

YARATICI DRAMA

2 ve 3. SINIFLAR

Büyüme, Kendine inanmak,
Gelecek, Merak

Çocukları, "Ben kimim? Geleceğim nasıl olacak?" gibi sorular üzerine düşündüren *Neye Benzer Gelecek* isimli resimli öykü kitabından esinle tasarlanan interaktif bir hayal oyunu.



AYŞE TILISBIK'LA "NEYE BENZER GELECEK OYUNU"

ETKİNLİĞİN KATILIMCILAR ÜZERİNDE GÖZLENEN ETKİLERİ

- Farklı görüşleri dinleme, anlamlandırma, yorumlama ve kendine pay çıkarma becerilerini arttırlar.
- Geleceğin, kişinin kendi emekleriyle ve kararlarıyla şekillenen uzun bir yoldan oluştuğu gerçeğini kavrarlar.
- Bilgi, beceri ve hayallerinden yola çıkarak kendi değerlerini geliştirirler.
- Hayal gücünün sınırsızlığını keşfederek özgürce hayal kurmanın tadına varırlar.
- Gelecek ile ilgili belirsizliklerin herkes için geçerli olabileceği bilincine ulaşırlar.
- Sözlü olarak aktardıkları geleceği neden hayal ettiklerini sebepleriyle anlatma fırsatı bulurlar.
- Gelecekleri konusunda kaygılanmadan tercihlerde bulunabileceklerini fark ederler.

AYŞE TILISBIK

1984'te Ankara'da doğdu. Tiyatro Bölümü Dramatik Yazarlık Ana Sanat Dalı Bölümünden mezun oldu. Ayşe Tilisbik, çeşitli özel tiyatrolarda, televizyon sektöründe çalışmakta ve kendi yaratıcı drama, yaratıcı yazarlık atölyelerini gerçekleştirmektedir.



ETKİNLİĞİN AKIŞ PROGRAMI

- İlgili etkinlik, sınıf ya da kütüphane ortamında, her oturumda en fazla 25-30 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilir. Aynı gün içerisinde en çok üç oturum düzenlenebilir.
- *Neye Benzer Gelecek Oyunu*, birbirini tamamlayan üç ayrı bölümden oluşmaktadır.

DÜŞÜNME ZAMANI

- Etkinliğe giriş niteliğindeki bu bölümde, *Neye Benzer Gelecek* kitabının öğrencilere düşündürdüklerinden yola çıkarak, “Geleceğimize kendimiz yön verebilir miyiz?” sorusu üzerine kısa bir tartışma başlatılır.

BİRAZ ISINALIM

- Kısa bir fiziksel ve zihinsel ısınma çalışmasının yapılacağı bu bölümde, bütün öğrencilerden, ayağa kalkıp büyük bir çember oluşturmaları ve drama liderinin, “Mutlu olun”, “Yorgun olun”, “Hüzünlü olun”, “Kızgın olun” gibi farklı duygu durumlarıyla ilgili komutlarını canlandırarak, belirli bir yöne doğru hareket etmeleri istenir.
- Öğrencilerin, drama liderinin ksilofon, kalimba ya da ağız arpi yardımıyla vereceği yönergeler çerçevesinde, “Heykel ol!” komutuyla buldukları yerde donmaları, “Heykel olma!” komutuyla ise çözülmeleri ve

değişik bir duygu durumunu canlandırarak yeniden harekete geçmeleri beklenir.

GELECEĞİ RESMEDİYORUZ

- Öğrencilerin, hayal güçlerini ve yaratıcı düşünme becerilerini faaliyete geçirecekleri bu bölümde, drama lideri, öğrencilerle birlikte yere oturarak büyük bir çember oluşturur.
- Drama lideri, küçük bir topu karşısındaki öğrenciye atarak on yıl sonra kendisini nerede ve ne yaparken hayal ettiğini; kısacası, geleceği üzerine çeşitli varsayımlarda bulunmasını ister. Bütün öğrenciler oyunu sırayla tekrarlar.



Gelecek ile ilgili zihinleri kurcalayan sorulara açıklık getiren *Neye Benzer Gelecek*, büyüyünce ne yapmak istediğini ya da nasıl bir insan olmak istediğini anlamaya çalışan çocukların yolunu aydınlatıyor. Çocukları soru sormaya, düşünmeye ve farklı görüşleri dinleyip kendi yolunu çizmeye cesaretlendiren bu felsefi öykü; geleceğin, kişinin kendi emekleriyle ve kararlarıyla şekillenecek bembeyaz bir sayfa olduğunu anımsatıyor.