

Bir Çoklu Zeka Kuramı Uygulaması

Mübeccel HARPUTLUGİL

Bilkent Üniversitesi Hazırlık Okulu Türkçe Öğretmeni
harputlu@bups.bilkent.edu.tr

*“Yıllardır denizi tarif ediyoruz.
Yüzmeyi bilen, gösteren yok.
Acıktıkça balık veriyoruz.
Tutmayı bilen, gösteren yok.*

Yanlış eğitim sistemleri ile öğretilmeye programlanan, böylece öğrenme sürecinin dışına itilen çocuk ve gençler, aslında birer “öğrenme makinesi” dirler. Öğrenme süreci yapay olarak bozulmaya uğratılan tek varlık insandır. İhtiyaçları, kendi dışından karşılanmaya alıştırılan, en değerli yeteneği olan “bilgi-beceri” ihtiyaçlarını, içinde bulunacağı ortamın izin verdiği en etkin yöntemle öğrenebilme yetisi”, onu pasif duruma itip, öğretmenin işini yapabilmesi birinci plana getirilince sönmektedir.

İçindeki öğrenme enerjisi bu şekilde bastırılan çocuk, gençlik çağına girdiğinde, mevcut enejisini boşaltma kanalı bulmakta gecikmemektedir. Yaramazlık, isyankarlık, uyumsuzluk, benzeri eğilimler... İşin mekanizması budur. Çocuk ve gençlerin öğrenme enerjilerinin öğrenmeye dönüşmesi, fiziki ortama pek bağlı değildir. Güzel okul binaları, zengin kaynaklar, kuşkusuz ki birer avantajdır, ama aslolan bu sürecin “öğretme” yerine “öğrenme”ye döndürülmesi çocukların bu sürecin baş sorumlusu olduğunun bilinmesi ve onlara bildirilmesidir.

“Çocuklar bu bilince sahip değil, bu yüzden biz onlara öğretmeliyiz.” yaklaşımında doğruluk payı yoktur. Hiç kimse, kimseye, isteği dışında bir şey öğretememiştir. Olsa olsa zorla ve kısa bir süre için nedenini anlamadığı ve merak da etmediği birçok bilgiyi belleğine yerleştirir ve onları sınavda geri alarak başarıyı ölçtüğünü sanır. Böyle yetişen insanların yaşamları boyunca hiçbir sorunu çözmeleri mümkün değildir. Daima birilerinin yardımına muhtaç insanlar böyle yetişir.

Bu durumu tersine çevirmek, eğitim bütçesinin artırılmasına, ilköğretimin sekiz yıla çıkarılmasına, tüm ders kitaplarının yeniden yazılmasına bağlı değildir. **İhtiyaç olan tek şey, öğretmenin “öğretmek” rolünün , “öğrenme ortamı hazırlıycılığı ve sürdürücülüğü” ile “sınavlar yoluyla ortam etkinliğinin denetim altında tutulması” rolüne dönüştürülmesidir.** Böylece, öğrenme makineleri, koşmaya başlayacaklar, öğretmenler de bu sürece daha fazla katkı yapma olanağına kavuşmuş olacaklardır.

“Düşünmeden öğrenmek kaybedilmiş bir çabadır.” KONFİÇYÜS

Bir Türkçe öğretmeni olarak, Türkçe dersi hedeflerimden belki de en önemlisi, bireylerin (öğrencilerin) neler **yapabildiğinden** çok neler **yapabileceğinin** ortaya konulmasıdır. Yani sadece dil ve matematik zekasını hesaba katan klasik zeka testi ve zeka tanımlaması tarihe karışmıştır. Böylece yalnızca matematikte ve dilde başarılı olanların değil, müzikte, sporda, dansa, iletişimde, doğada, resimde kendini gösterenlerin ve kendini iyi tanıyanların da zeki olduğu ortaya çıkmıştır. Türkçe dil öğretiminde de bu savdan yola çıkarak, öğrencinin bu dersle ilgili çok yönlülüğünü ortaya çıkarmak, öncelikli hedeflerim arasındadır.

Geçen yıldan beri tasarladığım, sene başından bu yana da uzun saatler harcayarak olgunlaştırmaya çalıştığım Gardner’ın “Çoklu Zeka Kuramı” nı hayata geçirme projesi, beni bu konuda çok yüreklendiren, her aşamasında destek veren, değerli fikirleri ile projenin yerine oturmasını sağlayan, okul müdürü sevgili Faraday De La Camara’nın da çabalarıyla beşinci sınıf öğrencileri ile birlikte beş hafta devam eden **Çoklu Zeka Kuramı’na** dayandırarak planladığım **“Geleneksel Türk Tiyatrosu, Gölge Sanatı Karagöz ile Hacivat”** konulu projenin pilot uygulamasını başarıyla tamamladık.

Uzun yıllar tüm dünyada kabul edilen, yalnızca dil ve matematik yeteneklerini ölçen zeka testleri, Harvard Üniversitesi Profesörlerinden Hovard Gardner'in "**Çoklu Zeka Kavramı**" ile ciddi bir sarsıntı geçirmiştir. Gardner, zekanın iki yetenek ile sınırlı olmadığını, müzikte, sporda, dansa, iletişimde, resimde, içsel değerlendirmeler yaparak, kendini iyi tanımadaki başarılı olanların da zeki olduğunu belirtmiştir.

Gerçekten tüm öğrencilerin büyük bir zevkle katıldıkları ve keyifle sürdürdükleri proje ile her öğrencinin farklı baskın yönlerini keşfetmek, benim için de çok hoş bir duygu ve etkin bir yönlendirme aracı oldu.

Fen Bilgisi öğretmeni Remziye Şimşek de "Işık" konulu ünitesinde, aynı konuyu alarak, Karagöz ve Hacivat oyunu tasvirlerinin perde üzerine düşürülen gölgelerini, Fen Bilgisi dersi kapsamı içinde, aynı gruptaki öğrencilerle inceledi. Böylece, sekiz farklı türde zekaya farklı öğrencilerin tümünün, aynı istekle katıldığı geniş tabanlı bir proje de uygulamaya konulmuş oldu.

Bilindiği gibi Benjamin Bloom, davranışları taksonomik olarak sınıflayan önde gelen bilim adamlarından biridir. Taksonomi, varlıkların basitten karmaşığa, somuttan soyuta birbirinin ön koşulu olacak şekilde sıralanmasına denir.

Bu çalışmamızda, Bloom taksonomisinin bilişsel boyutu çoklu zeka ile ilişkilendirilerek uygulanmıştır. Her yönüyle çok iyi tanıdığımı sandığım öğrencilerimin, su yüzüne çıkmamış farklı yetenek ve becerileri ile beni şaşırttıklarını, analiz ve sentez boyutundaki yaratıcılıkları ile beni kendilerine hayran bıraktıklarını söylememe gerek yok sanıyorum. Kendimi yeni keşifler yapmanın heyecanı ile dolu bir kaşif gibi hissediyorum.

GELENEKSEL TÜRK TÜRK TİYATROSU GÖLGE SANATI KARAGÖZ PİLOT UYGULAMA PLANI

PROJENİN ADI: Geleneksel Türk Tiyatrosu Türk Gölge Sanatı Karagöz ile Hacivat

PROJE SÜRESİ: 09. 02.04 – 12.03. 04 (Beş hafta / 30 ders saati)

AMAÇLAR :

1. Yirminci yüzyıla kadar, Osmanlı sarayının ve halk toplantılarının en gözde eğlencelerinden olan Karagöz gölge oyunu, 17. Yüzyılda başlayan batılılaşma çabaları ile yerini, batılı tiyatrolarda olduğu gibi yazılı metinlere bırakmıştır. 20. Yüzyılın ilk çeyreğinde bir süre daha yaşayan Karagöz, zaman içinde tiyatronun, sinemanın daha sonra da televizyonun hayata girmesiyle etkisini tamamen yitirmiştir. Bir zamanlar halkın en gözde eğlencesi olan bu olağanüstü gölge tiyatrosu sanatının, genç kuşaklara tanıtılması ve yaşatılması.
2. Müzik, resim, tiyatro, ışık-gölge oyunu, el becerileri dil gibi pek çok sanat ögesini bünyesinde barındıran, tarihi geçmişle birçok doğu kültürünün yansıması durumundaki bu çok yönlü sanatın, görsel zenginliğinden yararlanırken, kendini ifade etme, doğaçlama yetenek ve becerilerini en üst düzeye taşıma.
3. Bir drama türü olarak da nitelendirilebilecek karagöz oyunu ile birlikte iş yapma, planlama, organize olma, sorumluluk taşıma, problem çözme, veri toplama, kaynak yaratma konularında, kendi yerini görme fırsatını bulma.

KAZANIMLAR :

1. Tiyatronun bir yaşam biçimi olduğunu anlama
2. Gölge sanatının çok eskilerden beri bilinen bir doğu kültürü sentezi olduğunu anlama
3. Karagözün, geleneksel Türk tiyatrosunun yapı taşlarından olduğunu anlama
4. Geleneksel Türk Tiyatrosu tarihi ile ilgili rapor hazırlama
5. Karagöz tekniği ile tasvirler (figür) oluşturma
6. Konu ile ilgili araştırma yapma, rapor hazırlama

7. Kendi malzemelerini kullanarak figürler oluşturma, diyalog yazma, seslendirme, oynama
8. Geleneksel Türk tiyatrosu ile günümüz sahne sanatlarını karşılaştırma, sonuçlar çıkarma
9. Karagöz müziği ile ilgili araştırma yapma
10. Geleneksel Türk tiyatrosu gölge sanatları ile ilgili bilgi toplama, kavrama, uygulama, analiz, sentez, değerlendirme yapma

PROJENİN KAPSAMI :

Gölge tiyatrosu nedir? Ne değildir?

Türk gölge sanatının tarihçesi

Karagöz oyunundaki karakterler ve özellikleri

Oyun müzikleri

Kullanılan el yapımı malzemeler

Yazılı Karagöz oyunları

Günümüz tiyatro türleri ile karşılaştırılması

Karagöz oyunundaki tiplerin verdiği mesajların, günümüze uyarlanması

UYGULAMA GRUBU : Beşinci sınıflar

KAYNAKLAR :**A) Gezi- Gözlem- İnceleme**

1 12.02.2004 tarihinde Ceceli Okullarına gezi. (Katılacak öğretmenler Mübeccel Harputlugil, Kudret Akın, Kıymet İlisulu)

...../...../..... tarihinde Maya Okullarına gezi. (Katılacak Öğretmenler Tuba Evren, Müjdat Ataman, Tümay Krugman)

Gözlem raporları bilgi dosyasında arşivlenecek.

2. Orijinal deri figürlerinin incelenmesi

B) Yazılı Kaynaklar:

1. Türk Gölge Oyununu / Devlet Kitapları
2. Türk Tiyatro Edebiyatı Tarihi / Dergah Yayınları
3. Eski ve Yeni Karagöz Oyun Metinleri / Kültür Bakanlığı Yayınları
4. Karagöz Oyunları / Cumhuriyet Basımevi
5. Karagözde Halk Türküleri ve Hikayeleri / Erciyas Matbaası
6. Karagözün Tekniği / Türkiye Yaymevi
7. Şarkılı ve Kantolu Karagöz Kitabı / İhsan Rahim
8. Eski Türklerde Dram Sanatı / Refik Ahmet Sevengil
9. Karagöz Kitapları Serisi / M. Vasıf Okçuğil
10. Karagöz Musikisi / Ethem Ruhi Üngör

Görsel Kaynaklar:

1. Çoklu Zeka Uygulamaları- video kaset
2. Orijinal deve derisinden yapılmış tasvirler (figürler)
3. Orijinal el yapımı gölge oyunu araç ve gereçleri

Kaynak Kişiler:

Prof. Dr. Petek Aşkar

Doç Dr. Dilek Gözütok

Yazar-Öğretmen Kudret Yavuz

Gölge Sanatı Ustası-Tiyatro Sanatçısı Haluk Yüce

HAZIRLAYAN: M. HARPUTLUGİL

ÇOKLU ZEKA KURAMI
TÜRK GÖLGE SANATI KARAGÖZ İLE HACIVAT PİLOT UYGULAMA AŞAMALARI

| ZEKA | BİLGİ | KAVRAMA | UYGULAMA | ANALİZ | SENTEZ | DEĞERLENDİRME |
|---------------------------------|---|---|--|---|--|---|
| Sözel/Dilsel | * Oyunun karakterlerinin adlarını ezberleme. * Gölge oyununun tarihçesi hakkında bilgilendirme * Işık, gölge oyunlarından yararlanarak yapılan yansıma hakkında bilgilendirme | * Oyun karakterlerin kişisel özelliklerini yazma * Gölge sanatının bugünkü durumu, artık yaşamayan ilk gölge sanatçıları ve ilk uygulamaları yazma | * Gölge oyununun nasıl gerçekleştirildiği, kullanılan malzeme, zamanının en ünlü sahne sanatı uygulaması olduğu ile ilgili araştırma yazısı yazma. | * Yardımcı karakterleri özelliklerine göre listeleme. | *Güncel bir olayı oyunlaştırarak, senaryo yazma. | * Gölge sanatı olan Karagöz-Hacivat türünün tek örneği midir? Dünyada benzer oyunlar var mı? Karşılaştırmasını yapma. |
| Mantıksal/Matematiksel | * Karakterlerin, deriden yapılmış figürlerinin, birleşim noktalarının sayısını hatırlama. * Gölge oyununda toplam kaç karakter olduğunu hatırlama. | * Figürlerin orijinal boyutlarını cm. ve mm. cinsinden söyleyip yazma. * Gölge tiyatrosunun en popüler zamanlarını, görülmeye başlandığı ilk andan, günümüze dek grafikleştirme. | * Orijinal boyutları dikkate alınarak, oyun perdesinin alanını m ² , cm ² , mm ² cinsinden hesaplama. | * Figürlerin orijinal boyutu ile, gölgesi arasındaki boyutunun benzerliği, farklılığı kombinasyonuna odaklanma. | * Figürlerin kullanılmasında oluşturulacak materyelleri, boyutları, madde cinsleri ile birlikte listeleme. | * Hangi renkler perdeye daha canlı düşüyor? Niçin? |
| Görsel/Uzamsal | * Figürlerin temel özelliklerini hatırlama | * Karagöz-Hacivat figürlerini iki boyutlu çizme. * Karagöz-Hacivat figürlerinin üç boyutlu maket çalışmasını, oransal ölçülerde büyütme veya küçültme yapma. | * Asetat kağıdı üzerine çizilen iki boyutlu figürlerin, asetat boyaları ile renklendirilmesi. | * Gölge oyununu oluşturulurken, kullanılan materyeller arasındaki ilişkileri farketme çalışması yapma. | * Karagöz gölge oyunundaki figürleri daha farklı malzeme kullanarak nasıl yaparsın? | * Gölgeyi üç boyutlu gösterebilir miyiz? |
| Bedensel/Kinestetik | * Karakterlerin davranışlarını taklit ederek tanıtmaya. | * Karagöz ile Hacivat'ı sessiz sinema oyunu ile tarif etme. | * Karagöz-Hacivat kostümleri içinde bir oyun, bir dersin tanıtımını, sunumunu yapma. | * Birinci, ikinci üçüncü sınıflara yapılacak bir gösteri için arkadaşlarını organize etme. | * Oyunun sunumu için, gölge oyununun üzerine düşürüleceği bir perde düzeneği hazırlayınız. | * Bedeniyle gölge oyunu taklidi yapan en iyi arkadaşınız kimdi? Niçin? |
| Müziksel/Ritmik | * Oyunda kullanılan müzikleri öğrenerek hatırlama. | * Karagöz-Hacivat gölge oyununun hangi müzik aletleri kullanılarak çalınmış söylendiğini hatırlama. * Gölge oyununda en çok kullanılan müzik türlerini listeleterek gösterme. | * Bir karagöz müziğini, bugünün değerlerine göre yeniden yorumlama. | * Gölge oyununda kullanılan şarkıları, konularına göre sınıflandırma. | * Bu projedeki bilgiler ışığında kendi şarkısını besteleme. | * Günümüz müziği ile gölge oyunu müziğini karşılaştırma. Enstrümantal, ezgi, tını farklılıklarını söyleme. |
| Dışa dönük/Kişiler arası | * "En çok beğendiğiniz karakter hangisidir?" sorusunun yanıtını kaydetme. | * Gölge oyunu ustalarıyla görüşerek en sevilen karakterleri saptama. | * Gölge oyunu ustaları ile (Haluk Yüce) görüşerek canlı bir gösterim için organize planı oluşturma. | * Arkadaşlarını en beğendikleri karakterlere, oyunlara, kostümlere göre sınıflandırma. | * Okulda yapılacak gösterim için (Haluk Yüce) aktivite formu düzenleme. | *Gösteriden alınan mesajları, yorumları anketleştirme. |
| İçer dönük/İçsel | * Minimal boyuttaki Karagöz figürleri koleksiyonu oluşturma. | * Gölge oyununda kullanılan isimlerin ve terimlerin İngilizce karşılığını yazma. | * Kendi deneyimleri ile oluşturduğu figürleri geliştirme. | * Oluşturduğu figür koleksiyonunu afişleştirme. | * Oluşturduğu koleksiyon figürleriyle kendi oyunun oluşturma. | * Deneyiminin sonunda en az, en çok hoşlandığı şeyin ne olduğunu açıklama. |

UYGULAMA TAKVİMİ

BİRİNCİ HAFTA / BİLGİ DÜZEYİ 09.02.04 –13.02.04

Araştırma bazında yapılacak çalışmalar:

ANAHTAR SÖZCÜKLER:

Tanımla, sırala, birer birer say, listele, eşle, oku, isimlendir, seç, ifade et, tekrar et, söyle, bul, bildir, göster.

- *Oyunun tarihçesini araştırma, dosyalama. (tüm zeka türleri)*
- *Yararlanılacak kaynakları araştırma. (sözel-dilsel)*
- *Figürlerin birleşim noktalarının sayısını araştırma. (mantıksal- matematiksel)*
- *Figürlerin temel özelliklerini araştırma. (görsel- uzamsal)*
- *Karakterlerin davranışları ve nedenlerini araştırma, taklit yoluyla anlatma. (bedensel)*
- *Oyun müziklerini araştırma. (müziksel- ritmik)*

İKİNCİ HAFTA / KAVRAMA- UYGULAMA DÜZEYİ 16.02.04 – 20.02.04

İnceleme – Uygulama bazında yapılacak çalışmalar:

ANAHTAR SÖZCÜKLER:

Sınıflandır, çevir, örnek ver, tartış, genelle, yeniden ifade et, açıkla, uygula, birleştir, kur, inşa et, göster, çöz, hazırla, kullan.

- *“Tabakhaneye b.k yetiştirmek” deyimini ile ilgili inceleme yazısı yazmak. (tüm zeka türleri)*
- *Adı geçen deyim ile ilgili bir senaryo yazma, dramalaştırma (sözel / kişiler arası / içsel)*
- *Oyun perdesini orijinal boyutları ile yazı tahtasına, on kat küçülterek defterlere çizme. M, cm, mm cinsinden söyleyip, yazma. (mantıksal-matematiksel)*
- *Karagöz ile Hacivat’ı sessiz sinema oyunu ile tarif etme. (bedensel)*
- *Karagöz- Hacivat figürlerini iki boyutlu çizme, boyama. (görsel-uzamsal)*

ÜÇÜNCÜ HAFTA / ANALİZ- DÜZEYİ 23.02.04 – 27.02.04

Parça- bütün ilişkilerini farketme; neden-sonuç ilişkilerini belirleme bazında yapılacak çalışmalar:

ANAHTAR SÖZCÜKLER:

Ayırt et, ilişkilendir, analiz et, karşılaştı, söküp parçala, deney yap, kritik et, farklılaştır, sonuç çıkar, sınırla, alt bölümlerine ayır.

- *Osmanlıdan günümüze kadar kullanılan tüm karakterlerin tasvirlerinden albüm oluşturma. (tüm zeka türleri)*
- *Karagöz oyunları terimleri sözlüğü hazırlama.(sözel- dilsel)*

- *Farklı malzeme kullanarak, yeni tasvirler oluşturma. (görsel / içsel)*
- *Okulda yapılacak gösteri için aktivite formu düzenleme. (kişiler arası)*
- *Projedeki bilgiler ışığında kendi şarkısını besteleme (müziksel)*
- *Oyunun sunumu için, gölge oyunun üzerine düşürüleceği bir perde hazırlama.*

DÖRDÜNCÜ HAFTA / SENTEZ DÜZEYİ 01.03.04 – 05.03.04

Özgün, yeni, yaratıcı olma bazında yapılacak çalışmalar:

ANAHTAR SÖZCÜKLER: *Oluştur, planla, yarat, yeniden düzenle, bütünleştir, model yap, gözden geçir, formüle et, derle, bireyselleştir.*

- *Güncel bir olayı oyunlaştırarak, senaryosunu yazma. (Tüm zeka türleri, herkes kendi zeka türüne göre yazabilir.)*
- *Kendi kostümünü kendisinin yaratması. (tüm zeka türleri)*
- *Karagöz tiplerini günümüz mesleklerine uyarlama. (tüm zeka türleri)*
- *Kendisi ile oyundaki bir karakteri özdeşleştirme, karşılaştırma. (içsel)*
- *Oyun karakterlerinin “en”lerini seçme, listeleme.*
- *Okuldaki öğretmenleri, gölge oyunu karakterleri ile karakterize etme. (kişiler arası)*
- *Oyun hamurundan, tasvirlerin üç boyutlu figürlerinin yapılması*
- *Karakterlerin sessiz sinema oyunun ile anlatılması*

BEŞİNCİ HAFTA / DEĞERLENDİRME DÜZEYİ 08.03.04 – 12.03.04

Yargıya varma bazında yapılacak çalışmalar:

ANAHTAR SÖZCÜKLER: *Yargıla, değerlendir, zıtlık oluştur, karar ver, eleştir, takdir et, yorumla, destekle, yeniden çerçevele, oranla, doğruluğunu kanıtla.*

- *Geleneksel Türk tiyatrosunda gölge sanatı konusu boyunca geçen kavramlarla ilgili bir kavram sözlüğü hazırlama. (sözel- dilsel)*
- *Hangi renkler perdeye daha canlı düşüyor? Niçin? Renklerin perdeye düşüş açısı, gölge oyunun nasıl etkiliyor?(mantıksal-matematiksel)*
- *Gölge oyunu esnasında kullanılan tef sesinin oyuna ne gibi katkısı olabilir? Oyun esnasında başka hangi enstrümanlar kullanılabilir? (müziksel)*
- *Karagöz ve Hacivat oyunlarından birine mahalleden bir karakter katılsa bu karakter kim ya da ne olurdu?*
- *Gösteriden alınan mesajları, yorumları anketleştirme*
- *Haluk Yüce gösterisinin izlenmesi*