

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
MESLEKÎ VE TEKNİK EĞİTİM GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

GÜZEL SANATLAR LİSESİ

OYUNCULUK DERSİ

9,10,11 ve 12. Sınıflar Öğretim Programı



2022

İÇİNDEKİLER

1. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI 3

1.1. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ GENEL AMAÇLARI	3
1.2. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ	3
1.2.1. Değerlerimiz	4
1.2.2. Yetkinlikler	4
1.3. ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI	5
1.4. BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI	6

2. OYUNCULUK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI 7

2.1. OYUNCULUK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI	8
2.2. OYUNCULUK DERSİNE ÖZGÜ BECERİLER	8
2.3. OYUNCULUK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR	9
2.4. KAZANIM SAYISI VE SÜRE TABLOSU	11

3. OYUNCULUK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI 15

3.1. KAZANIMLARIN YAPISI	15
3.2. SINIF DÜZEYLERİNE GÖRE ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	16
9. SINIF ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	16
10. SINIF ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	21
11. SINIF ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	25
12. SINIF ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	29

1. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Bilim ve teknolojide yaşanan hızlı değişim, bireyin ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir. Bu değişim; bilgi üretebilen ve bu bilgiyi hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünebilen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkıda bulunabilen bir bireyi tanımlamaktadır. Öğretim programları; bu niteliklere sahip bireylerin yetişmesine hizmet edecek şekilde salt bilgi aktarmaktan ziyade bireysel farklılıkları dikkate alan, değer ve beceri kazandırma hedefli, sade ve anlaşılır bir yapıda hazırlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda bir taraftan farklı konu ve sınıf düzeylerinde sarmal bir yaklaşımla tekrar eden kazanım ve açıklamalara, diğer taraftan bütünsel ve bir kerede kazandırılması hedeflenen öğrenme çıktılarına yer verilmiştir. Bu kazanım ve açıklamalar ile öğrenme çıktıları ilgili disiplinin yetkin, güncel ve geçerli olduğunu; eğitim öğretim sürecinin hayatla doğrudan ilişkili şekilde tasarlandığını gösterir niteliktedir. Bu kazanımlar ve bu kazanımların sınırlarını belirleyen açıklamalar; sınıflar ve eğitim kademeleri düzeyinde değerler, beceriler ve yetkinlikler perspektifinde bütünlük sağlayan bir bakış açısıyla yalın bir içeriğe işaret etmektedir. Böylelikle üst bilişsel becerilerin kullanımına yönlendiren, anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlayan, sağlam ve önceki öğrenmelerle ilişkilendirilmiş, diğer disiplinlerle ve günlük hayatla değerler, beceriler ve yetkinlikler çerçevesinde bütünleşmiş bir öğretim programları toplamı oluşturulmuştur.

1.1. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ GENEL AMAÇLARI

Öğretim programları, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları" ile "Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanmıştır.

Eğitim öğretim programlarıyla sürdürülen tüm çalışmalar; okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim seviyelerinde birbirini tamamlayıcı bir şekilde aşağıdaki amaçlara ulaşmaya yöneliktir:

1. Okul öncesi eğitimi tamamlayan öğrencilerin bireysel gelişim süreçleri göz önünde bulundurularak bedensel, zihinsel ve duygusal alanlarda sağlıklı şekilde gelişimlerini desteklemek
2. İlkokulu tamamlayan öğrencilerin gelişim düzeyine ve kendi bireyselliğine uygun olarak ahlaki bütünlük ve öz farkındalık çerçevesinde, öz güven ve öz disipline sahip, gündelik hayatta ihtiyaç duyacağı temel düzeyde sözel, sayısal ve bilimsel akıl yürütme ile sosyal becerileri ve estetik duyarlılığı kazanmış, bunları etkin bir şekilde kullanarak sağlıklı hayat yönelimli bireyler olmalarını sağlamak
3. Ortaokulu tamamlayan öğrencilerin ilkokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle millî ve manevi değerleri benimsemiş, haklarını kullanan ve sorumluluklarını yerine getiren, Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde (TYÇ) ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzeydeki beceri ve yetkinlikleri kazanmış bireyler olmalarını sağlamak
4. Liseyi tamamlayan öğrencilerin ilkokulda ve ortaokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle millî ve manevi değerleri benimseyip hayat tarzına dönüştürmüş, üretken ve aktif vatandaşlar olarak yurdumuzun iktisadi, sosyal ve kültürel kalkınmasına katkıda bulunan, TYÇ'de ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzeydeki beceri ve yetkinlikleri kazanmış, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda yükseköğretime, bir mesleğe ve hayata hazır bireyler olmalarını sağlamak

1.2. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ

Eğitim sistemimizin temel amacı değerlerimiz ve yetkinliklerle bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip bireyler yetiştirmektir. Bilgi, beceri ve davranışlar, öğretim programlarıyla kazandırılmaya çalışılırken değerlerimiz ve yetkinlikler bu bilgi, beceri ve davranışlar arasındaki bütünlüğü sağlamaktadır. Değerlerimiz, toplumumuzun millî ve manevi kaynaklarından damıtılarak dünden bugüne ulaşmış ve yarınlara aktarılacak öz mirasımızdır.

Yetkinlikler ise bu mirasın hayata ve insanlık ailesine katılmasını ve katkıda bulunmasını sağlayan eyleme dayalı becerilerimizdir. Bu yönüyle değerlerimiz ve yetkinlikler birbirinden ayrılmaz bir şekilde teori ve pratik bütünlüğünü sağlayan asli parçamızı oluşturmaktadır. Güncellik içinde öğrenme öğretme süreçleriyle kazandırmaya çalıştığımız bilgi, beceri ve davranışlar ise bizi biz yapan değerlerimizin ve yetkinliklerin günün şartları içinde görünürlük kazanma araç ve platformlarıdır; günün şartları içinde değişiklik gösterebilir yapısıyla arızidir ve bu sebeple sürekli gözden geçirmelerle güncellenerek yenilenmektedir.

1.2.1. Değerlerimiz

Değerlerimiz öğretim programlarının perspektifini oluşturan ilkeler toplamıdır. Kökleri geleneklerimiz ve dünümüz içinde bulunmakta, gövdesi ve dalları bu köklerden beslenerek bugünüme ve yarınlarımıza uzanmaktadır. Temel insani özelliklerimizi oluşturan değerlerimiz, hayatın rutin akışında karşılaştığımız sorunlarla başa çıkmada eyleme geçmemizi sağlayan gücün kaynağıdır.

Bir toplumun geleceği, değerlerini benimseyen ve bu değerleri sahip olduğu yetkinliklerle ete kemiğe büründüren insanlara bağlıdır. Bundan dolayı eğitim sistemimiz, her bir üyesine uygun ahlaki kararlar alma ve bunları davranışlarında sergileme yeterliliğini kazandırmayı amaçlamaktadır. Eğitim sistemi sadece akademik açıdan başarıya odaklanan, belirlenmiş bazı bilgi, beceri ve davranışları kazandıran bir yapı değildir. Asli görevi temel değerleri benimsemiş bireyler yetiştirmektir; yeni neslin değerlerini, alışkanlıklarını ve davranışlarını etkileyebilmelidir. Eğitim sistemi, değerleri kazandırma işlevini eğitim programlarını da kapsayan eğitim ortamıyla yerine getirir. Eğitim programı; öğretim programları, öğrenme öğretme ortamları, eğitim araç gereçleri, ders dışı etkinlikler, mevzuat gibi eğitim sisteminin tüm unsurları göz önünde bulundurularak oluşturulur. Bu anlayışla değerlerimiz öğretim programlarında ayrı bir program veya öğrenme alanı, ünite, konu vb. olarak görülmemiştir. Tam aksine bütün eğitim sürecinin nihai gayesi ve ruhu olan değerlerimiz, öğretim programlarının her birinde ve her bir biriminde yer almıştır.

Öğretim programlarında yer alan kök değerler; adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik ve yardımseverliktir. Bu değerler, öğrenme öğretme sürecinde hem kendi başlarına hem ilişkili olduğu alt değerlerle hem de öteki kök değerlerle birlikte ele alınarak hayat bulacaktır.

1.2.2. Yetkinlikler

Eğitim sistemimiz yetkinliklerde bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip karakterde bireyler yetiştirmeyi amaçlar. Öğrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler TYÇ'de belirlenmiştir. TYÇ, sekiz anahtar yetkinlik belirlemede ve bunları aşağıdaki gibi tanımlamaktadır:

1. Ana dilde iletişim: Kavram, düşünce, görüş, duygu ve olguları hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme, yorumlama (dinleme, konuşma, okuma, yazma); eğitim ve öğretim, iş yeri, ev, eğlence gibi her türlü sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde dilsel etkileşimde bulunmadır.

2. Yabancı dillerde iletişim: Çoğunlukla ana dilde iletişimin temel beceri boyutlarını paylaşmakta olup duygu, düşünce, kavram, olgu ve görüşleri hem sözlü hem yazılı olarak kişinin istek ve ihtiyaçlarına göre eğitim ve öğretim, iş yeri, ev, eğlence gibi uygun bir dizi sosyal ve kültürel bağlamda anlama, ifade etme ve yorumlama becerisine dayalıdır. Yabancı dillerde iletişim, aracılık etme ve kültürler arası anlayış becerilerini de gerektirmektedir. Dinleme, konuşma, okuma ve yazma boyutları bireyin yeterlilik seviyesi, sosyal ve kültürel geçmişi, çevresi, ihtiyaçları ve ilgilerine bağlı olarak farklı diller arasında değişiklik gösterecektir.

3. Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide temel yetkinlikler: Günlük hayatta karşılaşılan bir dizi problemi çözmek için matematiksel düşünme tarzını geliştirme ve uygulamadır. Sağlam bir aritmetik becerisi üzerine inşa edilen süreç, faaliyet ve bilgiye vurgu yapmaktadır. Matematiksel yetkinlik, düşünme (mantıksal ve uzamsal düşünme) ve sunmanın (formüller, modeller, kurgular, grafikler ve tablolar) matematiksel modlarını farklı derecelerde kullanma beceri ve isteğini içermektedir.

Bilimde yetkinlik, soruları tanımlamak ve kanıta dayalı sonuçlar üretmek amacıyla doğal dünyanın açıklanmasına yönelik bilgi varlığına ve metodolojiden yararlanma beceri ve arzusuna atıfta bulunmaktadır. Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim ve teknolojide yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan değişimleri ve her bireyin vatan-daş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

4. Dijital yetkinlik: İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsamaktadır. Söz konusu yetkinlik; bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir.

5. Öğrenmeyi öğrenme: Bireyin kendi öğrenme eylemini etkili zaman ve bilgi yönetimini de kapsayacak şekilde bireysel olarak veya grup hâlinde düzenleyebilmesi için öğrenmenin peşine düşme ve bu konuda ısrarcı olma yetkinliğidir. Bu yetkinlik, bireyin var olan imkânları tanıyarak öğrenme ihtiyaç ve süreçlerinin farkında olmasını ve başarılı bir öğrenme eylemi için zorluklarla başa çıkma yeteneğini kapsamaktadır. Yeni bilgi ve beceriler kazanmak, işlemek ve kendine uyarlamak kadar rehberlik desteği aramak ve bundan yararlanmak anlamına da gelir. Öğrenmeyi öğrenme; bilgi ve becerilerin ev, iş yeri, eğitim öğretim ortamı gibi çeşitli bağlamlarda kullanılması ve uygulanması için önceki öğrenme ve hayat tecrübelerine dayanılması yönünde öğrenenleri harekete geçirir.

6. Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler: Kişisel, kişiler arası ve kültürler arası yetkinlikleri içermektedir. Bireylerin farklılaşan toplum ve çalışma hayatına etkili ve yapıcı biçimde katılmalarına imkân sağlayacak, gerektiğinde çatışmaları çözecek özelliklerle donatılmasını sağlayan tüm davranış biçimlerini kapsar. Vatandaşlıkla ilgili yetkinlik ise bireyleri toplumsal ve siyasal kavram ve yapılarla ilişkin bilgiyle, demokratik ve aktif katılım kararlılığıyla medeni hayata tam olarak katılmaları için donatmaktadır.

7. İnisiyatif alma ve girişimcilik: Bireyin düşüncelerini eyleme dönüştürme becerisini ifade etmektedir. Yaratıcılık, yenilik ve risk almanın yanında hedeflere ulaşmak için planlama yapma ve proje yönetme yeteneğini de içerir. Bu yetkinlik, herkesi sadece evde ve toplumda değil, işlerine ait bağlam ve şartların farkında olabilmeleri ve iş fırsatlarını yakalayabilmeleri için aynı zamanda iş hayatında da desteklemekte; toplumsal ve ticari etkinliklere girişen veya katkıda bulunan kişilerin ihtiyaç duydukları daha özgün bilgi ve beceriler için de bir temel teşkil etmek- tedir. Etik değerlerin farkında olmayı ve iyi yönetişimi desteklemeyi de kapsar.

8. Kültürel farkındalık ve ifade: Müzik, sahne sanatları, edebiyat ve görsel sanatlar dâhil olmak üzere çeşitli kitle iletişim araçları kullanılarak görüş, deneyim ve duyguların yaratıcı bir şekilde ifade edilmesinin öneminin takdiridir.

1.3. ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI

Her birey birbirinden farklı kişisel özelliklere sahiptir. Bu sebeple öğretim programlarının ve buna bağlı olarak ölçme ve değerlendirme sürecinin “herkese uygun”, “herkes için geçerli ve standart” olması insan doğasına ters-tir. Dolayısıyla ölçme ve değerlendirme sürecinde azami çeşitlilik ve esneklik anlayışıyla hareket edilmesi şarttır. Öğretim programları bu açıdan bir yol göstericidir. Öğretim programlarından ölçme ve değerlendirmeye ait bütün unsurları içermesini beklemek gerçekçi bir yaklaşım değildir. Eğitimde çeşitlilik; birey, eğitim düzeyi, ders içeriği, sosyal ortam, okul imkânları vb. iç ve dış dinamiklerden ciddi şekilde etkilendiği için ölçme ve değerlendirme uygulamalarının etkililiğini sağlamada öncelik öğretim programlarında değil, eğitim uygulayıcılarında ve öğretmenlerdedir. Bu noktada özgünlük ve yaratıcılık öğretmenlerden temel beklentidir.

Bu bakış açısından hareketle öğretim programlarında ölçme ve değerlendirme uygulamalarına yön veren ilkeleri aşağıdaki gibi özetlemek mümkündür:

1. Ölçme ve değerlendirme çalışmaları öğretim programının tüm bileşenleri ile azami uyum sağlamalı, bu çalış-malarda kazanım ve açıklamaların sınırları esas alınmalıdır.
2. Öğretim programı, ölçme sürecinde kullanılabilecek ölçme araç ve yöntemleri açısından uygulayıcılara kesin sınırlar çizmez, sadece yol gösterir. Ancak tercih edilen ölçme ve değerlendirme araç ve yönteminde gereken teknik ve akademik standartlara uyulmalıdır.

3. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır ve eğitim süreci boyunca yapılır. Ölçme sonuçları tek başına değil, izlenen süreçlerle birlikte bütünlük içinde ele alınır.
4. Bireysel farklılıklardan dolayı bütün öğrencileri kapsayan, bütün öğrenciler için genelgeçer, tek tip bir ölçme ve değerlendirme yönteminden söz etmek uygun değildir. Öğrencilerin akademik gelişimi tek bir yöntem veya teknikle ölçülüp değerlendirilmez.
5. Eğitim sadece “bilme (düşünce)” için değil, “hissetme (duygu)” ve “yapma (eylem)” için de verilir; dolayısıyla eğitimde sadece bilişsel ölçümler yeterli kabul edilemez.
6. Çok odaklı ölçme ve değerlendirme esastır. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları öğretmen ve öğrencilerin aktif katılımıyla gerçekleştirilir.
7. Bireylerin ölçme ve değerlendirmeye konu olan ilgi, tutum, değer ve başarı gibi özellikleri zamanla değişebilir. Bu sebeple söz konusu özellikleri tek bir zamanda ölçmek yerine süreç içindeki değişimleri dikkate alan ölçümler kullanmak esastır.

1.4. BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Öğretim programları geliştirilirken insanın çok yönlü gelişim özelliklerine dair bilimsel bilgi ve birikim dikkate alınarak bütün bileşenler arasında ahengi gözeten bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu bağlamda bazı temel gelişim ilkelerine değinmek yerinde olacaktır.

Öğretim programları, insanın gelişiminin belirli bir dönemde sonlanmadığı ve hayat boyu sürdüğü ilkesi ile hazırlanmıştır. Bu sebeple öğretim programlarında bireylerin yaş dönemlerine dair gelişim özellikleri gözetilerek destekleyici önlemler alınması önerilmektedir.

Gelişim, hayat boyu sürer fakat tek ve bir örnek yapıda değildir. Evreler hâlinde ilerler ve her evrede bireylerin gelişim özellikleri farklıdır. Evrelerin başlangıç ve bitişleri de homojen değildir. Programlar bunu olabildiğince göz önünde bulunduran bir hassasiyetle yapılandırılmıştır. Programların amaç ve kazanımlarını gerçekleştirme sürecinde gerekli uyarlamaların öğretmen tarafından yapılması beklenir.

Gelişim dönemleri ardışık ve değişmeyen bir sıra izler. Her evrede olup bitenler takip eden evreleri etkiler. Öte yandan bu ardışıklık basitten karmaşığa, genelden özele ve somuttan soyuta doğru gelişim gibi belirli yönelimlerle karakterize edilir. Program geliştirme sürecinde söz konusu yönelimler hem bir alandaki yeterliliği oluşturan kazanım ve becerilerin ön şart ve ardılığı noktasında dikkate alınmış hem de derslerin sınıf düzeyinde dağılımı ve birbirleriyle ilişkilerinde göz önünde bulundurulmuştur.

Öğretim programlarında insan gelişiminin bir bütün olduğu ilkesi ile hareket edilmiştir. İnsanın farklı gelişim alanlarındaki özellikleri birbirleri ile etkileşim hâlinindedir. Söz gelimi dil gelişimi düşünce gelişimini etkiler ve düşünce gelişiminden etkilenir. Bu sebeple öğretmenlerden öğrencinin edindiği bir kazanımın, onun gelişiminde başka bir alanı da etkileyeceğini dikkate almaları beklenir.

Öğretim programları bireysel farklılıklara ilişkin hassasiyetler göz önünde bulundurularak yapılandırılmıştır. Kalıtsal, çevresel ve kültürel faktörlerden kaynaklanan bireysel farklılıklar ilgi, ihtiyaç ve yönelme açısından da kendini belli eder. Bireyler hem başkalarından farklılık gösterir hem de kendi içinde farklı özelliklere sahiptir.

Gelişim hayat boyu sürmekle birlikte bu gelişimin hızı evrelere göre değişkendir. Hızın yüksek olduğu evreler gelişim açısından riskli ve kritiktir. Söz gelimi ergenlik dönemi kimlik edinimi için kritik dönemdir ve eğitim bu dönemde kimlik edinimini destekleyici sosyal etkileşimleri artırır ve yönetir. Bu sebeple öğretmenlerin gelişim hızının yüksek olduğu zamanlarda öğrencilerin durumuna daha duyarlı davranması beklenir.

2. OYUNCULUK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

Tiyatro sanatı iki temel unsur üzerine kuruludur: oyuncu ve seyirci. Başka bir deyişle bir etkinliğin tiyatro olarak adlandırılabilmesi için en az bir oynayan ve bir de o oynayan kişiyi seyreden bir başka kişi bulunmalıdır. Tiyatral bir etkinlik esnasında, oyuncu ile seyirci birbirinden oldukça farklı psikolojik ve fiziksel dönüşümler geçirir. Dönüşümü başlatan, sürdüren ve neticelendiren unsur oyuncunun eylemleridir. Oyuncu, tiyatral etkinlik sürecinde seyirci ile aynı anda ortak bir oyunsal deneyimden geçer. Oyuncu, tiyatral etkinlik vasıtasıyla seyirci ile paylaşılan oyunsal deneyimin kurucu unsurudur. Dolayısıyla tiyatro sanatına dâhil edilebilecek her türlü unsur, oyuncu ve seyirciye hizmet etmelidir.

Bir oyuncunun sahne için eğitimi yoğun bir çalışma gerektirir. Oyuncu, kurucu bir unsur olarak tiyatral aksiyonu sürdürebilmek için birtakım niteliklere sahip olmalı ve bu nitelikleri eğitim öğretim ve deneyim yoluyla geliştirmelidir. Oyuncu, oynama yeteneğini geliştirmeli, organik yaratıcılığın ön hazırlık, prova ve temsil süreçlerini derinlemesine öğrenmeli ve uygulamalıdır. Bu bakımdan oyuncunun eğitimi, onun yeteneklerinin keşfedilmesi ve geliştirilmesi üzerine kurulu, potansiyeline göre şekillenebilen esnek ve dinamik bir süreci içermelidir. Bu bakımdan sanatsal bir hedefe bilimsel bir metotla ulaşma, oyuncu eğitiminin genel çerçevesini oluşturur. Bu çerçeveye göre karakter canlandırma eğitiminde oyuncunun kendini keşfetmesi, olgu toplaması, düzenlemesi ve sunmasıyla ilerleyen bir öğrenme süreci hedeflenir.

Kendinden yola çıkarak sanatsal bir yaratıma hazırlanan oyuncu adayından son aşamada beklenen ise kendi benliğini örselemeden başka benlikleri kendi bedeninde bir süreliğine ikame ettirebilme becerisini kazanmış olmasıdır. Bu nedenle oyunculuk eğitimi içeren bir öğretim programı, alanında uzman eğitimcilerle yol alınması gereken, bireylerin ruhsal derinliklerine temas eden incelikli bir sanat eğitimi mantığı üzerine kurulu olmalıdır.

Yukarıda belirtilen düstur ile oluşturulan Oyunculuk Dersi Öğretim Programı, güzel sanatlar liselerinin 9, 10, 11 ve 12. sınıfları için hazırlanmıştır. Bu kapsamda 9. sınıf oyunculuk dersinde tiyatro sanatının temel ilkeleri, oyunculuk sanatı eğitimi, oyuncululuğa giriş, oyuncululuğun temel bileşenleri ile ilgili alıştırma (iç ve dış gözlem, beden ve ses denetimi çalışmaları), Stanislavski'nin "sistem" adını verdiği oyunculuk yöntemi (hayal gücü, coşku belleği, büyüğü eğer vb.), 10. sınıf oyunculuk dersinde role hazırlık çalışmaları (tirat çalışmaları: alt metin analizi: birimler ve amaçlar, karakter analizi, karakterin eylemleri, zaman ve mekân çözümlemesi, beş duyu ve dikkat odaklanması, coşku belleği, büyüğü eğer, iç ve dış aksiyon çalışması vb.), 11. sınıf oyunculuk dersinde rol çözümleme, partnerle çalışma, Stanislavski sistemi ile klasik dramatik yapı sahne parçası hazırlama, 12. sınıf oyunculuk dersinde klasik dramatik yapı haricinde değerlendirilen çağdaş tiyatro metinlerinde rolü tasarlama, partnerle çalışma, sahne çözümleme, fiziksel aksiyonlarla rol çalışma gibi konularla öğrencilerin oyunculuk sanatının temel bilgilerini kavramaları ve artistik becerilerini geliştirmeleri hedeflenmiştir. Tiyatro oyuncululuğu konusunda profesyonel kariyer yapmak isteyen öğrencilerin bu derste tiyatronun diğer kolları (yönetmenlik, sahne tasarımı, dramaturji, sahne yönetimi vs.) ile ilişkili temel bilgileri tanıması ve bu bilgileri rolü tasarlayıp seyirciye sunma aşamalarında pratik biçimde kullanma becerilerine erişmesi hedeflenmektedir.

2.1. OYUNCULUK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI

Bu programla öğrencilerin aşağıda belirtilen amaçlara ulaşmaları beklenmektedir:

- Bir rolü oynayabilmek için oyun metni çözümleme konusunda genel bir bakış açısı kazanmaları
- Bir rolü eylem birimlerine ayırarak çözümleme konusundaki temel kavram ve kuralları çalışmalarında uygulayabilmeleri
- Dramatik oyunculuk üslubuna yönelik sistematik bir yöntem geliştiren usta sanatçı Konstantin Stanislavski'nin görüşlerini açıklayabilmeleri ve uygulayabilmeleri
- Okudukları metinler arasından karakter yorumlamaya uygun seçimler yapma, role ilişkin verileri ayıklama, birleştirme becerisi kazanmaları
- Amacına uygun sanatsal metni seçebilmek için metindeki anlamı kavrayabilmeleri
- Kendi fiziksel, duygusal ve bilişsel olanaklarını keşfetmeleri ve bu olanaklarla rolü yorumlama konusunda mesleki stratejiler geliştirmeleri
- Rolü icra ederken dikkatlerini nasıl yöneteceklerine, eylemleri nasıl oluşturacaklarına, duygularını rol ile nasıl bütünleştireceklerine yönelik araştırma ve uygulama becerisi geliştirmeleri
- Disiplinli ve yoğun çalışmaya uyum sağlayarak yeni durumlara ilişkin sanatsal çözümler geliştirmeleri
- Yoğun araştırma süreçlerinde sonuç odaklı davranabilmeleri
- Mevcut sanatsal araçları kullanarak özgün formlar ve yaratıcı çalışmalar ortaya koymaları
- Alan dışı araçları sanatsal faaliyetler için dönüştürmeleri ve uyarlamaları
- Beklenmedik durumlarda ve stres altında hızlı düşünerek doğru karar verebilme becerisi geliştirmeleri
- Önceden belirlenmiş planlar dâhilinde hareket edebilmeleri ve inisiyatif alarak problem çözebilmeleri

2.2. OYUNCULUK DERSİNE ÖZGÜ BECERİLER

Oyunculuk Dersi Öğretim Programı ile ulaşılması beklenen beceriler aşağıda sunulmuştur:

- Araştırma yapma
- Disiplinli çalışma
- Sahnede birlik ve bütünlük oluşturma
- Yaratıcı düşünme ve tasarlama
- İcra etme ve canlandırma
- İletişim kurma
- Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma
- Estetik ifade geliştirme
- Analitik düşünme ve sentez yapma
- Eleştirel bakış açısı geliştirme
- Entelektüel bilgi ve donanım sahibi olma

2.3. OYUNCULUK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

Oyunculuk Dersi Öğretim Programı'nın ilk aşamasında öğrencilerin, kendi ifade olanaklarını geliştirerek oyunculuğun temel enstrümanlarını kazanmaları sağlanır. Ardından bir rolün sistematik bir şekilde araştırılıp tasarlanması sürecinde, başlıca etütlerden yararlanılarak Stanislavski sisteminin temel uygulama basamaklarının öğretilmesine geçilir. Kendi bilgi, beceri ve deneyimlerini rolü yorumlamada kullanmayı öğrenmesi hedeflenen öğrenci, bu kez partnerle karşılıklı çalışarak rolü bütün bir sahne içinde karşılıklı oynama aşamasına geçer. Öğrenci, partnerle birlikte rolünü bir sahne içinde oluşturma deneyimi edindikten sonra sırasıyla başyapıt olarak kabul edilen klasik ve çağdaş oyun metinlerinden seçilmiş farklı türlerde (trajik, komik, dramatik, postdramatik vb.) oyun metinlerinden bölümler belirleyerek bu bölümler üzerinden doğaçlama etütler hazırlar. Tüm bu yaratıcı süreçlerin sonucunda mezuniyet aşamasına gelen öğrencilerden seyirci karşısında sahnelenmesine karar verilen bir oyun metni içinden kendilerine verilen rolü hazırlamaları beklenir. Böylece seyirciye sunulan temsil ile oyunculuk eğitimi alan öğrenciye baştan sona sanatsal bir üretim süreci içinde rol oynama deneyimi yaşatılır. Üretimin bütün süreçlerinde öğrencilerden başta oyunculuk olmak üzere profesyonel bir tiyatro oyununda gerek duyulabilecek diğer aktif görevlerde de bilinç kazanması beklenir.

Oyunculuk Dersi Öğretim Programı çerçevesinde öğretmen, çalışmalar boyunca yönetmen görevi üstlenerek öğrencilere yapıcı yönlendirici bir tavırla yaklaşmalıdır. Gerekli teknik bilgiyi sunduktan sonra öğrencilerin durumu kavraması için özgür deneme yanılma alanı tanımalı, öğrencilerin bilgiyi deneyimleyerek öğrenmesi için önayak olmalı, beklenen bir problemle karşılaşıldığında iyi bir takım oyuncusu gibi davranarak tiyatronun bireysel değil, kolektif bir sanat olduğunun altını çizmelidir.

Öğrenme öğretme sürecinde her öğrencinin ayrı bir zihin, yetenek ve bedene sahip olduğu unutulmamalıdır. Oyunculuk, kişinin ruhunu ortaya koyarak kendi bedenini bir enstrüman gibi kullandığı bir meslek olduğundan farklılıkların bir avantaja dönüştürülebileceği unutulmamalıdır. Bu yüzden eleştiri gerektiren durumlarda kesin ve kırılcı yargılar yerine yapıcı ve teşvik edici bir tutum sergilenmelidir.

Öğretmen, zamanı iyi yönetebilmeli, karşılaşılabilecek sorunlara önceden hazırlıklı olmalı, oyun çalışma sürecinde öğrencilerin uzun soluklu, sonu gelmeyen projelerin içinde kaybolmalarını önlemelidir. Pratik ve sonuç odaklı davranmalı, bunu yaparken de öğrencilerden gelecek yeni fikirlere göre genel planı uyarlayabilmelidir.

Öğretmen; öğrencileri millî, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerler bakımından besleyici, öğrencilere demokratik, laik ve sosyal bir hukuk devleti olan Türkiye Cumhuriyeti'ne karşı görev ve sorumluluklarını yerine getirmede yol gösterici olmalıdır.

Tirat çalışmaları sonrasında öğrencilerle birlikte değerlendirme yapılmalıdır. Doğru eleştiri ve öz eleştirinin bu mesleğin bir parçası olduğu ve başarının sağlanması için eleştirinin gerekliliği konusunda öğrenciler bilgilendirilmeli ve bu süreçler sıkça tekrarlanarak her öğrenciye tek tek söz hakkı verilmelidir. Değerlendirmelerde sadece olumsuzluklardan değil, olumlu ilerleyen unsurlardan da bahsedilmeli ve her öğrenciyle mutlaka aynı mesafede ilişki kurulmalıdır. Öğrencinin başarısı, rolünün ya da görevin önemiyle ölçülmemelidir.

Eğitim Öğretim Ortamı ve Donanımı

Oyunculuk dersinin büyük çoğunluğu uygulamaya dayalı olup dersliğinin özel olarak aşağıda belirtilen ihtiyaçlar doğrultusunda düzenlenmesi gerekmektedir.

Oyunculuk dersliği: Bu öğrenme ortamı klasik okul dersliklerinden farklı olarak 50 kişilik bir oyunculuk sahnesi şeklinde oluşturulmalıdır. Bu oyunculuk dersliği iki farklı derslik olarak oluşturulmalıdır. Birinci derslik, "İtalyan sahne" adı verilen klasik çerçeve sahne biçiminde tasarlanmalıdır. Bu sahnenin ölçüleri 16x16 boyutunda olmalıdır. Duvarlar siyah renge boyanmış olmalıdır. Salonun mühendislik tasarımının, ses akustiğini seyir yerine yayacak şekilde yapılmış olması gerekmektedir. Ayrıca duvarların ses yalıtımı da sağlanmış olmalıdır. Tavan yüksekliği 4 metre olmalıdır. İkinci derslik ise "meydan sahne" adı verilen, ortada oyun oynamaya elverişli biçimde tasarlanmalıdır. Bu sahnenin ölçüleri ise 18x14 boyutunda olmalıdır. Duvarlar siyah renge boyanmış olmalıdır.

Bu meydan sahnenin mühendislik tasarımı da ses akustiğini seyir yerine yayacak şekilde yapılmış olması gerekmektedir. Ayrıca duvarların ses yalıtımı da sağlanmış olmalıdır. Meydan sahnenin de tavan yüksekliği 4 metre olmalıdır.

Güçlü havalandırma sistemi: Oyunculuk dersi, fiziksel performansa dayalı olduğu için derslik sahnesi içindeki oksijen, tüm çalışmayı ve öğrencilerin sağlığını etkilemesi nedeniyle büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle güçlü bir havalandırma sistemi pencerelere veya tavana okulun yapısına uygun bir şekilde kurulmalıdır. Havalandırma sisteminin sessiz çalışması oyunculuk derslerinin sağlıklı işleyebilmesi açısından oldukça önemlidir. Bu yüzden havalandırma sisteminin sessiz çalışmasına olabildiğince özen gösterilmelidir ve kurulumunda da buna özellikle dikkat edilmelidir.

Isıtma ve soğutma sistemi: Oyunculuk dersliği, fiziksel performansa dayalı olduğu için öğrencilerin 25 santigrat derece sabit oda sıcaklığında çalışabilmesinin koşulları oluşturulmalıdır. Doğru ve sağlıklı bir ısıtma sistemi, çalışmaları olumlu yönde etkileyecektir. Fakat kötü bir sistem, yaygın hastalıklara zemin hazırlayacaktır. Bu nedenle ısıtma ve soğutma sistemi hayati önem taşımaktadır. Isıtma ve soğutma sistemi havalandırma sistemi ile birlikte organize edilerek kurulmalıdır.

Ses yalıtımı: Oyunculuk dersleri, fiziksel performansa dayalı olduğu için ister istemez gürültü oluşacaktır. Öğrencilerin hep bir ağızdan oyunculuk üzerine çalışmalar yapacağı unutulmamalıdır. Ayrıca ilerleyen ünitelerde egzersizlerden sanatsal performans sunumlarına geçileceğinden oyun içerisinde müzik ve efekt gibi dijital sistemler de kullanılacaktır. Bu nedenle okul binası içerisindeki diğer öğretim programları ile oyunculuk dersi arasında bir anlaşmazlık durumunun ortaya çıkmaması için oyunculuk derslik sahnesinin iç ve dış duvarlarına ses yalıtım sistemleri kurulmalıdır. Bu nedenle bir alanda yapılan çalışma başka bir alanda yapılan çalışmayla iç içe geçmemeli, yoğun konsantrasyon isteyen uygulamalar birbirine engel olmamalıdır.

Işık ve ses sistemi: Tüm çalışma alanlarında kullanılacak ses ve ışık sistemi hem derslerin uygulaması sırasında hem de öğrencilerin hazırladıkları ödev ve sahne performanslarının sunumlarında büyük önem taşımaktadır. Çalışma alanlarının hepsinde gerek duyulan ses ve ışık sisteminin kapasitesi ihtiyaçlara göre tespit edilmelidir. Işık sisteminde sarı, beyaz, mavi, kırmızı gibi renk filtre seçeneklerinin kullanılmasına olanak tanıyan çok seçeneekli bir sistemin kurulması sağlanmalıdır. Bu renkler öğrencilerin oyunculuk dersinde öğrendiği teknikleri kullanarak farklı duygu ve hareket kompozisyonları yaratabilmesine olanak tanıyacağından varlığı oldukça önemlidir. Renk seçeneekli bir ışık düzeninin stüdyo içerisinde yapılandırılması zorunludur.

Özel olarak oyunculuk dersinin yapılabileceği sahne koşulları: En az 16x16 metre genişliğinde ve 4 metre yüksekliğinde iki alan olmalıdır. Bu alanların ses yalıtımına sahip olması gerekmektedir. Havalandırması, ısıtılabilir ve soğutulabilir özellikte olmalıdır. Sahne zemini esneme özelliği olan ahşap parke malzeme ile döşenmiş olmalıdır.

Oyunculuk dersine ilişkin özel amaçlı kullanım alanları: Sahne ölçüsü haricinde ek olarak giyinme ve soyunma odaları, kız ve erkek kulis odaları ile bu odaların içinde aynalı masalar, her bir öğrenciye zimmetlenerek verilebilecek anahtarlı soyunma dolapları, lavabo, tuvalet, boy aynası ve duş kabinleri bulunmalıdır.

2.4. KAZANIM SAYISI VE SÜRE TABLOSU

9. SINIF			
ÜNİTE	Kazanım Sayısı	Ders Saati	Oran %
OYUNCULUĞA GİRİŞ	7	8	5
KENDİ OLANAKLARINI TANIMA ÇALIŞMASI	11	16	11
GÖZLEM VE ALGI ÇALIŞMALARI	7	16	12
DUYUM VE ALGI ÇALIŞMALARI	7	8	5
BASMAKALIP DAVRANIŞLARI VE ALIŞKANLIKLARI KIRMA	4	8	5
İÇ VE DIŞ AKSİYON TASARLAMA (RİTİM, HAREKET, KENDİLİĞİNDENLİK)	8	16	12
ATMOSFER (ZAMAN, MEKÂN) TASARLAMA	5	8	5
OLAY, DURUM VE DAVRANIŞ ÖRÜNTÜLERİ TASARLAMA	4	16	11
DOĞAÇLAMA ETÜTLER (BİREYSEL PERFORMANSLAR)	21	48	34
TOPLAM	74	144	100

10. SINIF

ÜNİTE	Kazanım Sayısı	Ders Saati	Oran %
SİSTEME GİRİŞ: KAS DENETİMİ VE NEFES ÇALIŞMALARI	3	12	11
ROLE HAZIRLIK: METİN VE KARAKTER SEÇİMİ	4	4	4
ORGANİK YARATICILIĞA ÖN HAZIRLIK AŞAMASI: COŞKU BELLEĞİ ÇALIŞMALARI	3	8	5
ORGANİK YARATICILIĞA ÖN HAZIRLIK AŞAMASI: SİHİRLİ EĞER ÇALIŞMALARI	3	8	5
ORGANİK YARATICILIK AŞAMASINA GİRİŞ: BİLİŞSEL ANALİZ ÇALIŞMALARINA GİRİŞ	2	8	5
ORGANİK YARATICILIK AŞAMASI: VERİLİ DURUMLARIN SAPTANMASI VE ANALİZİ	3	8	5
ORGANİK YARATICILIK AŞAMASI: ALT METİN ÇALIŞMALARI	2	8	5
ORGANİK YARATICILIK AŞAMASI: ÜSTÜN YÖNELİM VE ALT YÖNELİMLERİN SAPTANMASI	3	8	5
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: EYLEM DİZİSİ TASARLAMA (İÇ VE DIŞ AKSİYONLAR)	4	24	16
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: KESİNTİSİZ ÇİZGİYİ OLUŞTURMA (DİKKAT ÇEMBERLERİ)	3	24	16
Tİ RAT SUNUMLARI: BİREYSEL PERFORMANSLAR	1	32	23
TOPLAM	31	144	100

11. SINIF

ÜNİTE	Kazanım Sayısı	Ders Saati	Oran %
SAHNEYE HAZIRLIK: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ	3	6	3
SEÇİLEN METİNLERİN DRAMATURJİK AÇIDAN İNCELENMESİ: BİRİMLER VE AMAÇLAR	3	10	5
SEÇİLEN SAHNELERİN VE ROLLERİN ANALİZİ	5	20	8
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN ATMOSFER TASARIMI	3	20	9
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN OLAY VE DURUMLARIN ANALİZİ	4	20	9
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN İMGELEM GÜCÜNÜN GELİŞTİRİLMESİ	2	20	9
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN OYUN, RİTİM VE DOĞALLIĞI YAKALAMA	3	20	9
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN ETKİLEŞİM ALIŞTIRMALARI	3	25	12
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN DÜŞ GÜCÜ ALIŞTIRMALARI	2	25	12
ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN KİŞİLEŞTİRME ÇALIŞMALARI	2	25	12
TİRAT SUNUMLARI	1	25	12
TOPLAM	31	216	100

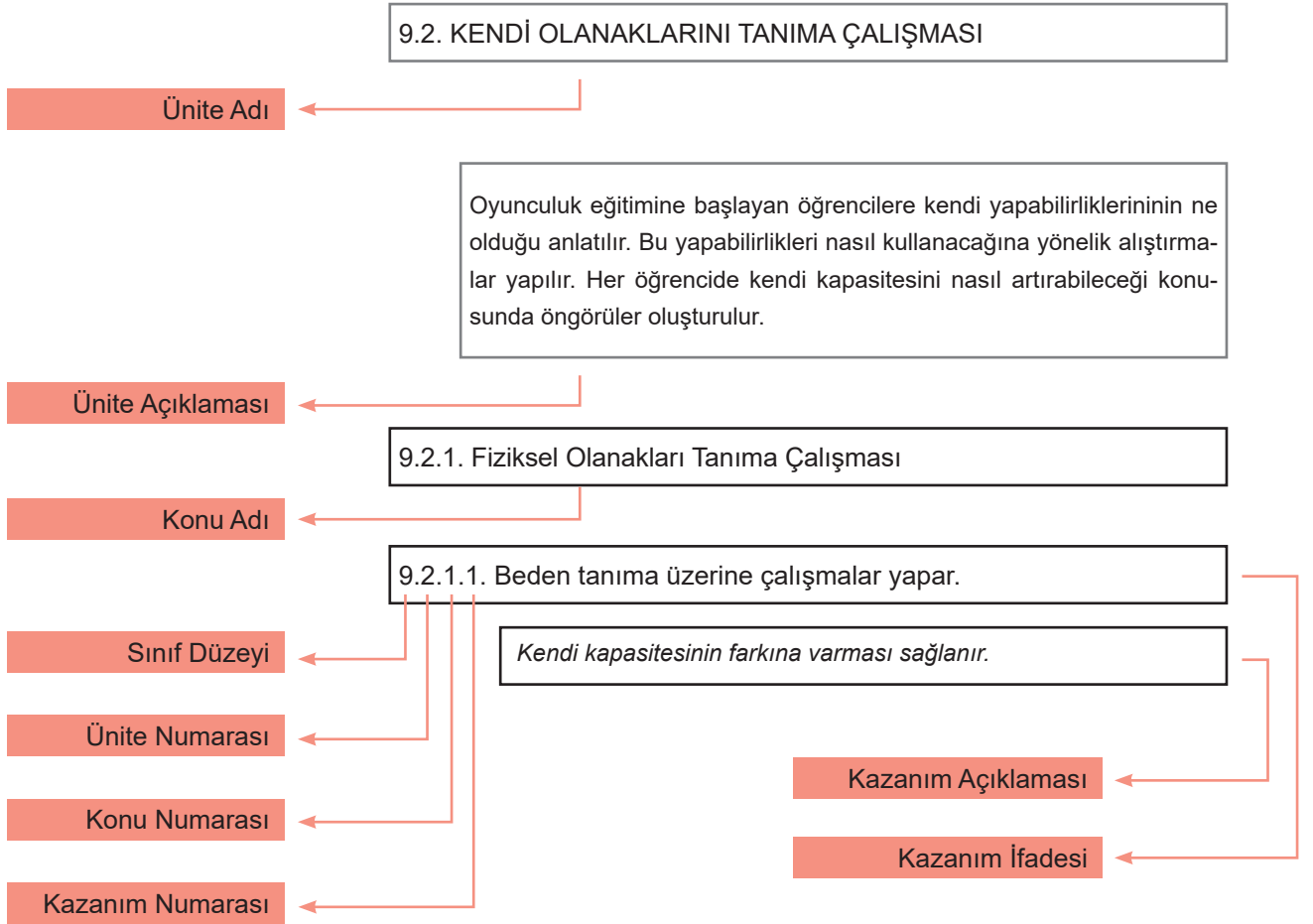
12. SINIF

ÜNİTE	Kazanım Sayısı	Ders Saati	Oran %
EPİK-DİYALEKTİK TİYATRO VE OYUNCULUK: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ	5	10	5
EPİK-DİYALEKTİK TİYATRO VE OYUNCULUK: ROLANALİZİNE GÖRE ALGI, GÖZLEM, TAVIR (GESTUS) TASARIMI	3	20	9
EPİK-DİYALEKTİK TİYATRO VE OYUNCULUK: SEÇİLEN SAHNELERİN SUNUMU VE DEĞERLENDİRME	1	20	9
ABSÜRT TİYATRO VE OYUNCULUK: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ	5	15	7
ABSÜRT TİYATRO VE OYUNCULUK: ROL ANALİZİNE GÖRE ALGI, GÖZLEM VE TAVIR TASARIMI	3	15	7
ABSÜRT TİYATRO VE OYUNCULUK: SEÇİLEN SAHNELERİN SUNUMU VE DEĞERLENDİRME	1	20	9
POSTDRAMATİK TİYATRO VE OYUNCULUK: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ	5	16	7
POSTDRAMATİK TİYATRO VE OYUNCULUK: ROL ANALİZİNE GÖRE ALGI, GÖZLEM VE TAVIR TASARIMI	3	20	9
POSTDRAMATİK TİYATRO VE OYUNCULUK: SEÇİLEN SAHNELERİN SUNUMU VE DEĞERLENDİRME	1	20	9
HALK TİYATROSU GELENEKLERİ-ÇAĞDAŞ YORUMLAR: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ	5	20	9
HALK TİYATROSU GELENEKLERİ-ÇAĞDAŞ YORUMLAR: ROL ANALİZİNE GÖRE ALGI, GÖZLEM VE TAVIR TASARIMI	3	20	10
HALK TİYATROSU GELENEKLERİ-ÇAĞDAŞ YORUMLAR: SEÇİLEN SAHNELERİN SUNUMU VE DEĞERLENDİRME	1	20	10
TOPLAM	36	216	100

3. OYUNCULUK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

3.1. KAZANIMLARIN YAPISI

Programda ünite temelli yaklaşım esas alınmıştır. 9. sınıf düzeyinde dokuz, 10 ve 11. sınıf düzeyinde on bir, 12. sınıf düzeyinde on iki ünite bulunmaktadır. Kazanımlar; sınıf düzeyi, ünite numarası, konu numarası ve kazanım numarası esas alınarak numaralandırılmıştır. Kazanımlara ilişkin açıklamalar, sınırlamalar veya uyarılar kazanımı takip eden satırda italik yazı karakteriyle ifade edilmiştir. Kazanımların yapısı aşağıda şematik olarak gösterilmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. Kazanımların Yapısı

3.2. SINIF DÜZEYLERİNE GÖRE ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI

9. SINIF ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI

9.1. OYUNCULUĞA GİRİŞ

Ünite Açıklaması: Bu üniteye oyunculuk dersine giriş yapılır. Öğrenciler öncelikle oyunculuk mesleğinin tanımı, içeriği, gereklilikleri ve çalışma prensipleri hakkında bilgi sahibi olur. Ardından oyuncu kavramının açıklanması yapılır ve oyuncunun mesleki yaşantısı, bireysel çalışma prensipleri anlatılır. Son olarak bir oyuncunun meslek hayatı süresince izlemesi gereken yol haritası hakkında bilgi verilir.

9.1.1. Oyunculuk Mesleğinin Tanımı ve Kapsamı

- 9.1.1.1. Oyunculuk mesleğini kavramsal olarak tanımlar.
- 9.1.1.2. Oyunculuğun gerekliliğini açıklar.
- 9.1.1.3. Oyunculuk sanatında izlenecek yol haritasını açıklar.
- 9.1.1.4. Oyunculuk mesleğinin çalışma prensiplerini açıklar.

9.1.2. Oyuncunun Çalışma Prensipleri

- 9.1.2.1. Oyuncu kavramını tanımlar.
- 9.1.2.2. Oyunculuk mesleğinin disiplinli çalışma prensiplerini açıklar.
- 9.1.2.3. Bireysel çalışma prensiplerini açıklar.

9.2. KENDİ OLANAKLARINI TANIMA ÇALIŞMASI

Ünite Açıklaması: Oyunculuk eğitimine başlayan öğrencilere kendi yapabilirliklerinin ne olduğu anlatılır. Bu yapabilirlikleri kullanmasına yönelik alıştırmalar yapılır. Her öğrencide, kendi kapasitesini arttırabilme konusunda öngörüler oluşturulur.

9.2.1. Fiziksel Olanakları Tanıma Çalışması

- 9.2.1.1. Beden tanıma üzerine çalışmalar yapar.
Kendi kapasitesinin farkına varması sağlanır.
- 9.2.1.2. Fiziksel, bilişsel, duyuşsal yapılabirlikleri açıklar.
a) Kendi çevresel olanaklarını fark etmesi sağlanır.
b) Fiziksel yapılabirliklerini fark etmesi sağlanır.
- 9.2.1.3. Fiziksel yapılabirliklerini arttırmaya yönelik çalışmalar yapar.

9.2.2. Bilişsel Olanakları Tanıma Çalışması

- 9.2.2.1. Bilişsel özelliklerini tanımlar.
- 9.2.2.2. Bilişsel yapılabirliklerini keşfeder.
a) Bilişsel kapasitesini arttırabileceği olanakların farkına varması sağlanır.
b) Bilişsel davranışların fiziksel davranışlara etkisinin farkına varması sağlanır.
- 9.2.2.3. Bilişsel özellikler üzerine çalışmalar yapar.
- 9.2.2.4. Bilişsel olanaklarını arttırmaya yönelik çalışmalar yapar.

9.2.3. Duyuşsal Olanakları Tanıma Çalışması

- 9.2.3.1. Duyuşsal olanaklarını keşfeder.
- 9.2.3.2. Duyuşsal özelliklerini tanıma üzerine çalışmalar yapar.

9.2.3.3. Duyuşsal kapasitesini artırabileceği olanakları fark eder.

9.2.3.4. Duyuşsal davranışların fiziksel davranışlara etkisini fark eder.

9.3. GÖZLEM VE ALGI ÇALIŞMALARI

Ünite Açıklaması: Bu ünite öğrencilerin gözlem becerileri geliştirilir. Kendi yaşantılarını ve başka yaşantıları gözlemleyerek görsel hafızalarını güçlendirmeleri sağlanır. Kendilerine, çevrelerine ve diğer insan yaşantılarına karşı gözlem yaparak oyunculuk mesleği için olgu toplama işlemi gerçekleştirirler.

9.3.1. Gözlem ve Algı Araştırması

9.3.1.1. Gözlem ve algı kavramlarını açıklar.

a) *Gözlem ve algı üzerine okumalar yapması sağlanır.*

b) *Oyunculuk için yapılması gereken gözlem araştırma ödevi olarak verilir.*

c) *Görsel hafıza ve görsel dikkat kavramı üzerine araştırmalar yapılması sağlanır.*

9.3.1.2. Algı ve farkındalık kavramlarını açıklar.

a) *Algı ve farkındalık artırmaya yönelik çalışmalar yapılır.*

b) *Farkındalıklarını nasıl artırabileceği araştırma ödevi olarak verilir.*

9.3.1.3. Görsel hafızayı geliştirme metotlarını açıklar.

9.3.2. Gözlem ve Algı Çalışması

9.3.2.1. Kendi yaşantıları üzerine yaptığı gözlemleri açıklar.

9.3.2.2. İnsan gözlemi ve taklidi üzerine çalışma yapar.

9.3.2.3. Doğa gözlemi ve taklidi üzerine çalışma yapar.

9.3.2.4. Nesne gözlemi ve taklidi üzerine çalışma yapar.

9.4. DUYUM VE ALGI ÇALIŞMALARI

Ünite Açıklaması: Bu ünite öğrenciler işitsel becerilerini geliştirirler. Kendi yaşantılarına ve başka yaşantılara kulak vererek işitsel hafızalarını güçlendirecek bir bilgi dağarcığı oluştururlar. Kendilerine ve çevrelerine, diğer insan yaşantılarına bakarak oyunculuk mesleği için olgu toplama deneyimi yaşarlar.

9.4.1. Duyum ve Algı

9.4.1.1. Duyum ve algı üzerine araştırmalar yapar.

9.4.1.2. İşitsel hafıza ve işitsel dikkat kavramını açıklar.

9.4.1.3. İşitsel hafızayı geliştirme metotlarını açıklar.

9.4.1.4. Sesli yönergeleri takip eder.

Sesin geldiği yönü bulmaya yönelik oyunlar oynanır.

9.4.1.5. Duyduğu sesleri taklit eder.

9.4.1.6. Doğadaki sesleri taklit eder.

Doğada var olan seslerin tamamını dinlemesi sağlanır ve bunun üzerine taklit çalışmaları yapılır.

9.4.1.7. İnsan yaşantıları üzerine dinlediği hikâyelerin taklidini yapar.

9.5. BASMAKALIP DAVRANIŞLARI VE ALIŞKANLIKLARI KIRMA

Ünite Açıklaması: Bu ünite öğrenciler gözlem ve duyum becerilerini birleştirerek kendi yaşantılarında sergiledikleri basmakalıp davranışları ve alışkanlıkları keşfedecek olgular toplar ve bunları sınıfta sunarlar. Daha sonra başka yaşantıların gözlem ve duyumundan edindikleri olguları sınıfta sunarlar. Yapılan sunum ve alıştırmalar sınıf içinde değerlendirilerek kuramsal bilgiler ile pekiştirilir.

9.5.1. Basmakalıp Davranış ve Alışkanlıklar

9.5.1.1. Basmakalıp davranış ve alışkanlıkları araştırır.

9.5.1.2. Kendi basmakalıp davranış ve alışkanlıklarını keşfeder.

Basmakalıp davranışların farkına varılması sağlanır.

9.5.1.3. Çevresinde gözlemlediği insanlara ait basmakalıp davranış ve alışkanlıkları taklit eder.

9.5.1.4. Canlandırdığı davranışların gerçeğe yakınlığını değerlendirir.

9.6. İÇ VE DIŞ AKSİYON TASARLAMA (RİTİM, HAREKET, KENDİLİĞİNDENLİK)

Ünite Açıklaması: Bu ünite öğrencilere insan yaşantılarına dair bilgi ve deneyimlerini kullanarak verilen konu ve temalardan hareketle iç ve dış aksiyonlar konusunda alıştırmalar yapılır. Yapılan alıştırmalar sınıf içinde değerlendirilir.

9.6.1. İç ve Dış Aksiyon

9.6.1.1. Önerilmiş koşul ve eylem üzerine çalışmalar yapar.

9.6.1.2. Duyguyu somut cisme büründürme çalışmaları yapar.

9.6.1.3. Soyut kavramları bedenini kullanarak somutlaştırır.

9.6.1.4. Reflekslerin hareketlere dönüşmesini açıklar.

9.6.1.5. Duyguların ritmini açıklar.

9.6.1.6. Duyguların insan davranışlarına yansıma biçimini açıklar.

a) Duygularının insan davranışlarına yansımalarının gözlenmesi istenir.

b) Sınıf ortamında taklitler yaptırılır.

9.6.1.7. Duyguların her insanda farklı ritim kazandığını açıklar.

İnsana ait duyguların her insanda farklı bir ritme sahip olduğunu gözlemleyerek öğrenmesi sağlanır. Sınıf ortamında bu duyguların insanlarda nasıl bir ritimle ortaya çıktığını sözlü olarak açıklaması ve taklidini yapması istenir.

9.6.1.8. Kendiliğindenlik canlandırmaları yapar.

9.7. ATMOSFER (ZAMAN VE MEKÂN) TASARLAMA

Ünite Açıklaması: Bu ünite öğrencilerin insan yaşantılarına dair bilgi ve deneyimlerini kullanarak verilen konu ve temalardan hareketle bir oyun tasarlaması sağlanır. Bu tasarımda öğrencilerden oyunun genel atmosferini ortaya koyacak bir bakış geliştirmeleri beklenir. Yapılan ders içi alıştırmalar ve değerlendirmelerde, zaman ve mekân öğelerinin nasıl kullanılacağı üzerinde durulur.

9.7.1. Atmosfer Tasarlama

9.7.1.1. Gözlemlediği yaşantılardan hareketle bir oyun atmosferi tasarlar.

9.7.1.2. Verilen konu ve temalardan hareketle bir oyun atmosferi tasarlar.

9.7.1.3. Tasarladığı oyun atmosferlerinde hislerini hareketle ifade eder.

9.7.1.4. Tasarladığı oyun atmosferinde zaman ve mekânı hissettirir.

9.7.1.5. Tasarladığı oyun atmosferine uygun materyal kullanır.

9.8. OLAY, DURUM VE DAVRANIŞ ÖRÜNTÜLERİ TASARLAMA

Ünite Açıklaması: Bu ünite de gündelik hayatın olağan akışı ile oyunun başladığı alanda ve oyunun zamanı içinde meydana gelen kurgusal yaşantının oyunsu akışı karşılaştırılır. Öğrencilere gündelik hayatın içinde gözlemlediği olay ve durumları oyunsu aksiyona dönüştürme konusunda alıştırmalar yapılır.

9.8.1. Davranış Örüntüleri

9.8.1.1. Gündelik hayatın içinde gözlemlediği olay ve durumları aksiyona dönüştürür.

9.8.1.2. Gözlemlediği deneyimlerden davranış örüntüleri tasarlar.

9.8.1.3. Gözlemlediği aksiyonları yaratıcı yollarla yeniden düzenler.

9.8.1.4. Hazırladığı performansları canlandırır.

9.9. DOĞAÇLAMA ETÜTLER (BİREYSEL PERFORMANSLAR)

Ünite Açıklaması: Bu ünite de, geçmiş ünitelerde öğrenilen kuramsal ve uygulamalı bilgi ve deneyimlerin bir sağlaması yapılır. Öğretmenin belirleyeceği konulardan hareketle doğaçlama alıştırmalar yapılır. Öğrencilerden bu alıştırmalarda kendi yeteneklerini ve beceri düzeylerini oyunculuk sanatının gereklilikleri doğrultusunda artırmaları sağlanır.

9.9.1. Doğaçlama ve Rol Oynamanın Özellikleri

9.9.1.1. Doğaçlama ve rol oynama kavramlarının özelliklerini açıklar.

9.9.1.2. Doğaçlamanın temel ilkelerini açıklar.

9.9.1.3. Rol oynamanın temel ilkelerini açıklar.

9.9.1.4. Doğaçlama ve rol oynamanın oyunculuk açısından önemini açıklar.

9.9.1.5. Doğaçlama ve rol oynama çalışmalarında çatışma ya da gerilimin bireyi geliştirici yönünü açıklar.

9.9.1.6. Kendisine ait olmayan bir durumu canlandırır.

9.9.2. Doğaçlama ve Bedenin Kullanımı

9.9.2.1. Beden tanıma üzerine yaptığı çalışmaların uygulamasını yapar.

9.9.2.2. Koordinasyon ve algı çalışmaları yapar.

9.9.2.3. Konsantrasyon çalışmaları yapar.

9.9.3. Gözlem ve Doğaçlama

9.9.3.1. Görsel ve işitsel dikkat üzerine yaptığı çalışmaların sağlamasını yapar.

9.9.3.2. İnsan gözlemi ve taklit üzerine yaptığı çalışmaların sağlamasını yapar.

9.9.3.3. Hayvan gözlemi ve taklidi üzerine yaptığı çalışmaların sağlamasını yapar.

9.9.3.4. Nesne gözlemi ve taklidi üzerine yaptığı çalışmaların sağlamasını yapar.

9.9.3.5. Eylem, gözlem ve taklit üzerine çalışmalar yapar.

9.9.4. Doğaçlama Etütleri

- 9.9.4.1. Ekip bilincini açıklar.
- 9.9.4.2. Güven çalışmaları yapar.
- 9.9.4.3. Duygular ve değerlendirmeler üzerine çalışmalar yapar.
- 9.9.4.4. Öyküleme üzerine çalışmalar yapar.
- 9.9.4.5. Eylem ve dışa vurum çalışmalarının sağlamasını yapar.
- 9.9.4.6. Bireysel performans çalışmaları yapar.
- 9.9.4.7. Seçilen bir konu üzerine doğaçlama yapar.

10. SINIF ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI

10.1. SİSTEME GİRİŞ: KAS DENETİMİ VE NEFES ÇALIŞMALARI

Ünite Açıklaması: Öğrenci kas gerginliğinden kurtararak fiziksel özgürlüğe kavuşturulur. Beden, kas ve nefes egzersizleri yapılır. Dikkat odaklanması üzerine alıştırma geliştirilir. Amaç oyuncunun seyirciyle ilgisini kesmesi ve sahne üzerindeki nesne ve kişilere yönelmesini sağlamaktır. Sahne üzerinde fiziksel özgürlüğe kavuşturan unsurlar (coşku belleği, sihirli eğer, inanç, gerçeklik duygusu) açıklanır.

10.1.1. Kas, Nefes ve Dikkat Çalışmaları

- 10.1.1.1. Sesini kontrol etmenin önemini açıklar.
- 10.1.1.2. Fiziksel özgürlüğe kavuşturan unsurları açıklar.
- 10.1.1.3. Beden, kas ve nefes egzersizleri yapar.

10.2. RÖLE HAZIRLIK: METİN VE KARAKTER SEÇİMİ

Ünite Açıklaması: Öğrenci oyunculuk sistemini tecrübe edeceği yaşına, cinsiyetine ve deneyimlerine uygun metinleri öğretmeni eşliğinde seçer. Öğretmen öğrenciyi bir role nasıl yaklaşılabileceği, doğru rolü nasıl seçeceği konusunda bilgilendirir. Karakter seçimi konusunda yönlendirir. Stanislavski, "Bir oyuncu için önemli olan duyguları denetim altına alabilmektir." der. Bundan hareketle oyuncunun rol kişisi ile kendi benliği arasında benzerlik bulması beklenir. Oyuncu ancak kendi karakterinde mevcut duyguları yansıtır. Oynadığı kişilik ile kendi kişiliği arasında benzerlikler bulup oyunun geçtiği yeri de dikkate alarak oynaması sağlanır.

10.2.1. Metin ve Karakter Seçimi

- 10.2.1.1. Kendi durumuna uygun metinleri seçer.

"Andromakhe", "Herakles", "Alkestis", "Bakkhalar", "İon", "Medea", "Hippolitos", "Elektra", "Troyalı Kadınlar", "Helena", "Hekabe", "Zincire Vurulmuş Prometheus", "Tebai'ye Karşı Yediler", "Oresteia Üçlemesi (Agamemnon, Adak Sunucular, Eumenidler)", "Persler", "Antigone", "Kral Oidipus", "Oidipus Kolonos'ta", "Elektra", "Trakhisli Kadınlar", "Filoktetes", "Lysistrata", "Kurbağalar", "Kuşlar", "Bulutlar", "Barış", "Eşekarıları", "Huysuz Adam", "Buğday Kurdu", "Esirler", "İkizler", "Urgan", "Çömlek", "Palavracı Asker", "Erkek Kardeşler", "Kendinin Celladı" adlı oyunlardan kendine uygun bir metin seçmesi önerilir.

- 10.2.1.2. Bir rol seçilirken dikkat edilmesi gerekenleri açıklar.

Rölü seçerken nelere dikkat edilmesi gerektiği öğrencilere hatırlatılır.

- 10.2.1.3. Karakter seçiminde dikkat edilmesi gereken unsurları açıklar.

- 10.2.1.4. Yaşına, cinsiyetine ve deneyimlerine uygun metinlerden bir karakter seçer.

10.3. ORGANİK YARATICILIĞA ÖN HAZIRLIK AŞAMASI: COŞKU BELLEĞİ ÇALIŞMALARI

Ünite Açıklaması: Oyuncu rol kişisinin duygusunu inandırıcı kılabilmek için kendi öz geçmişinden, tanık olduğu olaylardan ya da herhangi bir sanat eserinden aldığı izlenimlerden faydalanabilir. Bu anımsanan duygu onun ruh hâlini ruhun talep ettiği doğrultuda kıskırtır ve oyuncuda yaratacağı gerçeklik duygusunu organik ve sanatsal hâle getirilebilir.

10.3.1. Coşku Belleği Çalışması

- 10.3.1.1. Coşku belleği kavramını açıklar.
- 10.3.1.2. Oyunu inandırıcı kılabilmek için unsurlarını açıklar.
- 10.3.1.3. İnsan ruhunun oyunculuk üzerindeki etkisini açıklar.

10.4. ORGANİK YARATICILIĞA ÖN HAZIRLIK AŞAMASI: SİHİRLİ EĞER ÇALIŞMALARI

Ünite Açıklaması: İnanç ve gerçeklik duygusunu oluşturarak sahne üzerini gerçekçi kılmak amaçlanır. Öğrencinin yaptığı role inanması sağlanır. Sahne üzerinde oyuncuyu fiziksel özgürlüğe erişirmek esastır. Oyunculuğu inandırıcı kılmak, seyirciye oyuncunun yaptıklarını gerçekçi kılmak amaçlanır.

10.4.1 Sihirli Eğer Çalışması

- 10.4.1.1. Sihirli eğer kavramını açıklar.
- 10.4.1.2. Sahne üzerini gerçekçi kılan unsurları açıklar.
- 10.4.1.3. Oyunculuğu inandırıcı kılan unsurları açıklar.

10.5. ORGANİK YARATICILIK AŞAMASINA GİRİŞ: BİLİŞSEL ANALİZ ÇALIŞMALARINA GİRİŞ

Ünite Açıklaması: Bu ünite de organik yaratıcılık aşamasının basamakları öğretilir. Bilinçaltı akışının nasıl düzenleneceği, nasıl yönlendirileceği, taşmasının nasıl önleneceği ve sanatsal bir ifadeye nasıl dönüştürülebileceği anlatılır. Sözcüklerin değil onların ötesinde yatan anlamın oynanması öğretilir.

10.5.1. Bilişsel Analiz Metodu

- 10.5.1.1. Bilinçaltı akışının oyunculuk üzerindeki etkisini açıklar.
- 10.5.1.2. Sözcüklerin ardında yatan duyguları açıklar.

10.6. ORGANİK YARATICILIK AŞAMASI: VERİLİ DURUMLARIN SAPTANMASI VE ANALİZİ

Ünite Açıklaması: Metnin verili koşulları içinde ve belirgin bir yönelim doğrultusunda oynanması öğretilir. Metinde verili olan; ilk bakışta sadece diyaloglardan, mekân ve zamana dair değinmelerden ve giriş çıkışlardan ibaretmiş gibi görünür. Bu bölümde ise sözcükleri değil, onların ardında yatanı oynaması öğretilir. Bir karakterin söze dökmediği ya da dökemediği düşünceleri ve duyguları metin bağlamında açıklaması öğretilir. Verili durumlar aynı zamanda oyuncunun o verili durumda ne yapması gerektiğine dair sorular barındırır. Bu soruyu ya da sorunu çözmek için belirlenen her türlü istek, yönelimi doğurur. Yönelimlerin verili durumla ilişkisinin mantıksal ve organik olması şarttır. Oyuncunun yapması gereken, sahnede kendisini bekleyen ödevi yerine getirmek yani yönelimi yaşamla doldurmaya, onu sanatsal olarak biçimlendirmeye gayret göstermektir.

10.6.1. Verili Durumlar

- 10.6.1.1. Verili durumlar kavramını açıklar.
Metin üzerinden verili durumları incelemesi sağlanır.
- 10.6.1.2. Metin inceleyerek sözcüklerin ardında yatan duyguları açıklar.
- 10.6.1.3. Metinde verilenleri yorumlar.

10.7. ORGANİK YARATICILIK AŞAMASI: ALT METİN ÇALIŞMALARI

Ünite Açıklaması: Bu bölümde bir masa etrafında oturularak alt metin çalışmaları yapılır. Alt metin çalışmalarında bilişsel analiz metodu uygulanır. Masabaşı çalışmalarında oyundaki olayların tartışması yapılır. Oyun birimlere ve alt birimlere ayrılır. Oyunun geçtiği ortamın tarihsel özellikleri belirlenir. Bu aşamada oyuncuların karakterlerinin yaşantısındaki önemli anları zihinlerinde görselleştirmeleri beklenir. Alt metin esasen rol kişinin oyun boyunca görüldüğü sahnelerdeki yönelimlerinin toplamından oluşur.

10.7.1. Alt Metin Çalışmaları

- 10.7.1.1. Oyunu birimlere ve alt birimlere ayırır.
Oyundaki olayların tartışması yaptırılarak karakterlerin yaşantısındaki önemli anları zihinlerinde görselleştirmesi istenir.
- 10.7.1.2. Oyun metnindeki tarihsel dönemi açıklar.

10.8. ORGANİK YARATICILIK AŞAMASI: ÜSTÜN YÖNELİM VE ALT YÖNELİMLERİN SAPTANMASI

Ünite Açıklaması: Bir yazarı oyunu yazmaya iten şey bir karakterin tüm oyun boyunca savunduğu tutku ya da düşüncedir. Metin üzerinden karakter detaylandırılır. Karakteri oyun boyunca harekete iten iç gerekçeler açıklanır. Her sahnede değişen alt yönelimler sahne sahne çalıştırılır. Düşünme, tartışma, konuşma, beyin fırtınası yöntemleri kullanılarak rol analizleri yapılır.

10.8.1. Üstün Yönelim ve Alt Yönelimler

- 10.8.1. Metin üzerindeki karakterleri detaylandırır.
- 10.8.2. Karakteri oyun boyunca harekete iten gerekçeyi açıklar.
- 10.8.3. Sahnelerdeki alt yönelimleri belirler.

10.9. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI : EYLEM DİZİSİ TASARLAMA (İÇ VE DIŞ AKSİYONLAR)

Ünite Açıklaması: Öğrenci bu ünite de sahneye çıkar. Sistem bir sonuç değil, süreçtir. Sistem, öncelikle yaratıcılığı kışkırtacak veya serbest bırakacak araçları keşfetmekle daha sonra onun kontrollü ve sanatsal üretime katkı sunacak biçimde yol almasını sağlayacak kanalları inşa etmekle yükümlüdür. Öğrenci bilinçli bir teknik yoluyla bilinçaltına ulaşarak iç aksiyonlar oluşturur. Bu aşamada yapay uyarıcılar kullanılır. Coşku belleği ve büyüleyici eğer çalışmalarından öğrendikleri burada eyleme dökülür. Dış aksiyonlarda daha çok bir duyguyu, düşünceyi fiziksel eylemler metoduyla uygular. Cisimleştirme üzerine çalışma yapılır. Örneğin kıskançlık duygusunu somutlaştırması istenir. Derinlikli fiziksel devinim makaleleri okunur ve bundan hareketle bir fiziksel eylemin nasıl derinleştirileceği öğretilir.

10.9.1. İç ve Dış Aksiyonlar

- 10.9.1.1. Yapay uyarıcılar kullanarak iç aksiyonlar oluşturur.
- 10.9.1.2. Coşku belleği ve büyüleyici eğer çalışmalarını eyleme döker.
- 10.9.1.3. Bir duyguyu, düşünceyi somutlaştırır.

Dış aksiyonlar başlığı altında bir duyguyu veya düşünceyi herhangi bir eşya veya kostüm aracılığıyla somutlaştırma öğretilir.

- 10.9.1.4. Fiziksel eylemin derinliğini sahne üzerinde gösterir.

Derinlikli fiziksel devinim üzerine öğretmeniyle belirlediği makaleleri okur ve bu okumalardan hareketle fiziksel eylemi derinleştirme üzerine çalışmalar yapılır.

10.10. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: KESİNTİSİZ ÇİZGİYİ OLUŞTURMA (DİKKAT ÇEMBERLERİ)

Ünite Açıklaması: Küçük dikkat çemberi oyuncuya en yakın olan alandır. Orta dikkat çemberi biraz daha geniş bir alanı ifade eder. Büyük dikkat çemberi sahnenin tamamını hatta salonu ifade eden alandır. Bu ünite de öğrenciden dikkatini odaklayabilmesi için önce yakındaki bir nesneye odaklanarak oynaması istenir. Diğer aşamada biraz daha uzağındakine odaklanarak, daha sonra en uzak noktalara odaklanarak oynaması istenir. Küçükten büyüğe doğru odaklanma çalışmaları yapılır. Dikkatini eğitmeninin istediği noktaya odaklayarak sırasıyla tiradını oynaması istenir. Dikkat çemberi başlangıcından önce küçük egzersizleri yapılır. Sıcak sandalye gibi oyunlar oynatılır. Dikkat odaklanmasına yönelik egzersizler yapılır, amaç öğrencinin oyuna dikkatini odaklamasıdır. Nesneye bakarken tiratları oraya kodlar. Dekorun içindeki bir nesne veya kostüm üzerine kodlamalar yapar. Böylelikle dikkat çemberleri sayesinde rolünü unuttuğu zaman daha kolay hatırlaması sağlanır.

10.10.1. Dikkat Çemberleri

- 10.10.1.1. Dikkat çemberi kavramını açıklar.

10.10.1.2. Dikkat odaklanması için egzersiz yapar.

Öğretmen dikkat çemberi çalışmalarına geçmeden önce dikkati odaklamaya yönelik egzersizler yapar. Örneğin sandalyeye bir öğrencinin oturmasını ve arkadaşlarının ona ne sorarlarsa “sosis” cevabını vermesini ister. Bu cevabı verirken sandalyede oturan öğrenciden asla gülmemesi istenir.

10.10.1.3. Dikkat çemberlerine uyararak tiradını atar.

Öğrenci küçük dikkat çemberinde en yakınındaki kostüm veya dekorun bir parçasına bakarak tiradını atar. Daha sonra biraz uzağındaki kostüm veya dekorun bir parçasına veya bir nesneye odaklanarak tiradını atar. Son olarak en uzağındaki nesneye odaklanarak tiradını oynar. Stanislavski’nin “Bir Aktör Hazırlanıyor” kitabındaki “Hintli Mihrace” örneği okunur.

10.11. TİRAT SUNUMLARI: BİREYSEL PERFORMANSLAR

Ünite Açıklaması: Öğrenci bu bölümde bugüne kadar öğrendiklerinden hareketle tirat sunumlarını sahnede canlandırır. Öğrenci tiradını sunarken bugüne kadar öğrendiği bilgileri bir kompozisyon hâlinde sunması beklenir.

10.11.1. Tirat Sunumu

10.11.1.1. Tirat sunumunu yapar.

11. SINIF ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI

11.1. SAHNEYE HAZIRLIK: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ

Ünite Açıklaması: Öğrencinin hazır bulunuşluğuna uygun bir metin seçmesi sağlanır. Belirlenen metinden bir sahneyi oynamak için seçmesi sağlanır. Sahne seçimi sonrasında kendi rolüne uygun bir partner seçimi yapılır. Bütün bu faaliyetler öğretmen eşliğinde yapılır.

11.1.1. Metin, Sahne ve Partner Seçimi

11.1.1.1. Hazır bulunuşluğuna uygun bir metin seçer.

“Vatan yahut Silistre”, “Gülnehal”, “İki Efendinin Uşağı”, “Lokantacı Kadın”, “Kahvehane”, “Hastalık Hastası”, “Gülünç Kibarlar”, “Don Juan”, “George Dandin”, “Amfitrion”, “Skapin’in Dolapları”, “Faust”, “Hamlet”, “Macbeth”, “Othello”, “Kral Lear”, “3. Richard”, “Bir Yaz Gecesi Rüyası”, “12. Gece”, “Yanlışlıklar Komedyası”, “Julius Caesar”, “Phaedra”, “Andromache”, “Bajazet”, “Haydutlar”, “Cimri”, “Şair Evlenmesi”, “Zor Nikâhı”, “Zoraki Tabip”, “Kokana Yatıyor”, “Misafir-i İstiskal”, “Ayyar Hamza”, “Cadı Kazanı”, “Satıcının Ölümü”, “Nora: Bir Bebek Evi”, “Hedda Gabler”, “Rosmersholm”, “Marti”, “Vişne Bahçesi”, “Üç Kız Kardeş”, “Vanya Dayı”, “Karagöz I-II-III”, “Orta Oyunu I-II” oyunlarından kendine uygun olan bir metni seçmesi sağlanır.

11.1.1.2. Seçtiği metinden rolüne uygun bir sahne belirler.

11.1.1.3. Kendi rolüne uygun partner seçimi yapar.

11.2. SEÇİLEN METİNLERİN DRAMATURJİK AÇIDAN İNCELENMESİ: BİRİMLER VE AMAÇLAR

Ünite Açıklaması: Öğrenci oyundaki ayrıntıların hepsine değil kendi rolünü ilgilendiren bölümlere yönelir. Oyunun bütünlüğü bozulmadan oyun birimlere ayrılır ve o birimlerin amaçları saptanır. Öğrenci saptanan amaçlara uygun şekilde oyunun genel amacı ile bütünleşerek rolünü yaratacaktır. Her oyun yazarı oyununu yazarken bir amaç belirler ve buna göre oyununu yazar. Sahne üzerinde ise dışa dönük (beden), ilkel (psikolojik), içe dönük (psikolojik) amaçlar bulunmaktadır. Dışa dönük amaçlarda bedensel hareketler vardır ve içinde psikolojik unsurlar yoktur. İlkel ve içe dönük amaçlar ise psikolojik unsurlardan meydana gelir. Oyuncunun rolüne derinlik kazandırabilmek için psikolojik unsurlardan faydalanılır. Oyun metnine 5N1K tekniği uygulanır. Olaylar neden sonuç ilişkisine göre yapılır. Kimin hangi sahnede neyi neden yaptığı incelenir.

11.2.1. Birimler ve Amaçlar

11.2.1.1. Oyunda kendi rolünü ilgilendiren bölümleri belirler.

11.2.1.2. Birimlerin amaçlarını saptar.

11.2.1.3. Birimlerin amaçlarına uygun olarak rolünü oynar.

Öğretmen eşliğinde belirlenen metin birimlere ayrılır. Oyunun kırılma noktaları gibi önemli yerler belirlenir. Birimlerdeki amaçları saptayan öğrenciden rolüne derinlik kazandırabilmesi için o birimdeki amaca uygun olarak rolünü oynaması istenir.

11.3. SEÇİLEN SAHNELERİN VE ROLLERİN ANALİZİ

Ünite Açıklaması: Seçilen sahnelerin analizi öğretmen eşliğinde masabaşı çalışmaları ile yapılır. Sahne analizlerinin ardından rollerin analizine geçilir. Öğretmen öğrencisine sahnenin özelliklerini, rollerin sahne ile ilişkisini aktarır. Öğrenciden rol kişisi ile kendi benliği arasında benzerlikler bulması beklenir. Rollerdeki karakterin analizlerini yaparken karaktere birtakım sorular sorulur: “Karakterin nasıl bir yaşamı var? Yaşı kaç? Çevresindeki diğer insanlarla ilişkileri nasıl? Mesleği ne? Geçmişi ne?” Bu sorulardan hareketle rollerin analizi yapılır ve oyuncunun rolünü bu şartlarda sahnelemesi istenir. Oyunun anlatım biçimi ve türüne göre rol üzerinde karakterizasyon çalışmaları yapılır. Karakterin psikolojik, fizyolojik, sosyolojik analizi yapılır.

11.3.1. Sahne ve Rol Analizi

- 11.3.1.1 Seçilen sahnelerin analizini yapar.
- 11.3.1.2. Seçilen sahnelerdeki rollerin analizini yapar.
- 11.3.1.3. Rol ve sahne ilişkisini açıklar.
- 11.3.1.4. Rol kişisi ile kendi benliği arasında benzerlikler bulur.
- 11.3.1.5. Seçilen sahnelerdeki roller üzerine karakterizasyon çalışması yapar.

11.4. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN ATMOSFER TASARIMI

Ünite Açıklaması: Bu ünite öğrenci metinden seçilen sözcükler, cümleler üstüne çalışmaya başlayabilir. Bu doğaçlamalarda hedef fiziksel devinim dizgeleri ile sözel resimler arasındaki bağlantıyı kurmaktır. Bu türden çalışmalarda oyuncu adaylarının cümle ve sözcük seçimlerinde özgür olmaları önemlidir. Öğretmen metinde önemli gördüğü anahtar cümleleri seçerek öğrencilere önerebilir. Bu, oyuncu adayının başkasının metni ile olan ilk karşılaşmasıdır. Öğrenciyi bir form yaratmaya doğru sürükleyen süreç bu üniteyle birlikte başlar. İstenen doğallık ve inandırıcılık artık adım adım başkasının metni üstünden gerçekleştirilmek zorundadır. Düşünceler ve duygular bu bölümde önem kazanır. Seçilen sahnelerdeki rollerin gerektirdiği özellikler maddelenir. Sözcüklerin ardında saklı olan duygular ortaya çıkarılır.

11.4.1. Atmosfer Tasarımı

- 11.4.1.1. Seçilen sahnelerdeki rolün gereklerini açıklar.
- 11.4.1.2. Sözcüklerin ardında saklı olan duyguyu açıklar.
- 11.4.1.3. Seçilen sahneye uygun atmosferi tasarlar.

11.5. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN OLAY VE DURUMLARIN ANALİZİ

Ünite Açıklaması: Bu ünite öğrenci sahnelerdeki olaylar ve durumlar analiz edilir. Sahneler üzerindeki zaman, mekân ve olaylar ayrıntılı bir biçimde analiz edilir. İlerleyen ünitelerde öğrencilerden bu bilgileri diğer bilgilerle birleştirmeleri istenir. Bu bölümdeki çalışmalar masabaşında öğretmen eşliğinde yapılır.

11.5.1 Olay ve Durum Analizi

- 11.5.1.1. Seçilen sahnelerdeki olayların analizini yapar.
- 11.5.1.2. Zaman, mekân ve olayları tespit eder.
- 11.5.1.3. Zaman, mekân ve olayların rol üzerindeki etkisini açıklar.
- 11.5.1.4. Zaman, mekân ve olayları analiz eder.

11.6. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN İMGELEM GÜCÜNÜN GELİŞTİRİLMESİ

Ünite Açıklaması: Bu ünite öğrencilere seçili sahnelerdeki olaylar ve durumlar üzerine hayal gücünü kullanarak oyuncululuğuna derinlik kazandırması öğretilir. Derinlik kazandırma çalışmaları bulgu ve uygulama şeklinde sürdürülür. Anahtar sözcükler üzerinden küçük doğaçlama çalışmalarıyla imgelem gücünün geliştirilmesi sağlanır. Metnin sahne üzerinde canlandırılması üzerinde durulur. Öğrencinin seçilen sahneler üzerinden sahnenin de gereklerini dikkate alarak özgün bir oyunculuk geliştirmesi sağlanır.

11.6.1. İmgelem

11.6.1.1. Seçilen sahneler üzerinde özgün bir oyunculuk geliştirir.

Bu bölümde öğrencinin rolün gerekliliklerini anlaması ve kendi hayal gücünü de katarak özgün bir oyunculuk ortaya koyması sağlanır.

11.6.1.2. İmgelem gücünü artırmak için doğaçlamalar yapar.

Doğaçlamaların basitten karmaşığa doğru yapılarak öğrencinin imgelem gücünü geliştirmesi sağlanır. Alt metin doğaçlamalarını sunuma hazırlık için öğrencinin belleğinde saklaması istenir.

11.7. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN OYUN, RİTİM VE DOĞALLIĞI YAKALAMA

Ünite Açıklaması: Seçilen sahnenin ritmi öğretmen eşliğinde tespit edilir. Ritmi yakalamanın ön koşulu seçilen sahnenin ritmini tespit etmektir. Öğrenci seçilen sahnelerde oyunun ritmini yakalayarak doğallığını buna göre ayarlamalıdır. Yazar tarafından belirlenmiş olan verili durumların talep ettiği ritme ayak uydurulması sağlanır. Ayrıca sahnede yazıyla verilmeyen duygular, düşünceler, durumlar, olaylar; hareketlerle somutlaştırılarak olağan insan yaşamına uygun hâle getirilmelidir. Oyundaki kırılmalardan kaynaklanan ritim değişiklikleri kavranılarak seçilen sahneye yönelik detaylandırma çalışmaları yapılmalıdır.

11.7.1 Oyun, Ritim ve Doğallık

11.7.1.1. Seçilen sahnenin ritmini tespit eder.

11.7.1.2. Sahnenin ritmine uygun oyunculuk geliştirir.

Seçilen sahnenin ritmini belirleyen öğrencinin bu sahnenin ritmine uygun olarak oyunculuğunu geliştirmesi sağlanır. Oyundaki kırılmalardan kaynaklı ritim değişikliklerine ayak uydurması sağlanır.

11.7.1.3. Oyunda yazıyla verilmeyen duyguları hareketleriyle somutlaştırır.

11.8. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN ETKİLEŞİM ALIŞTIRMALARI

Ünite Açıklaması: Etkileşim, gündelik hayatın olağan akışı içinde insanların farkında olarak veya olmayarak birbirleriyle iletişim hâlinde olma durumudur. Tiyatroda ise etkileşim, oyunculuk sanatını kavrama hedefindeki öğrencinin sahne üzerinde bilinçli bir şekilde uygulaması gereken pratiklerdir. Bu ünite de seçilen sahneler üzerinde etkileşim alıştırmaları yapılır. Öğrencilere, seçilen metinlerdeki rollerin gerektirdiği duyguları inandırıcı hâle getirmek için büyüü eğer ve coşku belleğinden yararlanarak rol ve sahne arasındaki etkileşimi kurması öğretilir.

11.8.1. Etkileşim

11.8.1.1. Tiyatrodaki etkileşim kavramını tanımlar.

11.8.1.2. Rol ve sahne üzerindeki etkileşimi uygular.

11.8.1.3. Seçilen sahneler üzerinde etkileşim alıştırmaları yapar.

Oyuncu, seyirciyi oyuna inandırabilmek için oynadığı role öncelikle kendisi inanmalıdır. Seçilen metinlerdeki etkileşim alıştırmalarını yapabilmek için büyüü eğer ve coşku belleğinden yararlanır.

11.9. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN DÜŞ GÜCÜ ALIŞTIRMALARI

Ünite Açıklaması: Stanislavski “Bir oyuncu ya hayal gücünü geliştirmeli veyahut tiyatro yapmamalıdır.” der. Coşku belleği ve sihirli eğer kavramlarından hareketle öğrencilerden sahnelerdeki rolleri “eğer ben olsaydım” şeklinde imgelemesi ve sahnenin gerekleri üzerinden imgelemelerini doğaçlamalar yoluyla canlandırması istenir. Verilen sahnelerdeki roller düş gücü yardımıyla zenginleştirilir.

11.9.1 Düş Gücü

11.9.1.1. Düş gücü kavramını açıklar.

11.9.1.2. Düş gücünden faydalanarak rolünü yeni bir forma büründürür.

11.10. ALT METİN DOĞAÇLAMALARI: SEÇİLEN SAHNELER ÜZERİNDEN KİŞİLEŞTİRME ÇALIŞMALARI

Ünite Açıklaması: Kendinden başka birini oynamayı daha önceki ünitelerde öğrenen öğrenciler, bu ünite de seçilen sahnelerdeki rolleri oynayabilmek için kişileştirme çalışmaları yapmalıdır. Kişileştirme çalışmalarında bedensel ve duygusal ifade olanaklarının geliştirilmesi, metin ve rol arasındaki verili durumları kendi bedeninde cisimleştirmesi öğrencilerden istenir. Öğrencilerin sahnede verilen duyguyu bedeninde üretmeleri sağlanır.

11.10.1. Kişileştirme

11.10.1.1. Seçilen sahnelerdeki rollerin eylemlerini, duygularını, düşüncelerini saptar.

11.10.1.2. Metin ve rol arasındaki eylemi, duyguyu, düşünceyi kendi bedeninde cisimleştirir.

11.11. TİRAT SUNUMLARI

Ünite Açıklaması: Öğrenciler bu bölümde bu üniteye kadar öğrendiklerinden hareketle tirat sunumlarını sahnede gerçekleştirir. Öğrencilerden bu üniteye kadar öğrendiği bilgileri bir kompozisyon hâline getirerek tiratlarını sunmaları beklenir.

11.11.1. Tirat Sunumu

11.11.1.1. Tirat sunumunu yapar.

12. SINIF ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI

12.1. EPİK-DİYALEKTİK TİYATRO VE OYUNCULUK: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ

Ünite Açıklaması: Epik-diyalektik tiyatro örneğine uygun bir metin öğretmen eşliğinde seçilir. Seçilen tiyatro metninden bir sahne ve rol belirlenir. Belirlenen role uygun bir partner seçimi yapılır. “Kafkas Tebeşir Dairesi”, “Cesaret Ana ve Çocukları”, “Üç Kuruşluk Opera” oyunlarının tiyatro metinleri okutulur. Metin seçimi yapılırken bu oyunlara ağırlık verilir.

12.1.1. Metin, Sahne ve Partner Seçimi

- 12.1.1.1. Epik-diyalektik tiyatronun tanımını yapar.
- 12.1.1.2. Epik-diyalektik tiyatronun özelliklerini açıklar.
- 12.1.1.3. Epik-diyalektik tiyatro geleneğine uygun metin seçer.
- 12.1.1.4. Seçilen metinden sahne seçimi yapar.
- 12.1.1.5. Seçilen sahneden rolüne uygun partner belirler.

12.2. EPİK-DİYALEKTİK TİYATRO VE OYUNCULUK: ROL ANALİZİNE GÖRE ALGI, GÖZLEM, TAVIR (GESTUS) TASARIMI

Ünite Açıklaması: Seçilen metindeki rol analizine göre algı, gözlem, tavır (gestus) tasarımı yapılır. Algı, öğrencilerin kendi gerçeklikleri keşfetmeleri ve çalışılan role uygun davranmaları kısacası rolün gereklerini anlayabilmeleridir. Öğrenciler rollerindeki güçlü ve zayıf yönleri algılayabilmelidir. Rolün gerektirdiği hisleri ve hareketleri doğru algılayarak buna uygun çalışmalar yapmalıdır. Öğrenciler sözcüklerde anlatılanların arkasındaki duyguyu doğru algılayabilmeli ve bu duyguyu canlandırabilmelidir. Epik tiyatrodaki gözlem önemli bir yere sahiptir. Öğrenciler taklit yapabilmek için yaşadığı çevreyi çok iyi gözlemleyebilmelidir. Bu bölümde öğrenciler, rolüne uygun gözlemler yaparlar. Yapılan gözlem çalışmasında insanların hangi davranışı niçin yaptığı üzerinde dururlar. Yaptığı gözlemleri kendi içinde öğütür ve rolüne uygun bir figür ortaya çıkarırlar. Brecht, epik tiyatronun tavıra (gestus) dayalı olduğunu söyler. Bu kavram ile kastedilen, sözün ardındaki görünmeyen anlamı ortaya çıkaran davranışlardır. Sahnedeki öğrenciler; aristokrat, yoksul, işçi, kral gibi rolleri belli tavırlar ile seyirciye gösterir. Örneğin alındaki teri silme davranışı ile seyirci onun işçi olduğunu anlar.

12.2.1. Algı, Gözlem, Tavır (Gestus)

- 12.2.1.1. Rol analizine göre algı çalışması yapar.
- 12.2.1.2. Rol analizine göre gözlem çalışması yapar.
- 12.2.1.3. Rolüne uygun tavır geliştirir.

12.3. EPİK-DİYALEKTİK TİYATRO VE OYUNCULUK: SEÇİLEN SAHNELERİN SUNUMU VE DEĞERLENDİRME

Ünite Açıklaması: Bu ünite de epik-diyalektik tiyatro için seçilen sahnelerin sunumu yapılır. Öğrencilerden epik-diyalektik tiyatronun özelliklerini ruhsal ve fiziksel olarak göstermesi beklenir. Eleştirilen bölümlerin üzerinde yeniden çalışılması ve sunumun yeniden yapılması istenir.

12.3.1 Sunum

- 12.3.1.1. Bir önceki ünitelerde çalışılan sahnelerin sunumunu yapar.

12.4. ABSÜRT TİYATRO VE OYUNCULUK: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ

Ünite Açıklaması: Absürt tiyatro örneğini içeren bir metin öğretmen eşliğinde seçilir. Seçilen bu metin üzerinden bir sahne ve rol belirlenir. Belirlenen role uygun partner seçimi yapılır. “Godot’yu Beklerken”, “Oyun Sonu”, “Balkon”, “Hizmetçiler”, “Cenaze Merasimi”, “Hayvanat Bahçesi Masalı”, “Kim Korkar Hain Kurttan”, “Üç Tekerlekli Araba”, “Cephede Piknik”, “Kel Şarkıcı”, “Gergedanlar” oyunlarının okumaları yapılır ve içlerinden bir metin seçilir.

12.4.1. Absürt Tiyatro ve Oyunculuk

- 12.4.1.1. Absürt tiyatronun tanımını yapar.
- 12.4.1.2. Absürt tiyatronun özelliklerini açıklar.
- 12.4.1.3. Absürt tiyatro örneğine uygun metin seçer.
- 12.4.1.4. Seçilen metinden sahne seçimi yapar.
- 12.4.1.5. Seçilen sahneden rolüne uygun partner belirler.

12.5. ABSÜRT TİYATRO VE OYUNCULUK: ROL ANALİZİNE GÖRE ALGI, GÖZLEM VE TAVIR TASARIMI

Ünite Açıklaması: Öğretmen eşliğinde seçilen metnin rol analizi yapılır. Role uygun algı ve gözlem çalışması yapılarak tavır geliştirilir.

12.5.1. Algı, Gözlem, Tavır

- 12.5.1.1. Rol analizine göre algı çalışması yapar.
- 12.5.1.2. Rol analizine göre gözlem çalışması yapar.
- 12.5.1.3. Rolüne uygun absürt tiyatro tavrı geliştirir.

12.6. ABSÜRT TİYATRO VE OYUNCULUK: SEÇİLEN SAHNELERİN SUNUMU VE DEĞERLENDİRME

Ünite Açıklaması: Seçilen absürt tiyatro metnindeki sahnelerin sunumu yapılır. Öğrencilerden ruhsal ve fiziksel olarak oyunu sahnelemeleri istenir. Yapılan sunumun absürt tiyatro ve oyunculuk açısından değerlendirilmesi yapılır. Eleştirilen bölümlerin üzerinde yeniden çalışılması ve sunumun tekrarlanması istenir.

12.6.1. Sunum

- 12.6.1.1. Bir önceki ünitelerde çalışılan sahnelerin sunumunu yapar.

12.7. POSTDRAMATİK TİYATRO VE OYUNCULUK: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ

Ünite Açıklaması: Postdramatik tiyatronun tanımı ve özellikleri açıklanır. Postdramatik tiyatroyu örnekleyen bir metin seçilir. Seçilen metinden sunum yapılacak sahne ve rol belirlenir. Belirlenen role uygun partner seçimi yapılır. “Ormanlardan Hemen Önceki Gece”, “Roberto Zucco”, “Pamuk Tarlalarının Issızlığında”, “Hint Mürekkebi”, “Hamlet Makinesi”, “Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler”, “Arcadia”, “Gerçek Müfettiş Haunt”, “Merdivenden İnen Sanatçı” oyunlarının okuması yapılır ve içinden bir metin seçilir.

12.7.1. Postdramatik Tiyatro ve Oyunculuk

- 12.7.1.1. Postdramatik tiyatronun tanımını yapar.
- 12.7.1.2. Postdramatik tiyatronun özelliklerini açıklar.
- 12.7.1.3. Postdramatik tiyatro örneğine uygun metin seçer.
- 12.7.1.4. Seçilen metinden sahne seçimi yapar.
- 12.7.1.5. Seçilen sahneden rolüne uygun partner belirler.

12.8. POSTDRAMATİK TİYATRO VE OYUNCULUK: ROL ANALİZİNE GÖRE ALGI, GÖZLEM VE TAVIR TASARIMI

Ünite Açıklaması: Öğretmen eşliğinde seçilen metnin rol analizi yapılır. Analiz çalışması sonrasında algı ve gözlem çalışmaları yapılarak öğrencinin role uygun bir tavır geliştirmesi sağlanır.

12.8.1. Algı, Gözlem, Tavr

- 12.8.1.1. Rol analizine göre algı çalışması yapar.
- 12.8.1.2. Rol analizine göre gözlem çalışması yapar.
- 12.8.1.3. Rolüne uygun postdramatik tiyatro tavrı geliştirir.

12.9. POSTDRAMATİK TİYATRO VE OYUNCULUK: SEÇİLEN SAHNELERİN SUNUMU VE DEĞERLENDİRME

Ünite Açıklaması: Seçilen postdramatik tiyatro metnindeki sahnelerin sunumu yapılır. Öğrenciden bu sahneleri ruhsal ve fiziksel olarak sahnelemesi istenir. Yapılan sunum postdramatik tiyatro ve oyunculuk açısından değerlendirilir. Eleştirilen bölümlerin üzerinde yeniden çalışılması ve sunumun tekrarlanması istenir.

12.9.1. Sunum

- 12.9.1.1. Bir önceki ünitelerde çalışılan sahnelerin sunumunu yapar.

12.10. HALK TİYATROSU GELENEĞİ-ÇAĞDAŞ YORUMLAR: METİN, SAHNE VE PARTNER SEÇİMİ

Ünite Açıklaması: Halk tiyatrosu geleneklerinin özellikleri anlatılır. Halk tiyatrosu geleneğini temsil eden bir tiyatro metni seçilir. Seçilen oyundan bir sahne ve rol belirlenir. Belirlenen role uygun partner seçimi yapılır. “Klaksonlar”, “Borazanlar ve Birtlar”, “Elizabeth”, “Neredeyse Kadın”, “Japon Kuklası”, “Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü”, “Keşanlı Ali Destanı”, “Sersem Kocanın Kurnaz Karısı”, “Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım”, “Fazilet Eczanesi”, “Vatan Kurtaran Şaban”, “Eşeğin Gölgesi”, “Açık Aile”, “Kadın Oyunları”, “Ödenmeyecek! Ödemiyoruz!” oyunlarının okuması yapılır ve içinden bir oyun, çalışma yapmak için seçilir.

12.10.1. Halk Tiyatrosu Geleneği Çağdaş Yorumlar

- 12.10.1.1. Halk tiyatrosu-çağdaş yorumlar geleneğine uygun tiyatronun tanımını yapar.
- 12.10.1.2. Halk tiyatrosu-çağdaş yorumlar geleneğine uygun tiyatronun özelliklerini açıklar.
- 12.10.1.3. Halk tiyatrosu çağdaş yorumlar geleneğine uygun tiyatro metni seçer.
- 12.10.1.4. Seçilen metinden sahne seçimi yapar.
- 12.10.1.5. Seçilen sahneden rolüne uygun partner belirler.

12.11. HALK TİYATROSU GELENEĞİ-ÇAĞDAŞ YORUMLAR: ROL ANALİZİNE GÖRE ALGI, GÖZLEM VE TAVIR TASARIMI

Ünite Açıklaması: Halk tiyatrosu geleneklerini örnekleyen tiyatro metni üzerinde rol analizi yapılır. Analiz çalışmaları sonrası algı ve gözlem çalışmaları yapılarak öğrencilerin role uygun bir tavır geliştirmeleri sağlanır.

12.11.1. Algı, Gözlem, Tavr

- 12.11.1.1. Rol analizine göre algı çalışması yapar.
- 12.11.1.2. Rol analizine göre gözlem çalışması yapar.
- 12.11.1.3. Halk tiyatrosu-çağdaş yorumlar geleneğine uygun tiyatro tavrı geliştirir.

12.12. HALK TİYATROSU GELENEĞİ–ÇAĞDAŞ YORUMLAR: SEÇİLEN SAHNELERİN SUNUMU VE DEĞERLENDİRME

Ünite Açıklaması: Halk tiyatrosu geleneklerine uygun seçilen metnin sunumunun yapılması istenir. Öğrencilerden daha önceki derslerde çalıştığı metinden hareketle halk tiyatrosu geleneklerini ruhsal ve fiziksel olarak sunmaları istenir. Yapılan sunumun halk tiyatrosu geleneklerine uygun olup olmadığının değerlendirilmesi yapılır. Eleştirilen bölümlerin üzerinde yeniden çalışılması ve sunumun yeniden yapılması istenir.

12.12.1. Sunum

12.12.1.1. Bir önceki ünitelerde çalışılan sahnelerin sunumunu yapar.