel Değerler

Hikayeler anlatma ile varolan gerçekliği yaşama yeteneğimizin yakınına getirme sanatıdır. O vakit aynı tanım oyun için de geçerli olduğunu söyleyebiliriz. Hikaye ve oyun arasındaki bu ortaklık hikayelerin de aslında oyun kökenli olmasından kaynaklanır. Başarılı öğretmen gerçeği başka bir deyişle bilgiyi, ne kadar güzel hikayelerse veya oyunlaştırırsa konunun anlaşılması o kadar kolaylaşır. Bir öğrenci katıldığı bir oyunda, bir karagöz sahnesinde canlandığı bir rol içinde hedeflenen edinimleri kazanması açısından bilimsel olarak hiçbir değeri olmayan gölge oyununun, eğitim bilimlerindeki yararları tartışılmazdır. Karagöz oyununun en başarılı yanının öğrencinin bir rol içerisinde etkin durumda olmasını sağlamasıdır. Ayrıca müzik ve eğlenceli ortam sağlaması yönünden de öğrenciyi motive etmesi önemlidir.

Geleneklerin sonraki kuşaklara aktarımı, eğitim sisteminin düzenli ve uzun zaman dilimleri boyunca sabit kalmasıyla aksamadan devam etmesi olağandır. Fakat öğrenilmesi gerekenler hızla, özellikle de bir kuşak içerisinde değişirse, neyi nasıl öğretmek gerektiği sorusunun yanıtı zorlaşmaktadır. Git gide öğrenciler derslere ilgisinin azalmasıyla yakınmaya, büyüklerine karşı saygılarını yitirmeye başlarlar. Öğretmenlerde de eğitim kalitesinin gerilemesinden, bunun sonucunda öğrencilerin gevşemesinden dolayı yılgınlık baş gösterir. Değişim ışık hızına eriştiği günümüz dünyasında, öğretim bilimlerinin ve öğretmenlerin, kavraması gereken temel bir beceri vardır: Öğrenciyi nasıl öğrenileceğini öğretmek. Ona balık tutmayı öğretmeyi merkezine alması gerekir. Bu noktada dönemine uygun, yenilikçi öğretim stratejilerini devreye sokmak gerekli olduğu aşikardır. Sınıfta öğrencilerini yenilikçi stratejiler kullanarak derse katılım sağlayabilen, öğrencilerini aktif halde tutabilen öğretmen başarılı sonuçlar alacaktır.

Öğretimde hikaye etme bir yöntem olarak önemini günümüzde de korumaktadır. Üstelik oyunlaştırma yönteminin de özünde hikaye olduğu gerçeği tartışma dışıdır. Örneğin konusu açısından bir ahlak ve siyaset kitabı olan Kelile ve Dimne'nin kahramanları çoğunlukla hayvan olmasına rağmen, her biri bir insan

karakterini karakterize eden bu hayvanlar ve onların çevresi,gerçek hayatı yansıtmaktadır.Bu alegorik anlatımla konular daha çarpıcı bir şekilde, daha akılda kalacak şekilde ele alınarak dinleyicinin ve hedef kitlenin dikkatinin cezbedilmesi sağlanması çok daha başarılıdır. Aynı hikayenin dramatize edilmesi ise öğrenim sürecini daha da pekiştirip kalıcı hale gelmesini sağlayacaktır.

Bahsettiğimiz örnek ile devam edecek olursak Kelile ve Dimne öyküsünü pedagojik açıdan değerlendirirken öncelikle bunun temel bir ahlak eğitimi kitabı olduğunu düşünürsek eğitsel değerinin tartışılmaz olduğu ortadadır. Öte yandan hikayenin kaf dağının ardındaki bilge ile Hint hükümdarı arasında geçmesi, engin alan bilgisine sahip eşsiz bir öğretmenle neredeyse tüm dünyanın refahını sağlayacak; öğrenmeye susamış harika bir öğrenci arasında geçmektedir. Bu noktadan itibaren bu yaşlı bilgenin öğretim yöntemi devreye girmektedir. İşte bunun bir sonraki adımı hikayenin oyunlaştırılmasıdır. Böylelikle öğrencinin dikkati bir kat daha artması sağlanacak, oyuna bizzat katılımıyla da bilginin inşası gerçekleşecektir. Gölge oyunu da oyunlaştırma yöntemlerine iyi bir seçenek olarak karşımızda durmaktadır.

Çağdaş öğretimdeki merak uyandırma ilkesiyle özdeş olan oyunsal hava daha hikayenin başında kendini göstermeye başlar. Hikayenin oyunlaştırmayla farklı ve ilgi çekici hale getirilmesiyle öğrencilerin derse katılımları sağlanarak öğretim amacına hem daha eğlenceli, hem de edinimin oyunla özümsererek kalıcılığı sağlanacaktır. Çağdaş öğretimin belirttiği katılım, araştırma, keşfetme aşamalarından geçerek öğretimin pekiştirilmesi gerçekleşir.

Benzer bir uygulama, bir oyunlaştırma yöntemi kullanılarak Dede Korkut hikâyelerinde geçen olaylar işlenebilir. Öğrencilerin farklı roller (tipler) üstleneceği bir Karagöz oyunu tasarlanabilir.

Sadece konularıyla değil, Karagöz tiplerindeki çeşitlilikle de tüm dünyada ön plana çıkartılıp vurgulanan çok kültürlülüğün de iyi bir yansıtıcısı konumunda olan Karagöz-Hacivat; müziğiyle, kostümleriyle, mimarisiyle yüksek bir sanat ruhu yaratmakta oldukça etkili bir araçtır. Bu özelliklerinden dolayı; Karagöz-

Hacivat sadece edebi zevki geliřtirmek ya da gülmece için deęil; ciddi bir eęitim aracı olarak da kullanılabilir. (**řekil.8**)

Bununla beraber konular ve kavramlar, Karagöz - Hacivat oyunu diyaloglarıyla yařamın içine tařınabildięinden, öğrenilenlerin zihninde kalıcılıęı saęlanabilir. Perdede öğrencilerin oynatacaęı tasvirlerle, derslere ait kavramlar daha eğlenceli ve kolaylıkla kavranabilir ve günlük hayatta kullanımı gerçekleşir.

Gölge oyunu bir drama yöntemi olarak da öğretim ortamlarında amaçlanan kazanımların somutlařtırılması ve oyunlařtırmanın saęlayacaęı çekicilik sayesinde eğitim alanında kullanılabilircek uygun bir araçtır. Nikekim “*Öğrencileri heveslendirmeyi, ve bu şekilde eğitim sürecini sevdirmeyi amaçlayan ve dramatik özellięi bulunan Karagöz-Hacivat oyunları; kendine özgü teknięiyle hayatın içinden seçilmiş konular ve karakterler ile psiko-sosyolojik bir özellik tařır.*”¹²⁴ sözleriyle Dr. Iřınsu Ersan benzer görüş belirtmektedir. Yüzyıllardır büyük küçük herkesi eğlendiren kültür hazinemiz Türk Gölge Oyunu Karagöz – Hacivat’ın aslına bakılırsa bir drama yöntemi anlayıřıyla tüm derslere uygulanması yol açıcı olacaktır.

Bunun yanı sıra ders konularına günlük hayattan örnekler verme noktasında da Karagöz – Hacivat oldukça elverişli bir seçenektir. Öğrencilere sunulacak edinimlerin yařamda mevcut olan gerçek kiři ve olaylara uygun verilmesi zihinde soyutların somutlařtırılması noktasında işlevi önemli olmaktadır. Dolayısıyla, eğitimde karagöz-hacivat diyaloglarıyla ilgili yapılacak çalıřmalar; bir öğretim teknięini ithal etme çabası olmayacak; aksine neredeyse kaybolmaya yüz tutan geleneksel bir anlayıřı eğitimde daha işlevsel hale sokmak olacaktır.

Karagöz ve Hacivat birbirleriyle uyumsuz tiplemeldir. Birbirlerini anlamaz dolayısıyla da anlatamazlar. (**řekil.9**) İletişimsizlik, aralarındaki çatıřma ve tartışma bütün oyunlarında en önemli sorunları olmuřtur. Bu iletişimsizlik ve tartışma komik öğeler ortaya çıkarır. İzleyenler komik dilsel öğeler olarak; anlamama ve anlatamamayla ilgili sözcüklerle karřılařır. Karagöz oyunu, bütünüyle komedi unsurlarından oluřtuęu için özellikle soyut kavramları içinde barındıran dersleri

¹²⁴ Ersan IřINSU, *Gölge Oyunu Estetięinde Figür ve Türk Gölge Oyunu : Karagöz*, (Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü,) İzmir, 2011

monotonluktan uzaklaştırıp eğlenceli ve zevkli hale getirebilir, aynı zamanda ilgi çekici ve güdüleyici bir eğitsel araç olarak kullanılabilir. Öğrencilerin oyunun hazırlanışı, perdenin kurulması ve oyunda yer almalarıyla da çok yönlü bir eğitsel süreçte yer almaları ders ortamında zindeliklerini korumalarına imkan verecektir.

5.2. ANLAMA VE METİN ÇALIŞMALARINDA GÖLGE OYUNU

Bir eğitim ve öğretim ortamında oyun çok yönlü katkılar sağlamaktadır. Oyun olgusunun dahil edildiği bir ders ortamı, öğrencilerin beden ve ruhsal durumlarına olumlu yansımalarının yanısıra, eğitim sürecinin olabildiğince verimli sürmesini doğrudan etkilemektedir. Yaratılan eğlenceli bir öğretim havasında oyun ile birlikte öğrenmenin gerçekleşmesi çok daha kolay olabilmektedir. Yapılan araştırmalarla da eğitim-öğretim eylemlerinde, oyunun önemli bir etken olduğu tespit edilmiştir.

Bilişim teknolojilerinin sunduğu imkanların da kullanımıyla günümüzde bütün derslerin tümüne oyunlaştırma yöntemini dahil etmek olanaklıdır. Bu yolla öğrenci deneyim kazanmakta, araştırmalarla çözüme ulaşmak suretiyle stratejik düşünebilme konusunda gelişme göstermektedir. Böylece öğrencilere kazandırılması hedeflenen bilgi, beceri ve davranışlar oyun aracılığıyla daha kolay gerçekleşmiş oluyor. *“Çocukluk döneminde sembollere dayalı ve nesnelere dünyasına yakınlaşan dili, en iyi öğretim ortamı doğal ortamlardır. Doğal ortamlar için oyunlar çok önemlidir. Çocuk oyun esnasında rahat ve iletişime daha açıktır”*¹²⁵ Geçmişte olduğu kadar olmasa da, günümüzde de hepimizin zevkle fırsatını buldukça izlediği Karagöz oyunu; sinema ve televizyonun büyük etkileri yanında, önemini kaybetmeyerek günümüze taşımayı başarmış, yine halkın gönlünde taptaze canlılığını korumaktadır. Üstelik bilim insanları tarafından büyük bir hassasiyetle birçok konferanslar, seminerler yapılmış, kurslar açılmış, yarışmalar düzenlenmiştir. Gerçekleşen bu faaliyetlerin, aslında bir arayış içinde olan bu insanların ortak amacı; bu geleneksel sanatı yeni kuşaklara tanıtmak ve geniş kitlelere yaymak emelini benimsemiş olmalarıdır. Özellikle eğitim ve öğretim programındaki dersler kapsamında hazırlanmış olan birçok etkinlik alanı olmasına karşın, bu etkinlikler

¹²⁵ S. MADEN “Türkçe Öğretiminde Drama Yönteminin Gerekliliği”, *TÜBAR-XXVII*. 2010

gerçek anlamda yapılamamakta, öğrencinin kavrayabileceği ve onun derse odaklanmasını sağlayacak ortamların eksikliği ortadadır. Sadece planlanmış etkinlikler amaçlanan kazanımların öğrenciye aktarılması için yeterli olamayacağı gerçeği ortadadır. Öğrenciyi hedefe yönlendirici, onun ilgisini canlı tutacak farklı oyun içerikli uygulamaların ders ortamına sokulması gerekli olduğu genel kabul gören bir savdır. Oyunlaştırma (dramatizasyon) yöntemi geniş bir yelpazeye sahiptir. Gölge oyunumuz Karagöz oyunu bu çerçevede çok değerli bir araçtır.

Karagöz, gerek dil öğretiminde gerekse de başka derslerde işlevleri gözetilerek kullanmak ders ortamını eğlenceli hale getireceği için tercih edilmelidir. İşte bu noktada işlevsellik kavramı önem arz etmektedir. Öğretmenler bu konuda inisiyatif almak zorundadır. Öğretmen merkezli ve sadece metin odaklı bir anlayışla yapılacak eğitim- öğretimin verimli olmadığı herkesin malumudur. Öğretim programında yer alan etkinliklerin yanısıra öğretmenin belirleyeceği birtakım etkinliklerin oyunlaştırılmasıyla öğrencilerin katılımı sağlanarak, birlikte yapılacak çalışmalarla öğrenim süreci çok daha eğlenceli hâle getirilebilir. Bu noktada Türk kültürünün, tarihinin, inancının yansıması bağlamında, insani değerlerin öğrencilere aşılması amacıyla da ders ortamlarında, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun önemli öğelerinden olan Karagöz oyununun sıklıkla kullanımı tercih edilmesi elzemdir. Hem yetişkinlere hem de çocuklara hitap ettiği için Özellikle mizah öğeleriyle yüklü olan Karagöz oyunu, içerdiği konuların çeşitliliği ve belki de daha fazlasını eğitim ortamlarına uygun şekilde oluşturulmasıyla belki de tüm derslerde işlevinin mümkün olacaktır. Üstelik bu yöntemin öğrencilerin derse katılımını sağlaması bakımından başarısı kesin gözükmemektedir. Hal böyle olunca bunu yoğun şekilde çalışmak gerek.

Günümüze değin araştırmalar göstermiştir ki, bazı değerlerin drama yöntemi ile öğrencilere verebilmek çok daha kolay olabilmektedir. Kültürümüzün tümünü içinde barındıran geleneksel gölge oyunumuz olan Karagöz, diğer derslerde olduğu gibi Türkçe öğretiminde değerler eğitimi başta olmak üzere, okuma eğitimi, dinleme eğitimi, yazma eğitimi, konuşma eğitimi, görsel okuma ve görsel sunu gibi dil öğrenme alanlarında kullanılabilir. Oyunun temel kahramanları Hacivat ve Karagöz

başta olmak üzere, diğer kahramanları ve bunlara bağlı oyunlar ders ortamlarında alternatif bir metot olarak öğretmenin elinin altında bir araçtır.

Oynatıldığı tüm ortamlarda özellikle küçüklerin ilgisini çeken karagöz oyununun öğretimde yer alması öğrencilerin derse karşı tutumlarını olumlu anlamda etkileyecek ve buzların erimesini sağlamasıyla katılımlarının yolunu açacaktır.

Türkiye’de Millî Eğitim Bakanlığı 2006 yılında Karagöz oyunu bir etkinlik örneğine yer vermesiyle bu alanda bir adım atmış olması bu yönetime verilen değeri göstermesi bakımından önemli olduğu söylenebilir. Türkçe öğretim programındaki bu etkinlik örneğinde, etkili iletişim kurma, konuşma ve dinleme/izleme dil öğrenme alanlarına yer verilmiştir. Bu örnek etkinlikle, etkili dinlemenin önemi, konuşmanın hızını ve akıcılığını ayarlamanın önemi, tekrara düşmeden ve adab-ı muaşeret kurallarına uygun şekilde konuşmanın önemi, Türkçe’nin dil bilgisi kurallarına uygun yazabilmek, karagöz oyunu kullanılarak daha rahat ve kolay bir şekilde kazandırılması amaçlanmıştır. (**Şekil.10**)

Sevindirici bir gelişme olarak son dönemlerde Hacivat ve Karagöz tiplerinin toplum üzerindeki etkisinin farkedilmiş olmasıyla, kitle iletişim araçlarında, özellikle görsel olarak rolünden ötürü bir tanıtım aracı olarak yoğun şekilde kullanılır olmuştur. Karagöz oyunu, geçmişten, tarihten izler taşıması, halkın nazarında bu oyunun önemini, cazibesini daha da arttırmaktadır. Bu bağlamda karagöz oyununun eğitsel ortamlarda kullanımının bilginin inşası anlamında önemi ortaya çıkmıştır. Bunun sonucunda özellikle eğitimde son dönemde sıklıkla başvurulan yöntemlerden olduğu görülmektedir.

5.2.1 Eğitimde Gölge Oyunu-Yunan Görüşleri

Tiyatro oyunu ve drama, Zafiriadis ve Darvuis’e¹²⁶ göre eğitimde alternatif yöntemler olarak uygulanması önerilmektedir. Özellikle yaşayarak öğrenme yoluyla birçok ders konularında öğrencilerin grup çalışmaları yürütmelerinin mümkün

¹²⁶ K. ZAFİRİADİS ve A. DARVUDİS, *Çağdaş okulda bir öğretim yöntemi olarak Drama*, Afoi Kiriakidi Yayınevi, ATİNA 2010

olacağını ifade etmekte. Pedagoji, psikanaliz ve sosyoloji bilimleri, tiyatronun eğitsel faydaların yadsınamayacağını öne sürmektedir.

Ploritis'e göre "Tiyatro gerçeğin içselleştirme aracı olarak, bir "yaşam deneyimidir". Tiyatroda, bir roller oyunu olarak, ilişkiler sahnelerin sözleşmeleriyle belirlenir. Doğası gereği insana sayısız kişisel ve toplumsal değerlerle uzlaşma olanağı sağlar. Piyesler öğretimi, büyük ölçüde drama yöntemlerini değerlendirmek suretiyle, ortak bir çalışmada onlara duygu ve deneyimlerini paylaşmayı özendirilmesi hasebiyle öğrenciler için önemlidir.

Alkistis, dramının, çevredeki değişimleri ve bunlara yapılacak katkıları anlamlandırabilmek için dramının yaratıcılığı güçlendirme ve sorgulayıcı düşüncüyü geliştirebilmektedir.¹²⁷

Kureci'ye göre, bu yöntemle öğrenciler metinler dünyasıyla iletişime geçerek, içerikleriyle ilgili etkinlikler yaparak kendileri de öyküyü yaşamaktadırlar. Bu şekilde sözlü ve yazılı konuşma becerilerini geliştirmektedirler. Elbette drama denince bir tiyatro oyununu kastetmiyoruz; fakat öğrencilerin tiyatro (rol, hareket, yer) ve drama (dialog, hareket, örgü, tezat, çarpışma) teknikleri kullanarak yazılı metni sahneye taşmayı anlamamız gerekiyor. Tiyatro oyunu böylece geleneksel öğretim metotlarından farklı olarak öğrencinin etkin olarak katılımını teşvik eden bir eğitsel yaklaşımla bize bir yenilik sunuyor.¹²⁸

5.2.2 Gölge Oyunuyla Dil Öğretimi

Tiyatroyu iki şekilde düşünmeliyiz: Bir tiyatro yapıyoruz dediğimiz geleneksel olan ve hadi bir tiyatro oynayalım (tiyatro olalım) dediğimiz yenilikçi yaklaşım. Yeni yöntemde tiyatronun diliyle kendi düşüncelerimizi harmanlayarak çizimler, sesler, sözcükler, şiir...vs kullanıyoruz. Her dil gibi, tiyatro dili de isteklerini

¹²⁷ Alkistis KONTAYANNI, *Kara İnek-Ak İnek, Eğitimde Drama Sanatı ve Kültürlerarasılık*, Motivo Ekdotiki, Atina, 2008:224

¹²⁸ Venetia APOSTOLİDU ve Eleni HONTOLİDU, *Söz Sanatları ve Eğitim*, TİPOTHİTO DARDANOS YAYIN, Atina 1999:370

dillendirmelerine yardımcı oluyor. Biz onlara dili öğretiyoruz; fakat söz onlarda... Onlar bu yöntemle hissettiklerini ifade edecekler.¹²⁹

Okul dili düzenlenmiş iletişim kodu olarak adlandırmak doğru olacaktır. Bu kodu farklı sosyal çevrelerden gelen öğrencilerin kavramasında farklılıkların olması ve buna bağlı eşitsizliklerin de meydana gelmesi kaçınılmaz bir süreçtir.

Bourdieu ve Passeron'a (1986) göre, yazı yazmada , düzenlemede ve seslendirmede gösterilen başarı öğrenciye özgüven kazandırmanın yanında toplum içinde de bir takdir görmenin kapısını aralaması toplumun üst tabaka gruplarından çocuklara diğerlerine karşı üstün konuma getirdiğini söylememiz mümkündür.¹³⁰

5.3. KARAGÖZ OYUNUNUN DAHİL EDİLDİĞİ BİR DERS ÖNERİSİ-I

İçinde bulunduğumuz yüzyılın ihtiyaç duyduğu insan; problemi tanımlayan, problemi çözen, eleştirel düşünceye sahip, yaratıcı, yeniliklere açık, üretken ve işbirliği yapabilen sorumluluk sahibi bireylerdir. Çağın gereklilikleri eğitime de yansımaktadır. Eğitim sistemleri de buna uygun olarak değişmekte ve gelişmekte, böylece yeni eğitim sistemleri de gündeme gelmektedir. Projelendirilmiş ders uygulamaları öğrenciyi işbirlikçi bir grup çalışması içerisinde belli kurallar çerçevesinde araştırma yaparak bilgiye ulaşmasının sağlanmasının hedeflendiği bu yöntem öğrenciyi etkin bir duruma getirmek anlamında iyi sonuçlar vermektedir.¹³¹

Yaratıcı düşüncenin gölge oyunu ile kazandırılması oyunun çok yönlü özellikleri sayesinde mümkündür. Anagnostopulos'a göre, gölgelerle başladığında,

¹²⁹ Augusto BOAL, *Theatre of the oppressed*, London: Pluto Press, London 1979

¹³⁰ Hariklia, MAGALIU, *eShadow Karagöz Yazılımının Kullanımıyla Yeni Yuncanın Öğretimi: İlkokulda Bir Öğretim Girişimi*, (Lisans Tezi, Aigeo Üniversitesi,) Rodos, 2016

¹³¹ N. DAVIDSON & P. W. O'LEARY "How cooperative learning can enhance mastery teaching" *Educational Leadership*, 1990:30-33.

öğrencilerin hayal güçleri devreye girmesi, aynı anda gerçek ve hayali olan değişik duygular yaşamalarıyla dikkatleri odaklanır.¹³²

Konulararası (diatematik) ders planlaması da öğrencinin ilgisine bağlı olarak konular arasında yeri geldikçe geçişlere imkan sağlayan bu yöntemin bilgi edinmekten çok bilginin inşası söz konusu olduğundan dolayı öğrenciyi öğrenim olgusunun merkezine almaktadır. Böyle olmasından dolayı da yenilikçi olarak addedilmektedir.

Torrance'e göre yaratıcılık kişinin hassas ve özgün çözümlerle, bir o kadar sakince ve doğru yöntemlerle farklı problemlere karşı durabilme kabiliyetidir.¹³³

Gölge oyununun yarattığı gerçek ve hayal karışımı ders ortamı, zihinsel ve duyumsal arasındaki oyun, şaka ve drama, ışık ve gölge, değerler ve değersizler, kahramanlar ve zalimler... vs gibi durumlar sınıfta yoğun, bir o kadar da yaratıcı bir eğitsel havanın oluşmasına sebep olur.¹³⁴ Yaratıcı düşüncenin böyle bir geleneksel gölge oyunu gösteriminde doğal olarak kendini göstermesi karagözü öğretim aracı anlamında önemli hale getiriyor. Aynı referans noktası çevresinde, karmaşık duygusal durumları yaşama becerisi yaratıcı kişilik göstergesidir.¹³⁵

Eğitim süreçlerinde oyunlaştırmada “Süreçsel Drama” ve “Uzman Rolü” yaklaşımlarının kullanılmaya müsait stratejilerdir. Süreçsel Drama; Dorothy Heatcote, Gavin Bolton ve Brian Way tarafından literatüre kazandırılmıştır. Öne sürülen bu yaklaşımın eğitim ortamında uygulanması uzun soluklu bir proje tarzı, probleme dayalı ve öğretim odaklı drama çalışması olduğunu söyleyebiliriz. Uzman rolü yaklaşımı ise; Özellikle ilköğretim döneminde öğrencinin soyut kavramların somutlaştırmasına, olguları çok boyutlu olarak görmesine imkân veren bir yaklaşımdır. Bu noktada en önemli husus çocuklara dramada kesinlikle bir uzman

¹³² V. D. ANAGNOSTOPULOS, *Gölge Oyunu ve Eğitim*, Kastaniotis Yayınevi, Atina 2003: 21-28

¹³³ E. P. TORRANCE, *Torrance tests of creative thinking*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service, 1966a

¹³⁴ F. KUSULAS, “Yaratıcı süreçlerde gerilimin rolü ve eğitim çerçevesinde değerlendirilmesi” *Psihologia* 13, 2006:110-112

¹³⁵ M.A. RUNCO “Cognitive and psychometric issues in creativity research”. In: S. G. Isaksen, M. C. Murdock, R. L. Firestien, and D. J. Treffinger (Eds.), *Understanding and recognizing creativity: Emergence of a discipline*, Norwood, NJ: Ablex, 1993:331-368.

rolü verilmesidir. (öğretmen, araştırmacı, mühendis, sanatçı, yazılımcı, hekim vb.) Bu yaklaşımın özünü, çocukların gerçekçi bir problem durumunu çözmeye çalışırken sorumluluk almaları, yetki sahibi olmaları ve bir uzman olarak oyunda yer almaları oluşturmaktadır. Gölge oyunu geleneksel bir tiyatro ve bir drama sanatı olarak bu yaklaşımdan hareketle benzer çalışmaların yapılması yerinde olacaktır. (Şekil.11)

Yaratıcı drama uygulamalarında izlenen süreç her zaman aynı olmamakla birlikte; Isınma, Sözlü ve Sözsüz Rol Oynama-Oyun, Doğaçlama ve Oluşum, Rahatlama ve Değerlendirmedir. Yaratıcı dramanın öğeleri; drama lideri (öğretmen), katılımcılar (oyun grubu) ve çalışma ortamıdır.

Yaratıcı dramanın katılımcılara sağladığı yararlar maddeler halinde aşağıdaki gibi özetlenebilir.

- ❖ Hayal gücünü harekete geçirir ve yaratıcılığı geliştirir,
- ❖ Katılımcılara kendi düşüncelerini geliştirme fırsatı verir,
- ❖ Eleştirel düşünme yeteneği geliştirir,
- ❖ İletişim becerilerini geliştirir,
- ❖ Açık uçlu etkinliklerle tahminleme ve süreçte yer alan ikilemlerin çözümüne de problem çözme becerilerini geliştirir,
- ❖ Öğrencinin katılımcı olmasını sağlar,
- ❖ Kendi düşüncesine değer vermeyi öğretir, bağımsız düşünmenin yolunu açar,
- ❖ Sosyal ve psikolojik duyarlılık yaratır, kendine ve diğerlerine karşı duyarlılığı artırır,
- ❖ Kendi kararlarına güvenir, dolayısıyla özgüven kazanır,
- ❖ Bir grubun üyesi olarak toplum bilinci artar,
- ❖ Dört temel dil becerisini (konuşma, dinleme, okuma, yazma) geliştirir,
- ❖ İnsanları, durumları ve olayları gözlemleyerek tecrübelerini artırır,
- ❖ Bir grupla planlama yapma, karar verme ve çözümler üretme becerisini geliştirir,
- ❖ Soyut kavramları daha kolay anlar,
- ❖ Fazla duyu organını harekete geçirerek öğrenciyi, etkinleştirir,
- ❖ Bilgiyi bir oyun içinde sunarak öğrenciyi cezbeder,

- ❖ Çevresiyle daha uyumlu hale gelir, tartışma ve uzlaşmayı öğrenir¹³⁶

5.3.1 Örnek Bir Ders Projesi

Oyun her zaman eğitim ve öğretimle ilgili olmuştur. Bu son yüzyıl içinde daha da belirginleşmiş ve batıda dramatik eğitim olarak kendisini göstermiştir. Geleneksel Türk Tiyatrosu ise özellikleri itibariyle dramadan ya da tragedyadan uzak epik unsurlarla süslenmiştir. Gerek Dr. Georg Jakob'un gerekse Prof. Metin And'ın görüşleri eğitim ve öğretimde Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun dramadan daha faydalı ve başarılı olacağı yönündedir. Bu görüşlerden hareketle geleneksel seyirlik oyunu karagözün dahil olduğu uzun soluklu ders projeleri tasarlayarak bir yandan bu önemli kültürel değerimizin kaybolmasını önlemek ve yeni nesillere aktarmak mümkün olacak; diğer yandan bu oyunun derste yaratacağı eğlenceli ortam sayesinde dersleri öğrencilere sevdirmek mümkün olacaktır. Aşağıda bu düşüncemize paralel yürütülmesi mümkün bir projenin özetini veriyoruz.

Çalışmanın proje tabanlı öğrenme¹³⁷ yaklaşımıyla olacağından ve gruplar halinde çalışılacağından ötürü öğrenci grupların oluşturulmuş ve grup elemanları aralarında görev paylaşımı yapmış olmaları varsayılmalıdır. Bu ders projesine ayrılacak zaman öğretmenin konuların ne kadar derinliğine inmeyi düşünmesiyle bağıntılıdır. Proje tasarlama-yapma, metinlerin hazırlanması, provalar-duyuru, gösterim ve değerlendirme aşamalarından oluşacaktır. Ayrıca projeyi bir Etwinning projesi olarak da yaparsak farklı eğitsel sonuçlar elde etmek mümkün olabilecektir.

A) Tasarlama-Yapma Aşaması

a. Adım

Öğretmen ders projesinin bütün adımlarını önceden hazırlamış olmalıdır. Ders senaryosu geleneksel şekilde fotokopi olarak verilebileceği gibi, bilişim imkanlarından yararlanarak wiki, google groups, WebQusts gibi ortamlara önceden yüklemesi şeklinde de olabilir. Ders senaryosunun bir parçası olan perde, dekor,

¹³⁶ Yorgos MEGA, *Eğitimde Duyumsal Deneyimlerin Değerlendirilmesi «İ aksiopiisi tis aisthitikis empirias stin ekpaidefsi»* Eğitim Enstitüsü, Atina 2011:50

¹³⁷ Alper BAŞBAY, "Basamaklı öğretim programıyla desteklenmiş proje tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrenme sürecine etkileri" *Ege Eğitim Dergisi* 2005 (6) 1: 95-116

temsiller... vs. Gibi çalışmaların yapımıyla ilgili her türlü yönerge projenin belirlenen bilgi kaynağında bulunması düşünülmelidir. Bu öğretmenin yapması gereken ön hazırlıkların bir parçasıdır. Önemli bir husus da çalışma takviminin de oluşturulmasıdır. Planlı çalışmaları ortaya çıkacak muhtemel sorunları da önleyecektir. (Şekil.12)

b. Adım

İlk görevleri Karagöz sahnesi yapmak, oyundaki tamsilleri yapmak, ışık ve ses çalışması için hazırlık yapmaktır. Tüm sınıf öğrencilerini 5-6 kişilik gruplara ayırdıktan ve sonra belirlenen görevleri paylaşmaları istenecektir. Her grup farklı bir görev üstlenmelidir. Bir grup sahne yapımını üstlenirse, bir diğeri temsilleri üstlenmeli. Temsiller çok olacaksa daha fazla grup devreye sokulmalıdır.

c. Adım

Öğrenciler çalışmaya başlamadan önce belirlenen kaynaklardan bu konuda bilgi edinmeleri için uygun ortamın sağlanması da olmazsa olmazlardan biridir. Bu bilgileri araştırarak öğreniyorum anlayışı çerçevesinde ve grupların kendi içinde işbirlikçi çalışma anlayışının da kuralarının uygulanması da gözetilmelidir.

ç. Adım

Ardından öğrenciler sırasıyla yönergeleri izleyerek, gerektiğinde araştırarak kullanılacak malzemeleri tedarik edecekler ve bu malzemelerin kurulumu için eğer gerekirse yardım için başvurabilecekleri kişileri belirlemeli ve onlara ulaşmaları için seçenekler ve imkanlar sunulması gerekmektedir. Bu noktada sorunla karşılaşmak ve sorunlara çözüm üretmek için işbirliği yapmaları öğrenciler için birer kazanım oluşturacağı unutulmamalı; bu yüzden de özellikle sorunların çözümünde gerekmedikçe müdahil olunmamalıdır.

d. Adım

Perdenin hazırlanışı ile ilgili öğrenciler araştırma yaparak bilgi edinmeli ve elde edilen bilgiler istişare edilerek eylem planı oluşturmalıdırlar. Alınacak malzemeler belirlenir. Malzemeler listesi oluşturularak bunların sağlanması için

öğretmen veya okul aile birlikleri yardımcı olmaları düşünülebilir. Burada eğitimin tüm katmanlarıyla okul hayatının içinde olması ayrıca faydalıdır. Öğrencilerin bu etkinlik içerisinde sosyal hayatın gereklerine uyarak bizzat katılıyor olmaları öğretim sürecinin gerçekçi, kazanımların da kalıcılığını sağlayacaktır

e. Adım

Sahne ve diğer kısımların yapımı konusunda senaryo içine dahil edilen yapımla ilgili video izlenir ve notlar alınır. Her grup kendi üstlendiği görevi yapma sürecinde gerektiğinde bilgi kaynaklarına başvurur. Kullanılacak aletler konusunda yardıma ihtiyaç olursa, nereden alabilecekleri konusunda tartışmaları ve çözüm aramaları gerekmektedir. Gerekirse öğretmenden yardım istemelerini bilmeleri kendilerine bildirilmiştir.

f. Adım

Uzmanlık gerektiren durumlar için devreye girecek kişiler veya başvurulacak yerlere gidilmesi konusunda da gerekli yardımlar sağlanır. İnternetin sunduğu iletişim ve bilgi edinme olanakları öğrenciler tarafından kullanılması onlara uzman kişileri bulmak ve onlarla irtibat kurmak için yararlı olabilir. İnternet güvenliği ve güvenilirliği konuları da bu noktada göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Grupların çalışmaları tamamlanınca işin teknik yönü tamamlanmıştır.

B) Metinlerin Hazırlanması Aşaması

a. Adım

Gruplar kendi aralarında toplanıp yine senaryoya dahil ilgili bölümden (senaryomuzu yukarıda bahsedildiği gibi bir blog sayfasına yüklediyseniz oraya bakılacak) bir konu seçerler. Ardından grup başkanları bir araya gelerek konuları istişare ederek bir tanesinde karar kılmaları gerekir. Seçilen konu üzerine çalışmalar başlatılır. Konu seçiminde öğrencilere olabildiğince özgürlük tanınması projeyi benimsemeleri ve daha istekli olmalarını sağlayabilir.

b. Adım

Bu adımda öğrencilere araştırmak ve örnek karagöz oyunları bulup izlemeleri için yeterince zaman tanınmalıdır. Seçtikleri konuya benzer konular da tespit edilip

incelenebilir. Amaç oyunun yapısını, sıralamsını,.. vs inceleyip anlamaktır. Tüm proje safhalarında öğretmen mümkün mertebe az müdahale eden bir rehber konumunda olmalıdır ve muhtemel hatalara da müdahale etmemelidir. Bırakalım hatalarından ders çıkarmayı bilsinler.

c. Adım

Bu adım belki de en önemlisidir; çünkü öğrencilerin hayallerini somutlaştırmaları ve belli bir kalıp içerisinde yazıya dökerek bir bütün oluşturmaları gerekiyor. Her grup elemanları seçtikleri konuya uygun metinler, diyaloglar kaleme alması gerekiyor. Gruplar oyunun bir farklı sahnesi üzerine çalışması, sonra da sahnelerin birleştirilmesi daha verimli olmak açısından önemlidir.

ç. Adım

Toplanan bilgiler, düzenlenen metinler, yazılan diyaloglar sayfalara işlenir ve gözden geçirilerek yüksek sesle de okunarak düzeltmeler yapılır. Grup üyeleri metinleri yazım kuralları ve noktalamalar bakımından da denetlemesini yaparlar. Unutulmaması gereken bir husus da metin yazmaları bir yaratıcı etkinlik olarak çok önemli olduğu kadar, okuma-yazma çalışması ve buna bağlı dil kurallarının da edinilmesine yönelik bir çalışma oluşturacaktır.

d. Adım

Oyunda üstlenilecek roller seçilir. Bu konuda tüm öğrencilerin rol alması ve bu rolün kendileri tarafında benimsenmesi önemli. Her ne kadar konuşmalar yazıya dökülmüş olsa da oyunun özünde doğaçlama olduğu için bu öğrencilerin beceriyle de alakalı olduğundan dolayı müsaade edilmesi uygun olacağı kanısındayım. Karagöz oyununda tiplerin de bir yandan öğrencilerin de görüşlerine yer vermek suretiyle çeşitlendirilmesi önemlidir. Bunun yanısıra temel tipler (Karagöz ve Hacivat) dışında diğerleri bilişim çağına uyarlanması hem öğrencilerin hoşuna gidecek, hem de söz konusu geleneksel seyirlik oyunumuzun geleceğe taşınması mümkün olacaktır.

C) Provalar-Afiş Hazırlama-Duyuru

a. Adım

Metinler ve konuşmalar hazırlandıktan sonra belli aralıklarla provalar yapılması, muhtemel hataları görmek adına yararlı olacaktır. Hatalar not edilmeli ve prova sonunda bu hatalar tek tek ele alınıp nasıl düzeltileceği konusunda açık tartışma yapılmalıdır. Bu toplantıların yapılmasında konuların ele alınırken sınıf kuralları, nezaket kuralları ve konuşma kuralları gibi değerlerin dikkate alınması önceden bu kuralların da belirlenmesi ve herkesin görmesi için panoya asılması iyi bir hareket olacaktır. Kurallara en iyi uyum sağlayanlar da ödüllendirilerek bunun özendirilmesi de yine projenin bir parçası olabilir.

b. Adım

Oyunun hazırlanmasının yanısıra afiş ve duyuru hazırlıkları da projenin bir parçası olarak öğrencileri değişik eğitsel konularda motive etmesi olanaklıdır. Afiş hazırlamada gerek tasarım, gerekse de çarpıcı ve dikkat çekici ifadeleri biraraya getirmek için bilgisayar kullanılabilir. Bunu yapmada toplantılar ve tartışmalar yaparak karar verme süreci önemlidir. Belki de projeye başlarken gruplardan biri bu görevi üstlenebilir. Halkla ilişkilerden sorumlu grup oluşturulabilir.

D) Gösterim

Hazır olduğunda karagöz oyunu gösterisi yapılır. Gösteri okulun başka sınıflarına yapılabileceği gibi, velilerin davet edilmesiyle başka bir anlam kazandırılabilir.

E) Değerlendirme

- Ders senaryosunun uygunluğu ve yeterliği açısından değerlendirilir.
- Çalışmalar sırasında grup içerisinde elemanların kurallara uymaları, sorumluluklarını yerine getirmeleri açısından öz değerlendirme yapıcı bir katkısı ve diğer muhtemel grup çalışmalarında daha iyi performans göstermelerine yönelik iyi bir zemin hazırlayacaktır.
- Araştırma ve metin yazma-düzenleme çalışmalarında grupların kendi içinde gösterdikleri başarı, önceden konmuş olan dilsel hedefler çerçevesinde ele alınıp değerlendirilmelidir. Ardından gruplar kendi aralarında bu kapsamda bir derecelendirmeye alınması ve bu sonuçların da panoya veya okul

gazetesinde (e-gazete de olabilir) yayınlanması öğrencilerin ve grupların motivasyonu için gereklidir.

5.3.2 Etwinning Programı-Karagöz Oyunu Gösterimi

Proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin yaşamlarında karşılaşılabilecekleri problemleri sınıf ortamında farklı disiplinlerle bağlantı kurarak bir senaryo çerçevesinde çözmeye çalıştıkları öğrenme yaklaşımıdır. Daha çok John Dewey'in ileri sürdüğü öğretim ilkelerinden esinlenerek geliştirilen proje yöntemi, bireysel öğrenmeye önem vermesi yanında okul ile toplumsal hayat arasında yakın ilişki kurulmasına önem veren bir öğretim yaklaşımıdır.¹³⁸

Proje tabanlı öğrenme yaklaşımı; bireysel ya da küçük gruplar aracılığı ile doğal koşullar altında yaşama benzeyen bir yaklaşımla problemlerin çözümünü amaçlayan bir öğrenme yaklaşımıdır.¹³⁹

Proje Tabanlı Öğrenme Özellikleri

- ✓ Proje temelli öğrenmede disiplinler arası bir senaryo üzerinde çalışılır.
- ✓ Grupla ya da bireysel olarak gerçek yaşama uygun beceriler kazandırma amacı yürütülen bir yöntemdir.
- ✓ Sonunda bir ürün ortaya konulması istenir ancak önemli olan süreçtir. □ Öğretmen rehberdir.
- ✓ Pragmatik, ilerlemeci bir anlayış vardır.
- ✓ Araştırma ve inceleme içerisinde, uygulamadan değerlendirmeye beceriler kazandırılır.
- ✓ Sentez basamağı daha ağırlıklıdır. Direkt uygulamadan başlar.

Etwinning özünde bir PTÖ yöntemi olduğunu müşahade etmiş olduk. Bundan hareketle üzerinde çalıştığımız Karagöz oyunu gösteriniz alternatif olarak bir

¹³⁸ Ayşegül KINIK, *Fen Bilgisi Dersinde Proje Çalışmalarının Öğrencilerin Bilim Anlayışına ve Bilimsel Süreçleri Algılamalarına Etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü) İstanbul:2004

¹³⁹ Fitnat KORKMAZ, Hünkar ve KAPTAN, "Fen Eğitiminde Proje Tabanlı Öğrenme Yaklaşımı", *Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı 20, 193-200:2001

Etwinning projesinde¹⁴⁰ yer alabilir. Yurtiçi veya yurtdışından bir okul ile proje ortaklığı sayesinde öğrencilerin farklı deneyimler kazanması mümkün olacaktır. Öte yanda hazırladıkları projeyi bir yönetmen rolünde çekimler yaparak, bir senarist rolünde senaryo yazarak, bir yazar/köşe yazarı rolünde makaleler yazarak ve bir gazeteci rolünde projeyi haber yaparak çalışmayı zenginleştirmemiz bizim elimizde, öğretmenin elindedir. Kullanıcı tarafından oluşturulan içerik, paylaşılan bilgi, sosyal ağ ve çevrimiçi iletişim yolu ile yayılan fikirler yanında YouTube, Myspace ve Facebook gibi siteler de bu büyüme eğiliminin parçalarıdır. Ziyaretçiler basit web-tabanlı ara yüzü kullanarak linkler, fotoğraflar, videolar, dokümanlar gibi içeriklerle paylaşılan kaynak koleksiyonu oluşturabilirler. Kullanıcı merkezli bu teknolojilerin paylaşım ve sosyal yönü öğrenme – öğretme açısından büyük potansiyele sahiptir.

5.4 KARAGÖZ OYUNUNUN DAHİL EDİLDİĞİ BİR DERS ÖNERİSİ-II

Gölge oyununun öğretime alınması öğrencilere pedagojik, psikoduygusal ve kavramsal düzeyde yararlarının yanısıra yaratacağı eğlence ortamıyla da dersi oyunlaştırması ile mümkündür. Bütün sanatlar gibi gölge oyunu da belki öğretim amaçlı bir düşünceyle varlığını sürdürmez, fakat eğitim-öğretim bilimcilerin böyle bir yaklaşımla bu sanatın sınıfa ve öğrenci düzeyinde uyarlanması sonucunda bilginin daha yaratıcı bir ortam içerisinde kazandırılması amacına hizmet etmesi sağlanmaktadır.

Gölge oyunlarının öğretimde bir araç olarak kullanılmasının önemine inanmış isimlerden olan Walter Puhner çocukların karagöz gölge tiyatrosuna duyuşsal tepkilerinin ayrıntılı şekilde çözümlemesini yaparken, oyun içeriklerinin ve çocukların gösterime katılımının eğitsel önemini irdelemiş ve eserinde geniş yer ayırmıştır.¹⁴¹

¹⁴⁰ Etwinning projeleri hakkında bilgilendirme: bağlantı alış tarihi 04.01.2020.
http://sadimanpolatcebiilkokulu.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/34/22/736228/dosyalar/2017_11/13163640_eTwinning_bilgilendirme.pdf?CHK=4ef717a35f064986c8e9a563b75aa582

¹⁴¹ Valter PUHNER, “Yunanistan’da Tiyatro ve Eğitim”, *Eğitim ve Tiyatro*, Sayı 9, 2008:7-9

Bilindiği üzere gölge oyunu eğlence amacıyla ortaya çıkmış bir sanat dalıdır. Geçmişten günümüze işlediği konular bölgeden gölgeye ve dönemden döneme farklılıklar göstermiş, toplumun gündeminden etkilenerek konular belirlendiğini söylemek mümkündür.¹⁴²

Günümüzde genel kabul görüş, her türlü sanatın eğitim içerisinde yerini alması gerektiği, öğrenim ortamında değerlendirilmesi yönündedir. Gölge oyunu da bir sanat olarak eğitimcinin elinde çok değerli bir eğitim öğretim aracıdır.¹⁴³

Petris de gölge oyununun eğitsel değerini ele aldığı eserinde, “Çocuklar Karagiozis oynuyorlar; çünkü bu oyun hareketleriyle diğerlerinden farklı. Çocuklar gösteriye odaklandıklarında karagözis figürleri adeta gerçek insan oluyor.”¹⁴⁴

Benzer bir görüşü savunan Kallergis de, çocukları kendine çeken belki de gölge oyununun sadeliği olduğunu ve bu gölge oyununun sadeliği ve ilkeliği çocukları etkisinde bırakmaya yettiği görüşünü ileri sürmüştür.¹⁴⁵

Öğretim yaklaşımında gölge sanatının yararlı bir araç olarak kullanabileceğimiz bazı öğretim konularını ele almaya çalışalım.

5.4.1 Dil Öğretimi

Öğretiminde öğrencinin pasiflikten harekete geçmesinde devreye sokulacak araçlardan biri de sanatı kullanmaktır. Ele aldığımız dil öğretiminde de özellikle dilsel sanatlar diye adlandırabileceğimiz müzik, dans, resim, fotoğraf, tiyatro v.s. gibi dallar sözlü ve yazılı dilin geliştirilmesine ortam hazırlayabileceği kanıtlanmış ve genel kabul görmektedir. Buna göre gölge tiyatrosu da sınıf ortamında dilsel gelişmeye hizmet edebilecek araçlardan biri olarak karşımızda duruyor. (**Şekil.13**)

¹⁴² H. PETROPULOS, H, *Karagöz ve Yeraltı Dünyası «O karagiozis kai o ypokosmos»* Atina, ELLİNİKA GRAMMATA, 1980:65-101

¹⁴³ Yorgos MEGA, a.g.e. Atina 2011: 49-69

¹⁴⁴ Georgos PETRİS, *Karagiozis, Toplumsal Deneme, “Dokimio Kinoniologiko”* Gnosi Yayınevi, Atina 1986:57

¹⁴⁵ İ. E. KALLERGİS, *Karagiozis ve Çocuk Ruhunu*, V. D. Anagnostopoulos, *Gölge Oyunu ve Eğitim içinde*, Kastaniotis Yayınevi, Atina 2003: 21-28

5.4.1.1 Sözlü Konuşma

Sözlü anlatım konusunda bir ilkokul öğrencinin kendini ifade edebilme, düzgün cümleler kurabilme, kelime hazinesini geliştirme v.s. yetilerini geliştirmesine yönelik yapılacak etkinlikler arasında karagöz oyununun önemli bir katkısı olduğu ortaya konmuştur.

Bu konuda yapılabilecek örnek çalışmalardan bahsetmek gerekirse: Küçük sınıf kendini ifade etmede zorlanmakta olan öğrencileri sevimli karagöz karakterlerini kullanarak kısa karşılıklı konuşma metinleriyle bir oyun ortamı içerisine sokarak bu sanatın sağlayacağı sihirli eğlence ortamından yararlanmak mümkündür. Öğrenciye karagöz tasviri kullanarak ve onun konuşma tarzıyla kısa sorular yönelterek cevaplaması için uygun bir ortam sağlanabilecektir. Belki öğrenciyi karagöz figürleriyle oynaması ve sonrasında hayal ürünü veya gerçek hayattan konuşmalar yapması teşvik edilebilir. Örnekleri çoğaltacak olursak, öğrencilere farklı karagöz oyunu karakterleri vererek onlardan şiir okumaların, fıkra anlarmaları, tekerlemeler söylemeleri veya birbirlerine bilmece sormalarıyla sınıfı çocuklar için çok eğlenceli bir oyun ortamına dönüştürmek, onları bilgiye açık hale getirmesi anlamında da büyük önem arz etmektedir. Daha büyük sınıflarda ise bir görseli esas alarak onun anlamak, yorumlamak, fikir beyan etmek oyunsal bir ortamda daha verimli olması muhtemeldir. (Şekil.14)

5.4.1.2 Yazılı konuşma: Anlama/okuma ve üretme/yazma

Yazılı konuşma söz konusu olduğunda, dikkatimizi özellikle büyük sınıfların öğrencileri tarafından metin üretimine odaklanacağız. Müfredatın planlamasına göre bilişsel içeriğin eksenleri, bir metni yazma aşamaları, yapısı, dil eylemleri, konuşma türleri, metin türleri ve özetler temel eksenlerdir. Amaç, metinleri (örneğin, Ezop efsanesinin Karagiozis performansı için bir metin haline geldiği), belirli amaçlar ve farklı alıcılar için farklı konuşma türlerini (örn. röportaj, biyografik metin, poster, talimat metni, vb.) dönüştürerek özet yazmaktır. Yukarıdaki amaçlar yapı, iletişim, sistem ve organizasyon, benzerlik ve farklılık gibi temel kavramlara ve tüm bunlar disiplinlerarası öğretim yaklaşımına hizmet etmektedir.

Yazılı metinlerin okuyup anlamakta maksat, öğrencilerin akıcı ve anlamlı bir şekilde okuma yeteneğini geliştirmek, Gölge Tiyatrosu'nun metinlerini gerekli konuşma ifadesi (ses, stil, hareketler, vb.) ile okuma pratiği yapmaları amaçlanmaktadır.

Ancak, çoğu kez birçok öğrencinin yazılı bir metin üretmede birçok zorlukla karşılaştıklarını belirtmeliyiz. Karşılaştıkları zorluklar gerek metin oluşturma, geliştirme ve malzeme sınıflandırma, yazma, gerekse de içerik, fikirler, kelime derinliği gibi sorunlardır. Kısacası iki adet soru var: Nasıl yazacaklar ve ne yazacakları meselesidir. Bunun yanısıra öğretmenler de yaratıcı ve eğlenceli bir yazılı anlatım öğretim yöntemi arayışı içerisinde oldukları araştırmalarla tespit edilmiştir. Aşağıda gölge Tiyatrosu aracılığıyla yukarıdaki zor durumların üstesinden gelmenin nasıl mümkün olduğunu göreceksiniz.

Yazılı bir metin üretmesi için öncelikle öğrenciye zihinsel olarak uyarıcı verilmesi gerektiği yaygın olarak kabul görmektedir. Bu uyarılar görsel, işitsel ve hatta bu ikisinin bir bileşimi olabilir (Alkistis.¹⁴⁶ Başka bir deyişle, bir öğrencinin önce görsel bir uyarıcı, örneğin bir fotoğraf, bir müzik duyması, bir oyun görmesi, vb. sonucu bir masal yazması çok daha kolaydır. Gölge Tiyatrosu bilindiği üzere çok sayıda görseller (temsiller, perde, posterler, çizimler, vb), işitseller (müzik, konuşmalar) ve görsel-işitsel uyarılar ("canlı" veya video performansları) içermektedir. Bu nedenle, yazılı konuşma üretimi için gerekli olan uyarıların Gölge Tiyatrosu aracılığıyla öğrencilere eğlenceli ve yaratıcı bir şekilde sağlandığını, böylece onların ilgi ve olumlu tepki vermelerine yol açtığını gözlemliyoruz.

Yapılabilecek örnek etkinlikler: Öğrenciler Gölge Tiyatrosu'nun bir kahramanını inceleyebilirler. Bu amaçla kütüphaneleri, interneti, vb. tarayabilirler, kahraman hakkında bilgi bulabilirler, bu kahramanın temsilini gerekli malzemeleri bulup yapabilirler, vs. Daha sonra kahramanı betimleyen bir metin yazabilirler (onu nasıl görüyorlar, nasıl bir kişilik olduğunu, kullandığı dil hakkında düşüncelerini, repliklerini, ona eşlik eden müziği, figürünü yapmadaki zorlukları, vb.). Ayrıca kahramanın yöresel şivesiyle bir metin yazabilirler, örneğin karakterin ağzından bir

¹⁴⁶ Alkistis KONTOYANNİ, *Gölge Kukla Tiyatrosu*, Ellinika Grammata, Atina 1990:170

arkadaşına mektup. Öğrenciler ayrıca ,(bilinen ya da doğaçlama olabilir) seçecekleri bir tiyatro performansını sahnelemek için ihtiyaç duyacakları tüm kahramanların temsillerini kendileri yaparak, perdeyi de hazırlayabilirler. Bir yazı örneğinden hareketle giriş, gelişme ve sonuç sahnelerini kaleme alarak, bireysel veya grup çalışmaları yaparak özgün oyunlar yazabilirler. Başka bir deyişle, öğretmenin yardımıyla, bir " Yaratıcı/ Tiyatro Yazma Atölyesi" oluşturulabilir, bu sayede öğrenciler yazıları ile Karagöz'ün büyüdü dünyasına seyahat ederken, aynı zamanda yazma yöntemlerini öğreneceklerdir.

Gölge Tiyatrosu aracılığıyla biz yön (anlayış ve üretim) yetiştirmek için referans nedeni ek olarak, davetiye, talimatlar, vb gibi olabilir. Örneğin, öğrenciler talimatları içeren metinleri okuyabilir ve bunları bu tür tiyatro sanatının (incir, dekor, berde, vb.) çeşitli nesnelere oluşturmak amacıyla gerçekleştirebilir. Ayrıca, yukarıdaki nesnelere nasıl inşa edebileceklerini başkalarına öğretmek için bu tür metinler de yazabilirler. Öğrencilerin eserlerinin "reklamını" yapabilmeleri için, her eserden bir sahneyle çizimler (posterler/reclates) yapabilecekler, burada performans, davayla ilgili birkaç kelime, vb. not edilebilir. Aşağıdaki öğrencilerden çeşitli metin öğeleri (poster, davetiye, vb) oluşturmak için yardımcı olur. Bu posterler veya davetiyeler okulun farklı yerlerine asılabilir, tüm öğrencilerin görebileceği ve okuyacağı, ve bu şekilde otantik iletişim koşullarında yazılı konuşma üretimi elde edeceğiz. Ayrıca yukarıdaki öğrenciler bu süreçte çok yararlı olan özetleri ve hatta kendi metinlerini yazma alıştırmaları yapabilirler.

Öğrenciler ayrıca Gölge Tiyatrosu aracılığıyla söyleşi ve biyografi gibi diğer konuşma ve metin türleri üzerinde de çalışabilirler. Örneğin, bir karagöz oynatıcısıyla kendilerinin hazırlayacağı sorularla röportaj yapabilirler. Ayrıca yaptıkları görüşmeden elde ettikleri bilgilerle karagöz oynatıcısının özgeçmişini yazarak çeşitli metinlerin dönüştürmesini yapabilirler. Ayrıca bir eserin kahramanı, figürü, genellikle dahil olduğu durumlar hakkında sözlü ve yazılı olarak doğaçlama yapabilirler. Son olarak geleneksel karagöz sanatı ile ilgili müzeleri ziyaret edebilir ve daha sonra izlenimleri hakkında bir metin yazmaları istenebilir.

5.4.2 Matematik

İlköğretim Okulu'nda matematik dersinde aşağıda göreceğimiz gibi temel hedeflerin çoğu Gölge Tiyatrosu aracılığıyla sunulmaktadır.

Yapılabilecek etkinlikler: Örneğin, matematik dersi hedefleri bağlamında, öğrenciler karagöz gösterisi hazırlama çerçevesinde ortamda yön bulma, sahnenin hazırlanmasında gerekli olan çeşitli bileşenlerin tasarlanması, perde hazırlama esnasında çeşitli geometrik şekil ve cisimlerin uzunluklarını ölçmek, yüzey ve hacimlerini hesaplamak gibi bir çok eğlenceli etkinliği işbirliği içerisinde yapmaları mümkün olacaktır. Bunun yanısıra bu çalışmaların yapılması zamana bağlı olması hasebiyle zaman kavramını, gösteriye katılmak için bilet kesmeleri de para kavramını yaşayarak öğrenmeleri için uygun öğrenim ortamı oluşması bakımında gölge oyunu muhteşem bir seçenek olduğu aşikardır. Son olarak, birinci sınıf öğrencileri çeşitli matematiksel işlemler üzerinde alıştırmaya yapmaları (sayıların toplama ve çıkarması, ilk yirmi sırada birinciler ve ilk yüze ikinci sınıflar alınması...vs) bunun yanı sıra Gölge Tiyatrosu sahneleme etkinliği sayesinde sorun çözme yetilerini geliştirmeleri mümkün olacaktır.

Büyük sınıflardaki öğrenciler için yukarıdaki etkinliklerin çoğu daha derinlemesine yapılabilir. Örneğin, karagöz sahneleme hazırlıklarında gerek duyulacak uzunlukların, alanların, hacimlerin, köşelerin, paranın vb. doğru ölçümleri yapılabilir. Öğrenciler ayrıca, bu tür gölge sanatıyla ilgili bir etkinlik içinde yer almalarıyla karşılaşacakları çeşitli karmaşık problemlerin (örn. çevre, alan, hacim, vb.) çözümünde (yaşlarına ve bilgi düzeylerine uygun olarak) toplama, çıkarma, çarpma ve bölme gibi karmaşık matematiksel eylemler de yapmaları gerekecek, bu işlemleri yapmaları sırasında çarpım tablosunu da kullanmaları gerekecektir. (Şekil. 15) Karagöz ile bundan şikâyet etmeyeceklerdir.

5.4.3 Fen Bilgisi

Fen Bilgisi dersi ilköğretim 4. sınıfta okutulmaya başlanmaktadır. Daha alt sınıflarda bu ders konuları ve içerikleri hayat bilgisi dersinde ele alınmaktadır.

Dördüncü sınıfta başlayarak üst sınıflarda devam eden bu ders konuları ele alınarak öğretmenin bireysel amaçlarından bazıları şunlardır: Canlı varlıklar, cansız varlıklar madde ve maddenin özellikleri... vb.ana başlıkların yanısıra; elektrik devresini bilmek, bir devredeki bir pilin kutuplarıyla bir lambayı doğru bağlamasını tecrübe etmek, elektriği ileten ve iletmeyen (yalıtkan) malzemelerin varlığını deneysel olarak belirlemek, kanallardan yapılmış ve yalıtkanlardan yapılmış kabloların iletken ve yalıtkan kısımlarını belirlemek, bir elektrik devresindeki anahtarın fonksiyonunu deneysel olarak farketmek, seri bağlantı ile paralel bağlantı arasındaki farklılıkları ve benzerlikleri belirlemek, deneylerin yürütülmesi sırasında sadece pil kullanabileceklerini ve soketlerden akım neden alınamayacağını anlamak, elektrikli cihazların dikkatsiz kullanımından kaynaklanan riskleri belirlemek... vb gibi alt başlıkların irdelendiği dersler yapılmaktadır. Yukarıdaki tüm hedeflerin sınıf ortamında yapılmasını eğlenceli ve öğrenci katılımının yoğun olduğu bir eğitsel sürecin sağlanmasında Gölge Tiyatrosu çok önemli bir rol oynayacağı beklenmektedir.

Bilindiği gibi, aslında karagöz gösterisi ışık ve gölge gibi iki doğal fenomene dayanmaktadır. Günümüz karagöz oynatıcıları perdeyi aydınlatmak için elektrik devresi ve lamba kullanmaktadırlar. Geçmişte aydınlatma amacıyla mumlar, lambalar, vb imkânlar kullanılmıştır. Bu da geçmişten günümüze aydınlatma araçlarını öğrenme amacına yönelik öğrencilerde uyarmaya sebep olacaktır.

Yapılabilecek etkinlikler: Yukarıdaki bağlamda, bu sınıfın öğretmeni, yukarıda açıklanan aydınlatma için elektrik gerekli parçaları kullanarak elektrik devresi oluşturabilir. Öğrenciler bu elektrik devrelerini gözlemleyerek kendileri de piller, düşük voltajlı lambalar (lambalar) vb. kullanarak benzer devreler hazırlayabilirler. Bu etkinlikle öğrenciler hem elektrik devrelerinin oluşturulmasını hem de elektrik kablosundaki yalıtkan ve iletkenlerin varlığını tecrübe etmiş olacaklardır. Ayrıca farklı devre bağlantısı türleri (paralel ve seri) arasındaki farkları da görebilirler. Işıkla ilgili olarak, Gölge Tiyatrosu'nun mercekle, lamba ve diğer donanımlarını kullanarak ışığın doğrusal yayılmasını saydam, yarı saydam ve opak maddelerin (örneğin jelatin, kağıt, ahşap, deri, vb.) varlığını belirleyerek gölgenin

nasıl oluştuğunu da gözlemleyebilirler. Ayrıca ışık konusu dahilinde gölgenin oluşumu konusu işlenirken gölge oyunu harika bir araç olabilir. (Şekil.16)

5.4.4 Hayat Bilgisi

Hayat Bilgisi dersinin konuları, çocukların doğal ve toplumsal çevrelerini tanımalarına, içinde buldukları bu çevrelere uyum sağlamalarına yönelik becerilerin kazandırılması esas alınarak seçilmiştir.

İlköğretim Okulu öğrencilerine bu öğretim konusunu öğretmenin bireysel amaçlarından bazıları şunlardır: okulda ortak etkinlik ve etkinliklerin gerçekleştirilmesi için bir işbirliği ruhu geliştirmek, anavatanlarına ve kültürel miraslarına ilgi ve sevgi geliştirmek, daha geniş yerel çevreyle ilgili sorunlar (örneğin çevre) konusunda farkındalık yaratmak. , kendi toplumuna ait olduğu daha geniş bölgenin popüler kültüründen öğelerin aranması ve tanıtımına ilgi geliştirmek, daha geniş doğal ve insan yapımı çevreyle ilgili sorunların farkındalığını artırmak, vb.

Hayat Bilgisi dersinde "dramatizasyon" yöntemine sıkça yer verilebilir. Çocukların toplumsallaşması için gerekli olan davranışların kazandırılmasında bu yöntemin etkisi çok büyüktür. Bu yöntem, öğrencilerin dersi daha dikkatli izlemelerini, derse katılmalarını ve öğrenilenlerin daha kalıcı olmasını sağlar. Bu bağlamda karagöz oyunu da uygulanabilecek seçeneklerden biridir.

Yapılabilecek Etkinlikler: Öğrenciler gölge tiyatrosu gösterisinin organizasyonu vesilesiyle (temsiller, sahne, perde, yazılı metinleri vb.) yaşadıkları çevreyi keşfederler. Örneğin, gerekli malzemelerin temini için pazar araştırmasında etkin rol almak, müzelere veya diğer ilgili yerlere ziyaretlerde bulunmak ve oyunun sahnelenmesinde gerek duyacakları malzemeleri satın almak öğrenciler için keyifli bir etkinlik olacaktır. Yukarıdakilere dayanarak, günlük yaşamın çeşitli durumlarının tasvir edildiği ve kahramanlarının da günlük yaşamdan olduğu bir senaryo yazarak (örneğin, insanların uyum içindeki birlikteliği veya çatışmaları, aşklar, sevgiler, kıskançlıklar, doğum, ölüm, engellilik, sınıftaki sorunlu davranış biçimleri, okulda zorbalık, birlikte yaşama sorunları), sınıfta sunmaları mümkündür. (Şekil.17)

Çevre Eğitimi (Environmental Education) bağlamında, öğrenciler yakın çevreleriyle ilgili bir çevre sorununu (örneğin çöp sorunu, şehirlerde araba, fabrikalar ve genellikle insanların faaliyetlerinden kaynaklanan hava kirliliği, orman yangınları vb.) ele alabilirler. Yukarıda belirtilen bağlamda, öğrenciler veri ve bilgileri toplayabilir ve bunları karagöz gösterisinde sunarak dramatize edebilirler. Trafik Eğitimi çerçevesinde, öğrenciler karagöz sanatının kahramanları/figürleri aracılığıyla bu konu hakkında araştırmalar yaparak bilgi toplayabilirler.(örneğin, yaya trafiği, yeraltı geçişlerinin kullanımı, temel trafik sinyallerinin öğrenilmesi, araç sigortası, trafik kuralları, motorlu araçların yarattığı çevre kirliliği, gürültü kirliliği, bisikletlerin ve diğer araçların güvenli sürüşü, trafik kazaları, emniyet kemerlerinin kullanımı, vb.). Sağlık Eğitimi çerçevesinde, Gölge Oyunu'nun kahramanları/figürleri aracılığıyla öğrenciler eğlenceli etkinlikler içinde çeşitli sağlık konuları hakkında (örneğin sağlık ve vücut sağlığı, sağlıklı beslenme, kazalar ve ilk yardım vb.) bilgi edinirler.

5.4.5 Beden Eğitimi

Beden Eğitimi (Jimnastik) dersi, ilkokulun tüm sınıflarında bağımsız olarak verilmektedir. Bu nedenle, karagöz oyunu bu ders kapsamına giren konuların kavratılmasında öğrencinin bu öğretim düzeyinde kaldığı süre boyunca yararlı olabilir.

Ancak bu çalışmamızda örnek olabilecek bir uygulama özerinde özet olarak durmak istiyoruz.Örneğin büyük sınıflarda (altı yıl olan Yunanistan ilkokulunun 5 ve 6. sınıfları) öğretmen, bu sınıf öğrencilerine yönelik gelenek ve kültürel hedefler (geleneksel ve çağdaş halk oyunları) belirleyebilir. Örneğin, öğrencilere bir kolbastı oyununu tanıtmak ve öğrencilere sunmak için Laz karakterini, Karagöz karakterinin harmandalı, Hacivat karakterinin zeybek oyununda kullanması dersi eğlenceli ve cazip kılacaktır. Söz konusu çalışmalarda gerek duyulduğu durumda diğer ders öğretmenleri (örneğin müzik öğretmeni olabilir) ile ortak çalışmada öğrencileri buluşturmak da eğitim faaliyetine katkı sağlayacaktır. (**Şekil.18**)

Son olarak, bahsedilen karagöz oyununu ders ortamında kullanımı ile ilgili ortaya konan faaliyetlerin diğerlerinin yanısıra öğrencilere takım halinde çalışma, işbirliği, öz disiplin, diğerine saygı, kurallara saygı, iletişim vb. gibi güzel davranışlarda bulunmaya katkıda bulunduğundan ayrıca bahsetmemiz gerekmektedir.

SONUÇ BÖLÜMÜ – ÖNERİLER

Yüzyıllar boyunca hem büyüklerin hem de çocukların eğlence ve eğitim amacıyla seyrettiği Karagöz oyunları artık değer aktarımı ve karakter eğitimi gibi yaklaşımların da önemli bir aracı haline gelmektedir. Oyunlarla hedef kitle hem eğlendirilirken hem de eğitici mesajlar verilmektedir. Buna ek olarak bu sevilen karakterlerin yanına çağımız gereklerine uygun olacak karakterleri de oyuna alarak bir yandan öğrencilerin ilgileri artırılabilecek, diğer yandan da tüm öğrencilerin bizzat bir karaktere bürünerek eğitsel amacın gerektirdiği kurgu içerisinde yer almaları sağlanacak.

Geçimsiz duran ancak çok iyi iki dost olan Karagöz ve Hacivat dostluklarıyla ve çekişmeleriyle saygı, sevgi, yardımseverlik, dayanışma, duyarlılık, dürüstlük, hoşgörü, misafirperverlik gibi birçok değer aktarımını da yapmaktadır. Metinlerde tespit edilen iletiler hem davranış hem de kültür açısından eğitici. Bir yandan eğitsel mesajlar aktarılırken diğer yandan da gelenek ve göreneklerin yaşatılması gerektiği çocuklarla paylaşarak bu değerlerimize sahip çıkılması gerektiği vurgulanır.

Çocukların dil gelişimlerine çok büyük katkısı olan metinlerde birçok sözcük, deyim, atasözünü anlamlarıyla birlikte verilmektedir. Bunun yanı sıra soyut düşünce ve mecazlı ifadelerin çokça kullanılması da dil gelişimine büyük katkı sağlamaktadır.

Gerek evrensel değerlerin gerekse bize ait değer ve kavramların öğretiminde Karagöz oldukça geniş imkânlarıyla bize perdelerini açmaktadır. Yeter ki biz bundan faydalanmayı bilelim. Karagöz oyunu konuları aktarma biçimiyle, hem var olan karakterlerin gelişime ve değişime açık olmasıyla, bununla birlikte yeni canlandırılacak tipleri de oyun içine alabilen geniş yapısıyla teknik olarak da eğitimciler için geniş olanaklar sunmaktadır. Bazı metin yazarlarının bu konudaki gayretli çabaları gerçekten çok önemli fakat daha fazlasını başarmaya ihtiyaç görünüyor. İşte bu sebeple öğrencileri daha şimdiden Karagöz oyununun çekiciliğiyle tanıştırmakla aynı zamanda bu anlamda geleceğe de sağlam temeller atmış oluyoruz.

Yani karagöz oyununu bir araç olarak bir eğitsel projede kullanırken disiplinlerarası yaklaşımla bir çok eğitsel hedefi öğrencilere bir oyun içerisinde edinmelerini sağlamaya çalışırken, geleceğin karagöz oyunu yazarlarını ve yeni teknolojilerde, yeni yazılımlarda karagöz oyununun tasarımcılarını, dolayısıyla da kültürün geleceğe taşıyıcılarını da yetiştirmemiz mümkün olacaktır.

Bu nedenle Karagöz oyunlarının yaygınlaştırılması, güncelleştirilmesi gerekmektedir. Oyunlar güncelleştirilirken özünden uzaklaşmamalıdır. Eski ve yeni ustalar çocuklara ve gençlere tanıtılmalı, Karagöz oyunlarının eski halleri de gençlere kültür aktarımı bakımından sunulmalıdır.

Bu çalışma sırasında gerek Türkçe gerekse de Yunanca kaynaklar incelemeye alınmıştır. Her iki dilde birçok yazı ve eser kaleme alındığı tespit edilmiştir. Çalışmamızın temel amacı gölge oyununun eğitsel amaçlı kullanımına yönelik kaynakları Yunanca daha yoğun karşımıza çıkması gerçekten şaşırtıcı bir sonuç olmuştur. Bu gerçeği not etmekteki amacım bundan sonra geleneksel seyirlik oyunumuz karagözün daha fazla eğitim öğretime dahil edilmesine vesile olmaktır.

KAYNAKÇA

- ADIGÜZEL, H. Ö. “Biz Düşlerimizi Yaratıcı Drama İle Gerçek Yapıyoruz”. *Günüşiği Dergisi*, sayı 3, 1993
- AKAR Vural, R., & Somers, J. W. *Hümanist İlköğretim Programları İçin İlköğretimde Drama: Kuram ve Uygulama*. Ankara: Pegem Akademi, 2015
- AKARPINAR, Bahar, “Türk Gölge Oyunu Karagöz’de Zımmi Tipler” *Milli Folklor Dergisi*, sayı 62, 2004
- AKTAN C. C. & TUTAR H., " Bir Sosyal Sermaye Olarak Kültür", *Pazarlama ve İletişim Kültürü Dergisi*, cilt 6, sayı 20, 2007
- ANAGNOSTOPULOS V. D., *Gölge Oyunu ve Eğitim içinde*, Kastaniotis Yayınevi, Atina 2003
- AND, Metin, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*, İBKY, Ankara 1977
- AND Metin, *Oyun ve Bügü*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2002
- AND, Metin, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 1985
- ANDRIC, I., *Prokleta avlija*, Mladost, Zagreb, 1963.
- ANONİM, *İ Stratiotiki Zoi En Elladi*, Brada, 1870, yeni basım Mario Vitti, Atina, 1970
- ANTONIJEVIĆ, Dragoslav, “Karadöz”, *Gradska kultura na Baikanu XV-XIX vek içinde*, Belgrad, 1984
- APOSTOLIDU-LUKATU Eleni, *Yunan Gölge Oyunu: Yunan Karagöz*, Gordiyos Yayınları, Atina, 2008
- APOSTOLIDU Venetia ve HONTOLIDU Eleni, *Söz Sanatları ve Eğitim*, TYPOTHITO -Yorgos Dardanos Yayınları, Atina 1999
- ARIKAN Arda, “Edebiyat Öğretiminde Görsel Araç Kullanımı: Kısa Öykü Örneği”, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı 27, 2009
- AYKAÇ Onur, *Karagöz ve Hacivat: Başkaldırı ve İtaatin Yansımaları*, Çeviri: Smith, James. *Karagöz and Hacivat: Projections of Subversion and Conformance*. Asian Theatre Journal 21 (2), 2004
- BARNARD, M., *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*, Çeviri: G. Korkmaz G., Ütopya, Ankara 2010

- BAŞBAY Alper, “Basamaklı öğretim programıyla desteklenmiş proje tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrenme sürecine etkileri” *Ege Eğitim Fakültesi Dergisi*,(6) 1, 2005
- BAŞTÜRK, Mehmet, *Dil Edinim Kuramları ve Türkçenin Anadili Olarak Edinimi*, PEGEM, 2004
- BATUSIC Nikola, *Provizest Hrvtskoga kazlista*, Zagreb 1978
- BERGER, John, *Görme Biçimleri*, Metis Yayınevi 2002
- BIRIS, K., “Karagiozis”, *Nea Estia Dergisi*, 52, Atina, 1952
- BIRIS, K., “Yunan Halk Tiyatrosunda Rumeli’nin Yiğitliği”, *Nea Estia Dergisi* 61, Atina, 1957
- BOAL, A. *Theatre of the oppressed*, Pluto, London, 1979
- BORATAV, P. N., *100 Soruda Türk Folkloru*, Gerçek Yayınevi, 3.B. İstanbul, Ekim 1994
- BOZKURT, A. “Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim” *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1), 2014
- BÖREKÇİ, M. ve TEPELİ, Yusuf, “İşlevsel Dilbilim Yaklaşımıyla Türkçede Sözcük Türleri Üzerine” *Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi*, 2(7), 2013
- BRADEN, R., *Book Reviews Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*, ETR&D. Vol.43, No 1, 1995
- BURMARK, L. *Learn to see, see to learn*, Assn for Supervision & Curriculum; 1 edition, U.S. 2002
- CANNING-WILSON, C. “Using pictures in EFL and ESL classrooms” *Paper presented at the Current Trends in English Language Testing Conference*, Abu Dhabi, United Arab Emirates, June 1999
- CHOMSKY Noam, *Dil ve Zihin*, Ayraç Yayınevi, Ankara, 2001
- CHOMSKY Noam, *Demokrasi ve Eğitim*, İstanbul: BGST Yayınları, 2007
- ÇULHAOĞLU Benian, *Yalnız Gezgin’in Gezi Defteri*, Cinius Yayınları, İstanbul, 2013
- DEBES John, *Some Foundations Of Visual Literacy*, *Audio Visual Instruction*, 13, 1968

DEMİR Servet, YILDIRIM İbrahim, “Oyunlaştırma Temelli ‘Öğretim İlke ve Yöntemleri’ Dersi Öğretim Programı Hakkında Öğrenci Görüşleri”, *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi* / 2016 Cilt: 6, Sayı: 11, 2016

DİMİTRİADİS Vasilis, *Evliya Çelebi'ye Göre Orta ve Batı Makedonya*, Eteria Makedonikon Spudon, Selanik, 1973

DALE Edgar, *Audio-Visual Methods in Teaching*, The Dryden Press, New York, 1947

DAVIDSON, N. & O'LEARY, P. W. “How cooperative learning can enhance mastery teaching” *Educational Leadership*, 1990

EKİCİ M., "Karagöz ün Kültür ve Eğitim Hayatımızdaki Yeri.", *Muradiye Dergisi*, 2008

ERGİN A., *Öğretim teknolojisi, iletişim*, Pegem Yayıncılık, Ankara, 1995

FLEMİNG M. “Safety Culture Maturity Model”, *Health and Safety Executive*, Offshore Technology Report, 2000/049, Keil Centre, Edinburgh, 2001

FRİES C. C. *The Structure of English*, Harcourt, Brace; Probably First Edition edition, 1952

GALANIS Vaggelis, “Çağdaş Çokkültürlü Okulda Gölge Oyunu” *Hellenic Theatre/Drama & Education Network*, Atina, 2012

GÖKCAN Melike, “Küşteri Meydanında Zaman Yolculuğu Geçmişten Günümüze Karagöz Oyunlarının Toplumsal Boyutu” *ERZSOSDE ÖS-III*, Aralık 2016

GÜLOĞUL Faruk Rıza, *Halk Kitaplarına Dair*, Bozkurt, İstanbul, 1938

GÜLSOY T. ve UÇGUN D. “6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisinin İncelenmesi” *Electronic Turkish Studies*, 8(13), 2013

HAMMERBERG, D., “Reading and writing hypertextually: Children's literature, technology, and early writing instruction” *Language Arts*, 78 (3), 2001

HANCILAR, R., ve PEKGÖZ, M., *Eğitimde Görme ve İşitme Araçları*, Güvendi Matbaası, Ankara, 1970

HEİNİCH R., MOLEND A M., RUSSEL, J.D., *Instructional media and new technologies of instruction*, Macmillan Publishing Company, 1992

HOBBS, R. "Literacy for the information age" in J. Flood, S.B. Heath, & D. Lapp (Eds.), *Research on teaching literacy through the communicative and visual arts*, Simon & Schuster Macmillan, New York, 1997

HOBHOUSE, J. C., *A Journey Through Albania, and Other Provinces of Turkey in Europe and Asia, to Constantinople, During the Years 1809 and 1810*, 2nd edn., 2 vols. London, 1813

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, II. B. İstanbul 2006

IŞIN, Ekrem, "19. yy'da Modernleşme ve Gündelik Hayat" *Tanzimattan Cumhuriyete Türkiye Ansiklopedisi 2*, İletişim Yayınları, İstanbul, 1985

IŞINSU Ersan, *Gölge Oyunu Estetiğinde Figür ve Türk Gölge Oyunu : Karagöz*, (Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü), İzmir, 2011

İLİĆ, Z., *Jena zabrana izvočenja 'Karadóz' pozorišta u Sarajevu*, Politika, 30. 1. 1966

JACOB, Georg, *Geschichte des Schattentheaters im Morgen-und Abendland*, Hanover, 1925

JOUBERT M. M. & FAULKNER , "Learning and Teaching Scotland. Learning and Teaching Strategy: curriculum for excellence". *Glaskow City Council Education Services*, 2007:3-16 Education and Skills – Memoranda: personal submission. <http://www.publications.parliament.uk/pa/cm200607>

KALLERGİS I. E., "Karagiozis ve Çocuk Ruhı", V. D. Anagnostopulos, *Gölge Oyunu ve Eğitim içinde*, Kastaniotis Yayınevi, Atina 2003

KALOGERAKI, Maria-Eleni, *İlkokul Çağı Çocuklarında Yaratıcı Düşüncenin Geliştirilmesinde Kukla Tiyatrosu*, (Yüksek Lisans Tezi, Peloponez Üniversitesi), 2018,

KANAKİS, I. N. *Çağdaş İletişim Ortamlarıyla Öğrenim ve Öğretim (Yüz ifadesinden bilgisayarlara)*, Grigoris Yayınevi, Atina, 1999

KAPTAN Fitnat ve KORKMAZ Hünkar "Fen Eğitiminde Proje Tabanlı Öğrenme Yaklaşımı, Hacettepe Üniversitesi", *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2001, sayı 20

KARADAĞ Nurhan, *Köy Seyirlik Oyunları*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara 1978

KELLNER, D. "New Technologies/New Literacies: Reconstructing education for the millennium" *International Journal of Technology and Design Education 11*, Kluwer Academic Publisher, 2001

KINIK A., *Fen Bilgisi Dersinde Proje Çalışmalarının Öğrencilerin Bilim Anlayışına ve Bilimsel Süreçleri Algılamalarına Etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü) İstanbul:2004

KIRIŞOĞLU, O. T. *Sanatta Eğitim; Görmek Anlamak Yaratmak*, (3. Baskı), Pegem, Ankara, 2005

KOÇAK A. ve TOPAL U., "İstanbul Sözlü Kültür Ortamlarında Karagöz Oyunu" *Kültür Araştırmaları Dergisi*, Cilt 1, Sayı 2, İstanbul, 2019

KONTOYANNİ Alkistis, *Gölge Kukla Tiyatrosu*, Ellinika Grammata, Atina 1990

KONTOYİANNİ, Alkistis, *Kara İnek-Ak İnek, Eğitimde Drama Sanatı ve Kültürlerarasılık*, Motivo Ekdotiki, Atina, 2008

KORONEOU, Aleksandra, *Okul Dışı Eğitim. Görsel- İşitsel medya ve Yeni teknolojilerin Rolü*, Metexmio Yayınları, Atina, 2002

KÖKSAL A. A., "Drama ve Dramanın Önemi" *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1 (2), 2003a

KUDRET, Cevdet, *Karagöz*, 1. C, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2004

KURU, Balkır, "Sanat ve tasarım eğitiminde görsel kültür" *Birinci Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri*, Başkent Üniversitesi, Ankara, 2011

KUSULAS F., "Yaratıcı süreçlerde gerilimin rolü ve eğitim çerçevesinde değerlendirilmesi" *Psihologia* 13(1), 2006

KÜÇÜKERDOĞAN Gül Rengin, *Reklamda kültürlerarasılık*, Es Yayınları, İstanbul, 2009

LEMKE, J. L. *Talking Science: Language, learning and values*, Ablex., New Jersey, 1990

M. FERREE, Angela, "Soaps and suspicious activity: Dramatic experiences in British Classrooms" *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, Eylül 2001

MADEN, S. “Türkçe Öğretiminde Drama Yönteminin Gerekliliği”
TÜBAR-XXVII., 2010

MAGALIU, Hariklia, *eShadow Karagöz Yazılımının Kullanımıyla Yeni Yuncanın Öğretimi: İlkokulda Bir Öğretim Girişimi*, (Lisans Tezi, Aigeo Üniversitesi), Rodos, 2016

MCMMASTER, J. “Doing Literature:Using drama to buid literacy” In *The Reading Teacher*, (51) 7, 1998

MEB (2006b). “İlköğretim Türkçe Dersi (6, 7, 8. Sınıflar) Öğretim Programı”
MEB Yayınları, Ankara, 2006b

MEGA Y., *Eğitimde Duyumsal Deneyimlerin Değerlendirilmesi «İ aksiopiisi tis aisthitikis empirias stin ekpaidefsi»* Eğitim Enstitüsü, Atina 2011

MİLLER, H. B. & BURTON, J. K. “Images and imagery theory” In *D. M. Moore & F.M. Dwyer (Eds.) Visual literacy - A spectrum of visual learning*.
Educational Technology Publications Englewood Cliffs, New Jersey, 1994

MITCHELL, W.J.T., *Picture Theory, Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press; 1 edition, Chicago, 1994

MULJAČIĆ, *Dopune rad N. Beritic*, Prilozi 22, Belgrad, 1956

MUTLU, Mustafa, “Karagöz” *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara, 1995

MYRSIADES, L., “The Karaghiozis Performance in Nineteenth Century Greece”, *Byzantine and Modern Greek Studies* 2, University of Birmingham 1976

ÖCAL Erdinç ve DOĞAN Alev, “Karagöz-Hacivat (Türk Gölge Oyunu) Diyaloglarıyla Fen Eğitimi” *e-Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2, Ağustos 2015

ÖNCÜ Aydın, “Karagözle İlgili Araştırmalarda Bir Kaynak Olarak Evliya Çelebi Seyahatnâmesi” *A.Ü.Türkiyat Araşt. Enst. Dergisi*, 46, Erzurum, 2011

ÖZEN Zeki, “Dorothy Heathcote’ın Yaratıcı Drama Yaklaşımları” , *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(1), 2017

ÖZSOY Nesrin, “STEM ve Yaratıcı Drama” *KEFAD*, Cilt 18, Sayı 3, Aralık 2017

ÖZTÜRK A. “Eğitim-Öğretimde Yeni Bir Yaklaşım: Yaratıcı Drama”
Kurgu Dergisi, Sayı 18, 2001

ÖZTÜRK Serdar, “Cumhuriyetin İlk Yıllarında Halk Kitaplarını Modernleştirme Çabaları”, *Kebikeç İnsan Bilimleri İçin Kaynak Araştırmaları Dergisi*, Sayı 21, 2006

PAPAMİHAİL, M., *İlkokulda Yunanca Okuryazarlığın İkinci veya Yabancı Dil Olarak Ediniminde Halk Kültürünün Değerlendirilmesi*, (Yüksek Lisans Tez Çalışması, Dimokriteio Üniversitesi), 2014

PETRİS Georgos, *Karagiozis, Toplumsal Deneme, “Dokimio Kinoniologiko”* Gnosi Yayınevi, Atina 1986

PETROPULOS, H, *Karagöz ve Yeraltı Dünyası «O karagiazis kai o ypokosmos»* Atina, ELLİNİKA GRAMMATA, 1980

PHOTİADİS, A., *Muhacir Karagöz*, GUTENBERG Yayınevi, Atina, 1977.

PISCHEL, Richard, *Die Heimat des puppenspiels*, Halle Üniveristesi, 1900

PUCHNER, W., *Karagözün Balkanlar Boyutu*, STIGMI, Atina, 1985

PUCHNER, W., “Yunanistan’da Tiyatro ve Eğitim”, *Eğitim ve Tiyatro*, Sayı 9, 2008

RİTTER H., *Karagös, Türkische Schattenspiele*, Wiesbaden, Wien, 1953

RUNCO, M.A. “Cognitive and psychometric issues in creativity research” In: S. G. Isaksen, M. C. Murdock, R. L. Firestien, and D. J. Treffinger (Eds.), *Understanding and recognizing creativity: Emergence of a discipline*, Norwood, NJ: Ablex, 1993

SAĞLAM, Tülin, “Dramatik Eğitim Amaç mı? Araç mı?”, *A.Ü.DTCF-Tiyatro Bölümü, Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 17, Ankara, Haziran 2004

SAKAOĞLU, Saim, *Türk Gölge Oyunu Karagöz*, AKÇAĞ, Ankara 2003

SALMAN, Y. “Dilin düşevreni: Eğretileme” *Kitaplık Dergisi* 65, İstanbul, 2003

SAN İnci, “Eğitimde yaratıcı drama”, Adıgüzel, (Ed.), Ö., *Yaratıcı Drama içinde*, Naturel Yayıncılık, Ankara, 1989

SENEMOĞLU, N. *Gelişim öğrenme ve öğretim, kuramdan uygulamaya*, Spot Matbaacılık, Ankara, 1997

SEVİN, Nurettin, *Türk Gölge Oyunu*, M.E.B. Yayınları, İstanbul, 1968

SİMOPOULOS, K., *Yabancı Seyyahlar Yunanistan’da*, c. 3/2, PIROGA Yayınları, Atina, 2007

- SİYAVUŞGİL, Sabri Esat, *İstanbul'da Karagöz ve Karagöz'de İstanbul*, İstanbul Eminönü Halkevi, İstanbul, 1938
- SİYAVUŞGİL, Sabri Esat, *Karagöz: Psiko-Sosyolojik Bir Deneme*, Maarif Yayınları, İstanbul, 1941
- SOMERS, John W., ve RUKEN Akar Vural, *İlköğretimde Drama: Kuram ve Uygulama*, Pegem Yayınevi, 2012
- SPATHARIS, Evgenios, “Sinendefksi tou E. Spathari sto Pedevo” , *PEDEVO dergisi*, Şubat 2007
- STAVRAKOPULU, Anna, “Epta İmeres”, *Kathimerini Gazetesi*, 3-1-1999
- STEFANOVIĆ, V. T. *Stari Beograd*, Glasniski, Belgrad, 1911
- ŞAİNEANU, L., “Jocul papușilor i raporturile sale en farsa Karagöz”, *Lui Titu Maiorescu omagiu* içinde, Scrieri literare si eseuri, Bükreş, 1900
- TİETZE, Andreas, *The Turkish Shadow Theater and the Puppet Collection of the L. A. Mayer Memorial Foundation*, Mann Yayınevi, Berlin 1977.
- TORRANCE E.P., “Torrance tests of creative thinking”. *Bensenvill, IL: Scholastic Testing Service*, 1966a
- TRİČKOVIĆ, Radmila, *Beogradski pašalik*, (doktora tezi), Belgrad
- TUNALI İsmail, *Tasarım felsefesine giriş*, Yapı Yayınevi, İstanbul, 2002
- UÇAR Tevfik Fikret, *Görsel iletişim ve grafik tasarım*, İnkilap, 2004
- ULAŞ, A. H. "Öğretim Elemanları Tarafından Verilen Türkçe Öğretim Programı Etkinliklerinin Öğenci Algılarına Göre Değerlendirilmesi" *Ekev Akademi Dergisi*, 11, 2002
- ÜMİT, M. N., “Çadırlardan Saraylara Türk Tiyatrosunun Sahneleri” *Art-Sanat S(1), İÜTAE*, İstanbul, 2014
- ÜNVER Oral, *Karagöznâme*, İstanbul Kitabevi Yayınları, Haziran 2014
- ÜNVER Oral, *Radyo-Sinema-TV ve Gelenek Tiyatromuz*, İstanbul, 2015
- ÜSTÜNDAĞ Tülây, “Günümüz Eğitiminde Dramanın Yeri” *İstanbul Üniversitesi, Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, Kasım/Aralık, S: 37
- VELLİANİTİS, Th., “Othonos Döneminde Tiyatrolar”, *Resimli Estia sanat dergisi* içinde, Atina, 1893
- VUKANOVIĆ Tatomir, *Studije iz balkanskog folklore*, Vranjski glasnik V, Vranje, 1969

WILLIAMSON, J. *Reklamların dili reklamlarda anlam ve ideoloji*, Çevirmen: Fethi Ahmet, Ütopya Yayınevi, , 2001

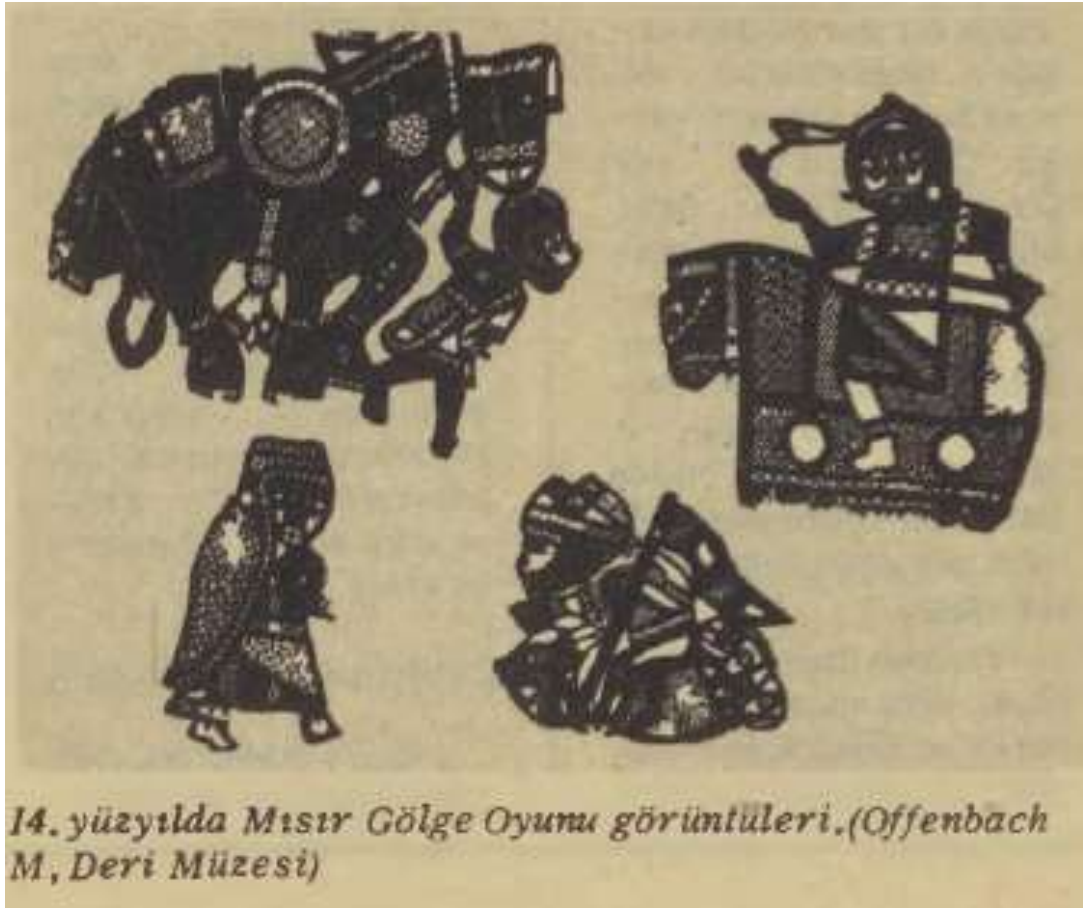
YAZKAN M., *İlköğretim okullarının 1. kademesinde dinlediğini anlama davranışının kazandırılmasına dramatizasyonun etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Enstitü Eğitim Bilimleri Ens.) İstanbul, 2000

ZAFIRIADIS, Kiriakos ve DARVUDIS Athanasios, *Çağdaş okulda bir öğretim yöntemi olarak Drama*, Adelfi Kiryakidi Yayınevi, Atina, 2010

YAZI EKİ-Resimler



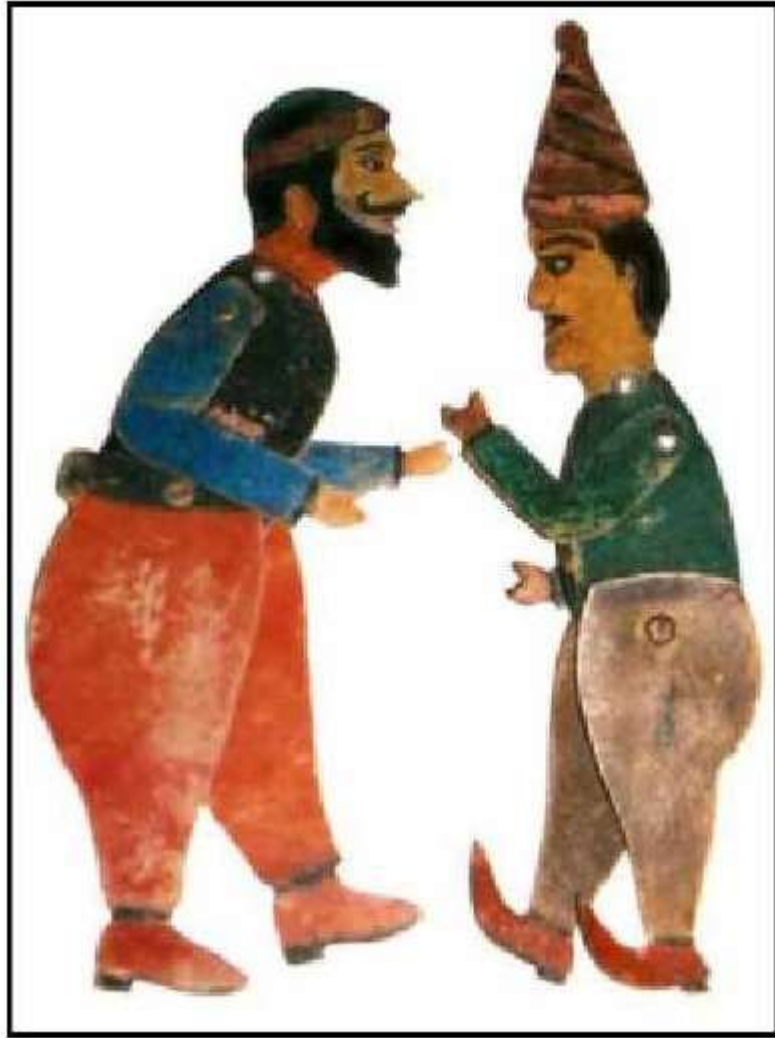
Şekil.1 Bir söylenceye göre gölge oyunu Çin ülkesinde doğmuştur.



Şekil.2 SANAT DERGİSİ, Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu-2 Metin And

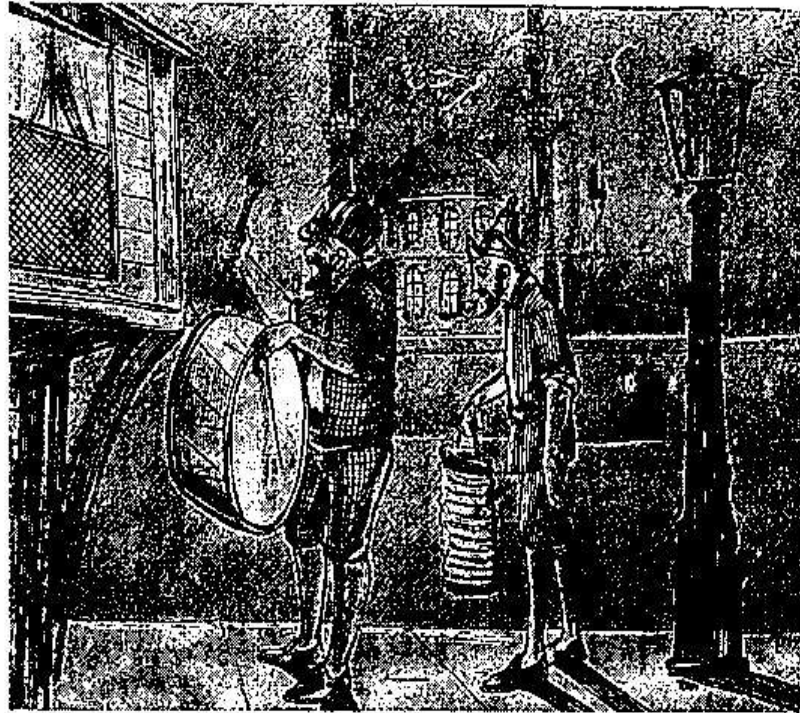


Şekil.3 Karagöz oyunu



Şekil.4 Karagöz ve Hacı İvaz/Süriye

RAMAZAN DAVULCUSU



Sayı 639, 13 Temmuz 1330 (26 Temmuz 1914) s. 1

Şekil.5 Karagöz gelenekleri gelecek nesillere taşıyor.



Εικόνα 1.

Σκηνή με 2 φιγούρες από το eShadow. Οι φιγούρες και τα σκηνικά είναι από ψηφιοποιημένα σχέδια του Καραγκιοζοπαίκτη κ. Νίκου Μπλαζάκη

Şekil.6 eShadow sahnesinde 2 figür. Gölge oyunu bir çoklu ortam dahilinde bir eğitim aracı olarak değerlendirilebilir.

75

Η εφημερίδα της τάξης μας! Φύλλο Τρίτο (3) – 02/01/19

Θεατρικά Νέα

Info

Μηνιαία ηλεκτρονική έκδοση του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής

Στο παρόν φύλλο συνεργάστηκαν τα τμήματα Δ1 και Δ2

Μαθαίνουμε τα πάντα για τον Καραγκιόζη και την παρέα του!

Όπα! Όπα! Όπα! Καλημέρα κόσμε!!! Σήμερα στη Θεατρική Αγωγή!

Ονειρεύομαι σαν τον Καραγκιόζη!

Πορεία Διδασκαλίας

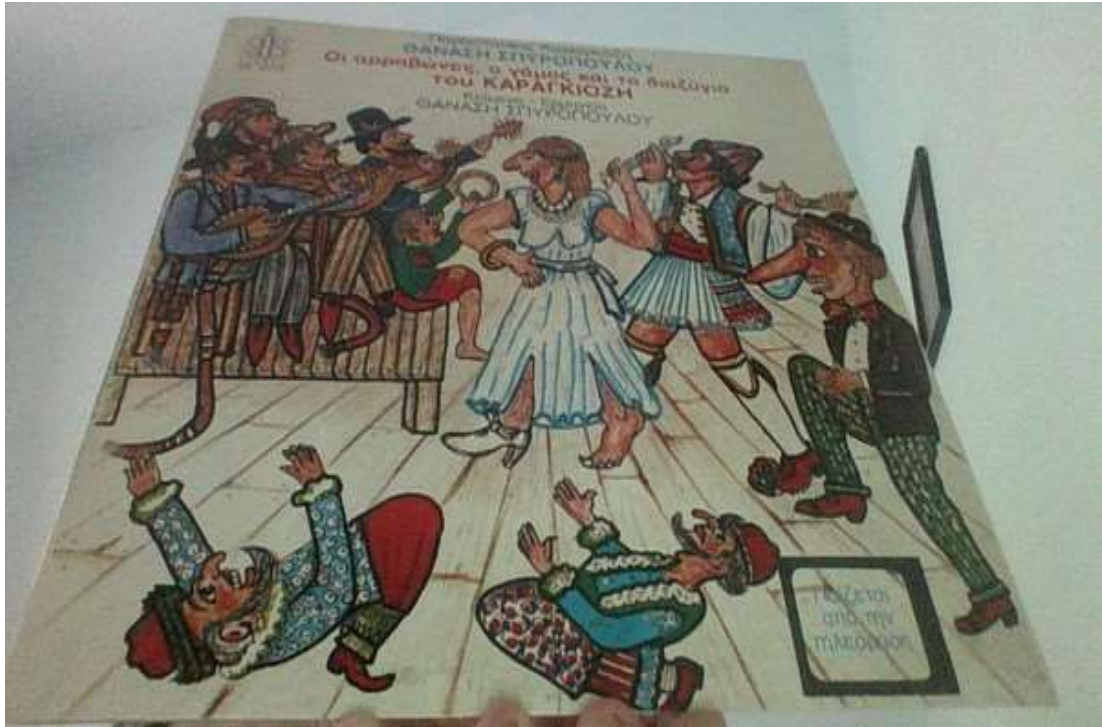
1^η Ώρα
Εισαγωγή στον Καραγκιόζη. Γνωριμία με τους χαρακτήρες, τα χαρακτηριστικά τους, την ομιλία τους. Γνωριμία με τον Ευγένιο Σπαθάρη. Παρακολούθηση παράστασης

2^η Ώρα
Γράφω το δικό μου θεατρικό. Δίνω φωνή στους χαρακτήρες. Κατασκευάζω φιγούρες.

Το σημερινό μάθημα αφορά το Θέατρο Σκιών και τον βασικότερο ήρωά του στην Ελλάδα τον Καραγκιόζη! Ας τον γνωρίσουμε!!!



Şekil.7 Bir ders projesinde karagöz oyununun adım adım kullanım planı okul/öğrenci gazetesi şeklinde



Şekil.8 Karagöz eğlendirirken eğiten bir seyirlik oyundur.



Şekil.9 Karagöz ve Hacivat



Şekil.10 Adab-ı muaşeret kuralları öğretiminde karagöz



Εξώφυλλο του ομότιτλου δίσκου της Columbia

Şekil.11 Soyut kavramların somutlaştırılmasında karagöz oyunu



Şekil.12 Öğrenciler iş birliği içerisinde baştan sona karagöz oyunu hazırlamaları

ΘΙΑΣΟΣ ΜΕΛΙΣΣΗΝΟΥ
 ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΓΙΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΕΝΙΣΧΥΣΗ
 ΤΟΥ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΥ ΣΩΜΑΤΕΙΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ ΣΚΙΩΝ

ο Καραγκιόλης ψαράς

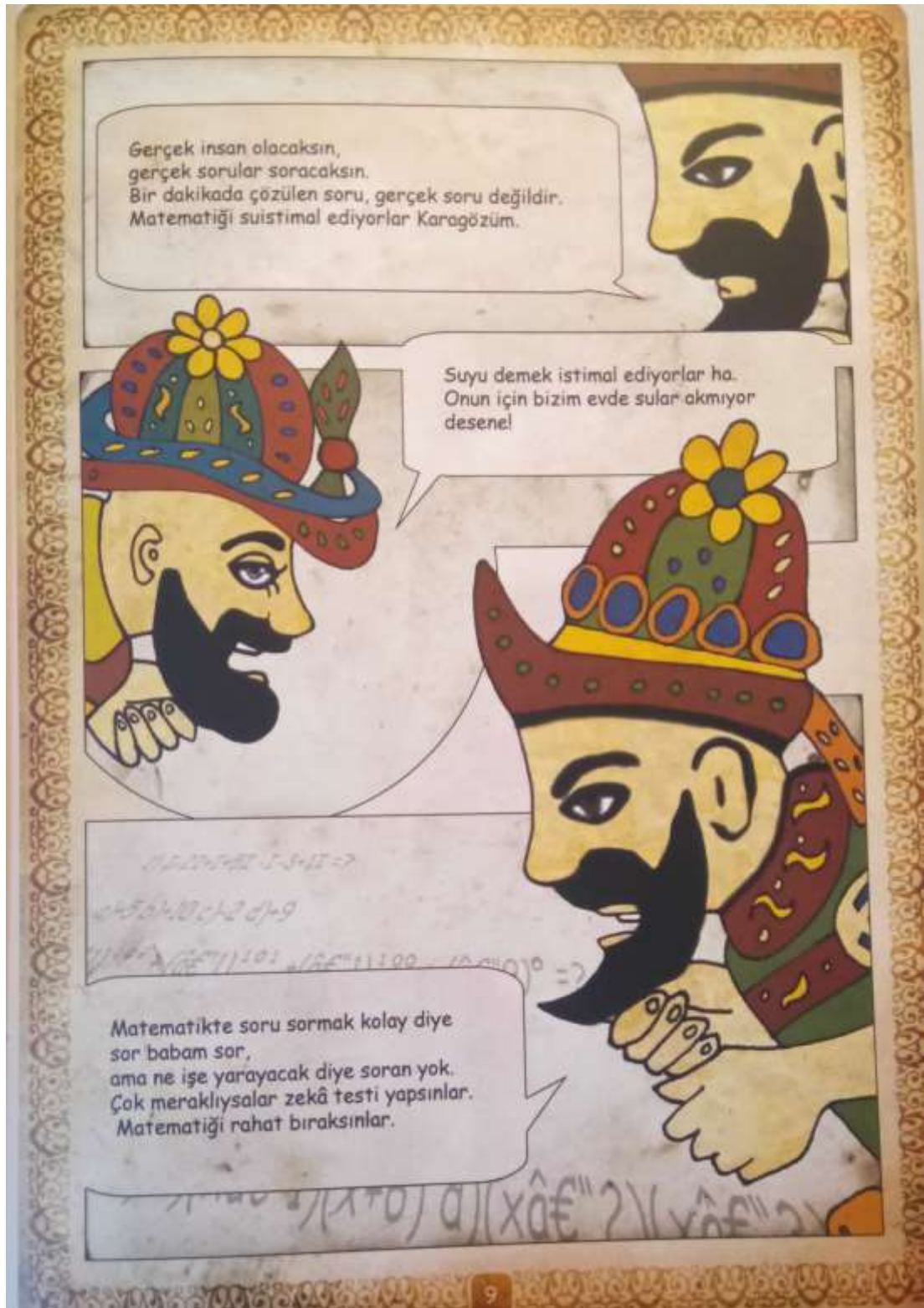
Γέδια ποδά

ΚΙΝ/ΦΟΣ OSCAR
 ΛΕΩΦ. ΑΧΑΡΝΩΝ 330 - Κ.ΠΑΤΗΣΙΑ
ΚΥΡΙΑΚΗ 17/03 - 11:30 π.μ. & 4:00 μ.μ.

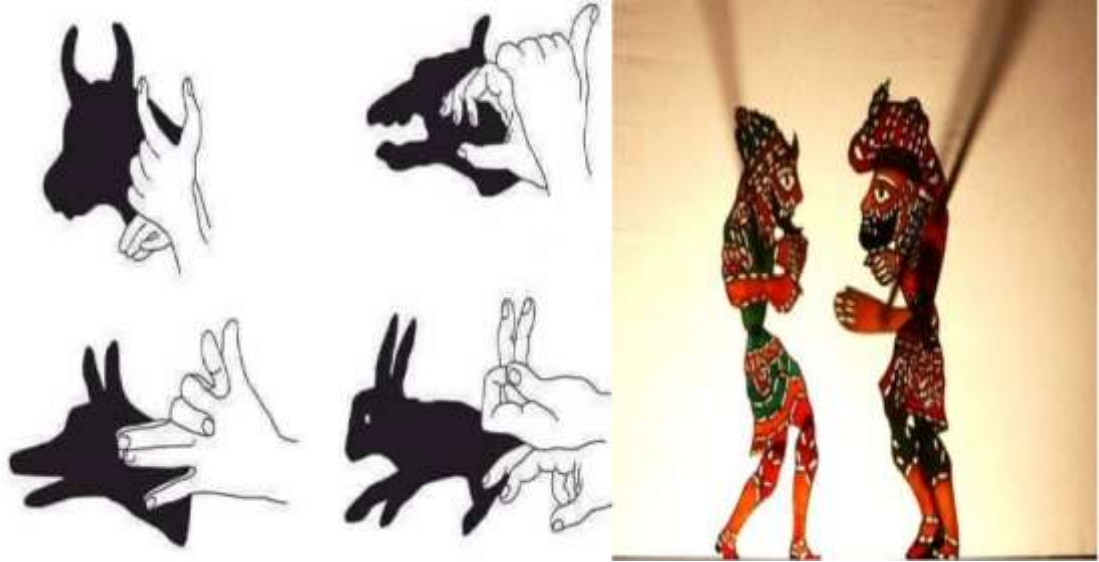
Şekil.13 Bir görselden hareketle öğrencilerin ilgisi çekilerek uygun eğitsel ortam sağlanmasında karagöz oyunu



Şekil.14 Büyük sınıflarda bir görseli esas alarak onun anlamak, yorumlamak, fikir beyan etmek oyunsal bir ortamda daha verimli olacaktır.



Şekil.15 Matematik dersinde karagöz



Şekil.16 Fen ve Teknoloji dersinde Işık-Gölge konusunun işlenmesinde karagöz



Şekil.17 Gündelik hayattan davranışlar konusunda karagöz



Şekil.18 Beden Eğitimi ve Halk Oyunları konusunda karagöz oyunu önemli bir araçtır.