

T.C.
DICLE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM-İŞ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSELERİ
GRAFİK TASARIM DERSLERİNDE
DİJİTAL ORTAM KULLANIMINA İLİŞKİN
ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ
(*Diyarbakır Örneği*)

MEHMET ALİ AKSAKAL

DANIŞMAN
DOÇ. DR. ALİ OSMAN ALAKUŞ

DİYARBAKIR
2011

ÖZET

Çağdaş sanat anlayışı içerisinde plastik sanat ürünü verebilmek, değişen ve gelişen dünya içerisinde yeniliklere açık olmayı ve sanatçı olarak kendini güncel tutmayı gerektirir. Ortaya konacak olan sanatsal çalışmaların etkili olabilmesi için malzeme ve teknik donanımına sahip olmak önemlidir. Bunun için de sanatçı teknolojik gelişmeler sonucu oluşan yeni malzeme olanaklarından faydalanmalıdır. Sanatçının teknolojik gelişmeleri takip etmesinin yanı sıra bu yenilikleri sanat eğitimi bünyesine yerleştirmek de gerekir.

Sanat eğitimi, çağdaş bir dünyada yer alabilmek için eğitimin her basamağında ve herkes için önemlidir. Sanatı yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak görebilen toplumlarda çağdaş eğitim ve çağdaş yaşam birlikte düşünülmektedir. Ülkemizde bu hedefler doğrultusunda öğrencileri yetiştirmeyi amaçlayan okullarımızdan biri de, ağırlıklı olarak sanat eğitimi veren Güzel Sanatlar ve Spor Liseleridir (GSSL).

Bu araştırmanın amacı; GSSL resim bölümlerinde verilmekte olan Grafik Tasarım derslerinde işlenen konular ile birlikte, dersin işleniş biçimi ve uygulanan eğitimin günümüz şartlarında ortaya çıkan ihtiyaçlara cevap verebilme açısından durumunun incelenmesidir. Çalışmanın evrenini Diyarbakır Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Resim Bölümü öğretmenleri ve öğrencileri oluşturmaktadır.

Araştırma, 2010-2011 eğitim-öğretim yılında, Diyarbakır GSSL Resim Bölümü öğretmenleri ve 12 resim sınıfı öğrencileriyle yapılmıştır. Ancak, araştırma konusu okuyucuya sunulurken alt yapı olması bakımından, öncelikle grafik tasarımın Batı'daki ve Türkiye'deki gelişim süreci temelleri ile birlikte verilmiştir. Araştırmada öğretmen ve öğrencilere veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formları, ayrıca öğretmenlerin Grafik Tasarım dersine ilişkin görüşlerinin olduğu anket ve öğrenciler için tutum ölçeği uygulanmıştır. Araştırma verilerinin çözümlenmesinde, SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) bilgisayar programından yararlanılmış ve frekans, yüzde ve t-testi uygulanmıştır.

Bu araştırma sonuçları göstermektedir ki, eğitim kalitesinin artırılması ve teknolojinin eğitim dünyasında daha fazla kullanılmaya başlanması öğrencilerin derslere

olan ilgisini arttırmaktadır. Bu durum bilgisayar destekli eğitime ve Grafik Tasarım dersinde bilgisayar kullanılmasına yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilemektedir. Araştırmada ortaya çıkan sorunlara dayalı olarak araştırmacı tarafından ortaya konulan önerilere de yer verilmektedir.

ABSTRACT

Generating the product in the understanding of contemporary art, in changing and developing world, requires to be open to innovations and to keep himself up to date as an artist. It is important to have a material and technical equipment for the purpose that the artwork which will be put in place is effective. For this, artist makes use of new material opportunities which are formed in a result of technological developments. As well the artist pursuit the technological developments, you must put these innovations in the structure of art education.

Art training is important for everybody in every single step of education to take part in a modern world. A modern education and a modern life is considered together in societies which can see art as an inseparable part of life. One of the schools whose goal is to educate students according to this objective is Fine Arts and Sports High Schools (FASHS).

The aim of this project is to study the subjects of the graphic design lessons given in Art Department of FASHS and also to study the processing format of the lessons and the satisfaction for need of today's conditions. Diyarbakır FASHS teacher and students form the total field under survey.

This research was performed during the 2010-2011 educational years with the art department teacher and 12.th class of art department students of Diyarbakır FASHS. However, while the subject of the study is being presented to the reader, the development process of the graphic design in Europe and in Turkey is given in order to create basic knowledge. In the research personal information forms, questionnaires that teachers opinions about the graphic design course and the attitude scale for students were applied to the students and teachers as a means of data collection. SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) computer programme was used in the analysis of the research data and frequency, percentage and t-test were applied.

The results of this research show that if the quality of education and the usage of the technology are increased, it is going to influence the student's attitudes towards the computer supported training and using computers in graphic design lessons. In the

research, the researcher's proposals which are related to the problems that appears in the research have been discussed.

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne

M. Ali AKSAKAL' ın “GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSELERİ GRAFİK TASARIM DERSLERİNDE DİJİTAL ORTAM KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ (*Diyarbakır Örneği*)” başlıklı tezi jürimiz tarafından Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan / Danışman

Doç. Dr. Ali Osman ALAKUŞ

Üye

Doç. Dr. Nimet KESER

Üye

Yrd. Doç. Dr. İlhami BULUT

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

... / ... / 2011

Prof. Dr. Sabri EYİGÜN
Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Çağımız iletişim çağıdır. Teknolojinin gelişimi ile bilgisayarların farklı alanlarda kullanılması da gelişim göstermiştir. Hızla gelişen teknolojiye ayak uydurabilmek için eğitim sistemlerini de sürekli güncellemek, teknolojik gelişmeleri eğitim sistemlerinde uygulamak gereklidir.

Günümüzde her alanda yaşanan bilimsel, teknolojik, kültürel ve ekonomik gelişmeler, bütün sektörleri etkilemekte ve bu durum doğal olarak meslekî eğitimi de yakından ilgilendirmektedir. Özellikle Avrupa Birliğinden ve küreselleşmeden söz ettiğimiz bu günlerde, meslekî eğitim programlarının sektörün eğitim ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte olması çok önemlidir. Bu amaçla yeni pek çok meslek alanında ve dalında eğitim-öğretim programı hazırlanmaktadır. Bu alanlardan birisi de Grafik tasarım alanıdır. İnsanın çevreye uyum sağlayabilmesi için sürdürülen plânlı ve plânsız etkinliklerin tümü eğitim olgusunu meydana getirir. İnsanın çevresi ile olan bu etkilenme süreci sonunda oluşan eğitimin temelinde de iletişim yatmaktadır.

Grafik tasarım görsel bir iletişim sanatıdır. Grafik tasarım ürünleri, geniş halk kitlelerini estetik açıdan eğitmekte etkin rol oynamaktadır. İnsanlar arası iletişimi sağlayan araçlardan biri olan grafik sanatı, bu anlamda önemli bir yere sahiptir. Toplumda bu kadar geniş yelpazeye sahip bir üretim alanı kendine has kuralları olan eğitim anlayışıyla mümkün olabilir. Bu kuralların en başında şüphesiz ki, çağın gelişmelerini takip etmek ve uygulamak geldiği açıktır. Bu doğrultuda üç önemli faktöre değinmek gerekir. Bunlar; öğretmen, eğitim programları ve eğitim ortamlarının niteliğidir. Çağdaş grafik tasarım eğitimi için bu üç faktörün çağı takip eder nitelikte olması gerekir. Bu doğrultuda öğretmenler gerek hizmet öncesi gerekse hizmet içi eğitimlere tabi tutulmalıdır. Nitelikli öğretmenler, nitelikli eğitim programları ve nitelikli eğitim ortamlarıyla buluşturulmaları durumunda çağdaş grafik tasarım eğitimi amaçlarına ulaşabilir.

“Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Grafik Tasarım Derslerinde Dijital Ortam Kullanımına İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri (*Diyarbakır Örneği*)” adlı bu araştırmanın ilgili alana bazı katkılar sağlayacağı söylenebilir. İlerleyen teknolojiyi grafik tasarım alanına uygulayabilmek için gerekli altyapının oluşturulmasında GSSL

öğretmen ve idarecileri ile Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı hizmet içi eğitim faaliyetlerinden ve ders programları hazırlama ile uygulamalarından sorumlu birimler ilgili alanlar olarak sayılabilir.

Eğitime katkı sağlayacak böyle bir konuda beni araştırmaya yönlendiren ve bana yol gösteren tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Ali Osman ALAKUŞ'a, çalışmalarım esnasındaki istatistiksel analizlerde yardımını esirgemeyen Sayın Yrd. Doç. Dr. İlhami BULUT'a, araştırma sürecinde bana her türlü desteği sağlayan Diyarbakır Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi idareci, öğretmen ve öğrencilerine, eşim Çağrı AKSAKAL ile biricik oğlum Yiğit Çağan AKSAKAL'a, araştırma ve tezlerinden kaynak olarak yararlandığım yazar ve araştırmacılara teşekkür ederim.

Temmuz 2011

Mehmet Ali AKSAKAL

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	iii
ONAY.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
KISALTMALAR CETVELİ.....	xi
TABLolar CETVELİ.....	xii

BÖLÜM I

1.GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Problem Cümlesi.....	4
1.3. Alt problemler.....	4
1.4. Araştırmanın Amacı.....	5
1.5. Araştırmanın Önemi.....	5
1.6. Varsayımlar.....	6
1.7. Sınırlılıklar.....	6
1.8. Tanımlar.....	7

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	9
2.1.Kuramsal Çerçeve.....	9
2.1.1. Güzel Sanatlar ve Spor Liselerinin Tarihçesi.....	9
2.1.2. Güzel Sanatlar ve Spor Liselerinin Kuruluş Amaçları.....	11
2.1.3. Kavram ve Kapsam Olarak Sanat Eğitimi.....	12
2.1.4. Yaratıcılık.....	16

2.1.5. Sanat Eğitiminin Önemi ve Gerekliliği.....	17
2.1.6. Grafik Tasarımının Anlam ve Önemi.....	20
2.1.7. Grafik Tasarım Ögeleri ve Süreçleri.....	27
2.1.7.1. Tasarım Elemanları.....	27
2.1.7.2. Tasarım İlkeleri.....	34
2.1.7.3. Tasarım Süreci.....	39
2.1.8. Türkiye’de Grafik Tasarım Eğitiminin Gelişimi.....	41
2.1.9. Sanat Eğitimi ve Teknoloji	45
2.1.10. Bilgisayar Destekli Eğitim	49
2.1.11. Bilgisayar Destekli Eğitimin İçinde Grafik Tasarım Eğitimi.....	52
2.1.12. Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Grafik Tasarım Öğretim Programının İçeriği.....	55
2.2. İlgili Araştırmalar.....	59

III BÖLÜM

YÖNTEM	64
3.1. Araştırma Modeli.....	64
3.2. Çalışma Grubu.....	64
3.2.1. Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Kişisel Özellikleri.....	65
3.2.2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Kişisel Özellikleri.....	68
3.3. Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi.....	71
3.4. Verilerin Analizi.....	72

BÖLÜM IV

BULGULAR	73
4.1. Birinci Alt Probleme Ait Bulgular	74
4.2. İkinci Alt Probleme Ait Bulgular	75
4.3. Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular	75
4.4. Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgular	77
4.5. Beşinci Alt Probleme Ait Bulgular	78

4.6. Altıncı Alt Probleme Ait Bulgular	78
4.7. Yedinci Alt Probleme Ait Bulgular	79
4.8. Sekizinci Alt Probleme Ait Bulgular	81
4.9. Dokuzuncu Alt Probleme Ait Bulgular	82
4.10. Onuncu Alt Probleme Ait Bulgular	84

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE DEĞERLENDİRME.....	85
---------------------------------------	-----------

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER.....	91
-------------------------------	-----------

6.1. Sonuçlar.....	91
--------------------	----

6.2. Öneriler.....	93
--------------------	----

KAYNAKÇA.....	95
----------------------	-----------

EKLER.....	105
-------------------	------------

Ek-1 Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Haftalık Ders Çizelgesi.....	105
---	-----

Ek-2 Öğretmen Kişisel Bilgi Formu.....	107
--	-----

Ek-3 Öğretmenlerin Grafik Tasarım Dersine İlişkin Görüşleri.....	110
--	-----

Ek-4 Öğrenci Kişisel Bilgi Formu.....	112
---------------------------------------	-----

Ek-5 Öğrencilerin Grafik Tasarım Derslerine İlişkin Görüşleri.....	114
--	-----

Ek-6 Diyarbakır GSSL Bilgisayar Laboratuvarında Dijital Grafik Tasarım Ünitesi Uygulama Çalışmaları.....	116
--	-----

Ek-7 Dijital Grafik tasarım uygulamaları sırasında öğrenciler tarafından yapılan çalışma örnekleri.....	119
---	-----

KISALTMALAR CETVELİ

AGSL	: Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi
BDÖ	: Bilgisayar Destekli Öğretim
BTK	: Bilgisayar Teknolojilerini Kullanma
Çev.	: Çeviren
Der.	: Derleyen
Ed.	: Editör
FASHS	: Fine Arts and Sports High Schools
GSSL	: Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi
ISTE	: International Society For Technology Education
MEB	: Türkiye Milli eğitim Bakanlığı
METARGEM	: Mesleki Teknik Eğitim Araştırma ve Geliştirme Merkezi
SPSS	: Statistic Package for Social Science

TABLOLAR CETVELİ

<u>Tablo Numarası</u>		<u>Sayfa</u>
1.	Grafik Tasarım Dersi 12. Sınıf Öğretim Programı Üniteler ve Süreleri.....	59
2.	Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Cinsiyet Dağılımı.....	65
3.	Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Yaşa Göre Dağılımları.....	65
4.	Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Öğrenim Durumları.....	66
5.	Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Mezuniyet Alanları.....	66
6.	Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Öğretmenlikteki Hizmet Süreleri.....	66
7.	Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin GSSL'deki Hizmet Süreleri.....	67
8.	Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Bilgisayar Teknolojileri Üzerine Öğretmenlik Mesleğine Başlamadan Önce Eğitim Durumları.....	67
9.	Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Bilgisayar Teknolojileri Üzerine Öğretmenlik Mesleğine Başladıktan Sonra Eğitim Durumları.....	68
10.	Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyet Dağılımı.....	68
11.	Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Yaş Dağılımı.....	69
12.	Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Ailelerindeki Kardeş Sayıları.....	69
13.	Araştırmaya Katılan Öğrencilerin En Uzun Süre Yaşadığı Yer Dağılımı.....	69
14.	Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Ailesinin Aylık gelirleri.....	70
15.	Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Kendilerine veya Aile Bireyelerine Ait Kullanabilecekleri Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumları.....	70
16.	Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Bilgisayar Kullanmaya Başlama Dönemleri.....	71
17.	Öğrencilerin BTK Ölçeğine İlişkin Görüşleri.....	73

18. Cinsiyetlerine Göre Öğrencilerin BTK Ölçeğine İlişkin Görüşleri Arasındaki Fark.....	79
19. Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumuna Göre Öğrencilerin BTK Ölçeğine İlişkin Görüşleri Arasındaki Fark.....	80
20. Öğrencilerin Bilgisayar Kullanmaya Başlama Dönemleriyle BTK Ölçeğinde Belirttikleri Görüşleri Arasındaki Fark.....	80
21. Öğretmenlerin Grafik Tasarım Müfredat Programındaki Dijital Grafik Konularının Yeterliliğine İlişkin Görüşleri Tablo.....	81
22. Öğretmenlerin Grafik Tasarım Derslerinde Öğrencilerin Bilgisayar Kullanımına İle İlgili Görüşleri.....	81
23. Öğretmenlerin Grafik Tasarım Derslerinde Bilgisayar Kullanılmasının Yaratıcılık Üzerine Etkisine İlişkin Görüşler.....	82
24. Öğretmenlerin Bilgisayar Kullanabilme Düzeylerine İlişkin Görüşleri.....	83
25. Öğretmenlerin Grafik Tasarım Dersini İşlerken Dijital Ortam Uygulamalarını Gerçekleştirebilme Durumlarına İlişkin Görüşleri.....	83

BÖLÜM I

1. GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, araştırmanın önemi, araştırmanın amacı, varsayımlar, sınırlılıklar, kısaltmalar ve tanımlar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Eğitim, bireylere başlangıçtaki durumlarından daha yüksek bir yetişme düzeyi sağlayarak, onları gelecekteki toplumsal ve mesleki statülerini büyük ölçüde koşullandıran düzeylerle birbirinden farklılaştırır (Adem, 1997: 5). Eğitimin en vazgeçilmez unsurları öğrenme, öğretim, öğrenci ve öğretmendir. Yani eğitimin hedeflerine ulaşmanın yolu öğrenme ve öğretme süreçlerinden geçmektedir.

Öğrenme kavramı insanlığın var oluşu kadar eskidir. Öğrenme insanoğlunun ilk çağlardan beri çevresi ile iletişimi sonucunda gerçekleştirdiği bir eylemin ürünüdür. Geçmişten günümüze öğrenme güduları değişerek ve gelişerek farklı yollar izlemiştir. (Şengül, 2006: 1)

Öğrenme esnasında öğrenci, öğretmen ve onun düzenlediği çevre ile etkileşimde bulunur. Bu nedenle eğitimde, öğretmen, eğitim programı ve ortam öğesi öğrenme açısından daha ön plana çıkmaktadır. Çağın öğretmenlerinin çağın eğitim sistemindeki teknolojileri, özellikle bilgisayar ve ilgili teknolojileri rahatça kullanabilmeleri gerekmektedir.

Alkan (1995:153)' e göre; Ortam, Öğrencinin bilgiye ulaştığı, eğitim etkinliğinin oluştuğu çevre olarak tanımlanabilir. Araç-gereç, özel düzenlenmiş mekânlar, donanım gibi öğeleri içerir.

Geleneksel yöntemlere göre derste teknoloji kullanan çocuklar, temel becerileri öğrenirken bunlara daha fazla zaman ayırabilmekte ve böylelikle daha iyi ve daha etkin biçimde öğrenebilmektedirler. Teknolojinin ve eğitimin bu denli yakın bir etkileşim içinde gelişerek birbirlerini etkilediği açıkça görülmektedir.

Çağdaş eğitim sisteminde bireylere salt kuru görselliğe dayanan bilgiler yerine çok yönlü, araştırıcı, sorgulayıcı ve kendine güven sağlayacak bir anlayışta bütünüyle çağdaş teknoloji içeren bir eğitim modeli uygulanmaktadır (Şengül, 2006: 1). Bu bağlamda eğitim programlarında yeniliklere gidilmesi zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. Ders programları içine yeni dersler eklenmeli, mevcut derslerin geliştirilip, toplumun ihtiyaçlarını karşılayacak hale getirilmelidir.

Çağdaş sanat eğitimi, bilim eğitimi ve teknik eğitimde olduğu gibi, kendi içinde bir takım kollara ve dallara ayrılmakla birlikte birer bütün olduğu söylenebilir. Çağdaş sanat eğitimi, bilim ve tekniğin destekleyici, kolaylaştırıcı, tamamlayıcı, birleştirici-bütünleştirici, çeşitlendirici ve zenginleştirici işlevlerinden yararlanır. Özgür ve dengeli bir ortamda yeterince “düzenli, planlı ve yöntemli” olmayı gerektirir. (MEB, 1992: 6).

Çağdaş eğitim sisteminin önemli bir parçası olan sanat eğitimi de bu gelişim ve değişimlerden sürekli etkilenmelidir.

İnsanın varoluşuyla birlikte ihtiyaç duyulan sanatın, uygulama ve eğitim yöntemleri, bilim ve teknolojinin zirvede olduğu günümüzde artık tesadüflere bırakılmaksızın ciddi araştırmalara konu edilmektedir. Gelişmiş ülkelerde çeyrek asırdan beri sanat eğitimi sorunları tüm yönleriyle bu bağlamda ele alınmaktadır (Alakuş, 2002: 1). Çağdaş sanat eğitimi, temelde sanatsal etkinlikler yoluyla bireylerin ve toplumun içinde yaşadıkları çevreye duyarlı olmalarını sağlamaya, çevresi ile yararlı bir etkileşim içine girebilmelerine, estetik ihtiyaçlarını karşılamaya, yaratma ve yorumlama güdülerini doyurmaya, yaşantılarını daha anlamlı hale getirebilmelerine imkân vermeye yönelik düşüncededir (Buyurgan, 1992: 11).

Çağdaş sanat eğitiminde bilgisayar, video, tepegöz ve slayt makinesi gibi teknolojik materyallerin kullanımı görsel ve işitsel duyuların gelişimini artıracaktır. Sanat eğitimi alan öğrencilerin eskiz ve çalışmalarını dijital ortamlarda gerçekleştirmesi çalışmanın son haline ulaşıncaya kadar geçen süreyi hem kısaltmakta hem de birçok farklı alternatifleri deneyerek görüş geliştirmelerini sağlamaktadır (Şengül, 2006: 5).

Türkiye’de Güzel Sanatlar Eğitimi Geliştirme Özel İhtisas Komisyonu Raporunda (MEB, 1992:3), çağdaş eğitimi ve çağdaş sanat eğitimi şu şekilde ifade eder: “Çağdaş eğitim, bireylerin bedensel bilişsel, devinişsel ve duyuşsal yapılarıyla

dengeli birer bütün olarak en uygun ve ileri düzeyde yetiştirilmelerini amaçlar. Bu amaçlardır ki çağdaş eğitim, ‘bilim, teknik ve sanat’ denilen üç ana konu alanını kapsayan bir çerçeve içinde düzenlenip gerçekleştirilmeye çalışılır. Çünkü bu üç alan, süreç ve ürün olarak, temelde, insanın davranış yapılan ile doğal, toplumsal ve kültürel çevreleri arasındaki iletişim ve etkileşimin üç ana boyutunu oluşturur. Bu nedenle çağdaş eğitim, kapsam bakımından, ‘bilim eğitimi’, ‘teknik eğitim’ ve ‘sanat eğitimi’ nin her üçünü de birlikte içeren bir bütündür.”

Teknolojik destekli sanat eğitiminde verim elde edilebilmesi için. Sanat öğretmenlerinin mesleki alan bilgileri, teknoloji destekli sanat eğitimi deneyimi, okullarda bu yöntemi uygulamaya yönelik yeterli teknolojik cihazların bulunması ve bu alana yönelik teknolojik destekli sanat eğitimi müfredat programları oluşturulması gerekmektedir (Şengül, 2006: 2).

Türkiye’de 1989 yılında kurulan Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri (AGSL) 2009-2010 eğitim öğretim yılından itibaren, MEB, 2008/81 sayılı genelgesiyle Spor Liseleriyle birleştirilerek Güzel sanatlar ve Spor Lisesi (GSSL) adını almıştır. GSSL gerek eğitim sistemleri gerekse metotları bakımından birçok araştırmacının merakını uyandırmış ve bu konularda araştırma yapmalarını sağlamıştır.

Bu araştırmada, çağdaş eğitim sistemlerinde bilgisayar teknolojilerin kullanılmasının gerekliliğinden hareketle GSSL’lerde sanat eğitiminin çağdaş teknolojiler paralelinde olması gerektiği fikrine varılmıştır. Bu amaçla GSSL Resim Bölümü Grafik Tasarım dersinde bilgisayar teknolojilerinden ne derecede yararlandığını, grafik tasarımı öğretiminde bilgisayar destekli öğretimin, klasik ve öğretmen merkezli öğretimden daha etkili olup olmadığı, Bu dersi yürüten öğretmenlerin bilgisayar teknolojilerini kullanma ve öğretme durumları, GSSL’lerdeki bilgisayar teknolojileri imkânları ve Grafik Tasarım dersi öğretim programının uygulamadaki başarısı belirlenmek istenmiştir.

1.2. Problem Cümlesi

Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Resim Bölümü programında yer alan Grafik Tasarım dersinde bilgisayar teknolojilerinin kullanımına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri nasıldır?

1.3. Alt problemler

1. Öğrencilerin Grafik Tasarım dersini almadan önce bilgisayar kullanımına ilişkin görüşleri nasıldır?
2. Öğrencilerin bilgisayarla tasarım yapmadaki öz yeterlilik algıları nasıldır?
3. Grafik Tasarım dersinde bilgisayar teknolojilerini kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?
4. Eğitim ortamı dışında bilgisayar kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?
5. Grafik tasarımla ilgili bilgisayar programlarının yaratıcılık üzerindeki etkisine ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?
6. Grafik Tasarım dersi öğretim programında öngörülen konuların ileriki dönemlerde mesleki hayatlarına etkisine ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?
7. Grafik Tasarım dersinde Bilgisayar Teknolojilerini Kullanma (BTK) Ölçeğine ilişkin öğrenci görüşleri arasında cinsiyet, bilgisayara sahip olup olmama, bilgisayar kullanmaya başlama dönemi değişkeni bakımından anlamlı bir fark var mıdır?
8. Grafik Tasarım dersi bilgisayar teknolojileri uygulamalarına ilişkin bu derse girmiş veya girmekte olan öğretmen görüşleri nasıldır?
9. Öğretmenlerin Grafik Tasarım dersinde bilgisayar teknolojilerini kullanma konusundaki öz yeterlilik algıları nasıldır?
10. Grafik Tasarım dersi bilgisayar teknolojileri uygulamalarındaki öğretmen yeterliliğine ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?

1.4. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı; GSSL Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar teknolojilerinin uygulamadaki etkinliğini öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda belirlemeye yöneliktir.

Araştırma sonucunda, GSSL’lerde verilen Grafik tasarım eğitiminin amaçlarına ulaşabilmesi için önerilerde bulunulacaktır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Günümüz dünyasının sanatsal üretimine bakıldığında, artık klasik materyallerin dışına çıkıldığı ve yeni medyalarla sunumların yapıldığı bir anlayışla karşılaşılacaktır. Sanatçıların çoğu yaptığı çalışmalarda herhangi bir biçimde teknolojiden faydalanmaktadır. Hatta bazı sanat dallarında bilgisayar teknolojileri o kadar çok kullanılmış ki, ortaya çıkan ürünlere yeni tanımlamalar getirme zorunlu olmuştur. Dijital art, dijital müzik, dijital fotoğraf, dijital grafik vb. gibi.

Türkiye’de sanat eğitiminin önemli bir parçası olan GSSL’nin ders müfredat programları incelendiğinde, Grafik Tasarım derslerinde dijital ortamı kullanarak tasarım yapmayı sağlayacak ünitelerin de olduğu görülmektedir. Bu çalışmada, Türkiye’de geleceğin sanatçılarını yetiştirmede önemli rolü olan GSSL’lerin Grafik Tasarım derslerinde verilen eğitim sonucunda öğrencilerin ne ölçüde dijital ortamı kullandıkları belirlenmeye çalışılmaktadır.

Grafik tasarımın kitlesel iletişim yönü de göz önüne alındığında; söz konusu araştırma mesajın iletilmesi ve ürünün başarılı olması için çeşitli süreçlerin geliştirilmesi ve var olan süreçlerin incelenmesi açısından aydınlatıcı olacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın Grafik Tasarım dersinde yapılmasının nedenleri şu biçimde sıralanabilir:

1. Araştırmanın uygulanması için seçilen Grafik Tasarım dersi, diğer alan dersleri olan resim, desen eğitimi ve heykel derslerinin bilgisayar teknolojileri kullanımı açısından daha uygun bir içeriğe sahiptir.

2. Grafik Tasarım dersinde teknolojik olanakların programlara uyumu kolaydır.

3. Bilgisayar destekli eğitimin olumlu ve olumsuz yönleri (öğrenci, öğretmen, okul, program vb.) Grafik Tasarım dersinde daha net gözlenebilmektedir.

Araştırmanın gerek sanat eğitiminde gerekse diğer eğitim alanlarında önem verilmesi gereken teknolojinin kullanılması konusunda eksiklikleri ortaya koyup çözüm ve öneriler sunmada önemli etkisinin olduğu ileri sürülebilir.

1.6. Varsayımlar

Bu çalışmada aşağıdaki varsayımlardan hareket edilmiştir:

Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümü 12. sınıf öğrencilerinin 10. sınıfta bilgisayar teknolojileri dersini başarılı olarak geçtikleri için bilgisayar teknolojileri hakkında ön bilgiye sahiptirler.

- Veri toplama aracı, ölçülmesi amaçlanan özelliği tam ve doğru bir şekilde ölçmektedir.
- Seçilen kaynak ve dokümanlar araştırmaya ışık tutacak niteliktedir.
- Öğretmen ve öğrenciler veri toplama aracını samimi bir şekilde doldurmuşlardır.
- Seçilen örneklem evreni temsil etmektedir.

1.7. Sınırlılıklar

Bu araştırmanın sınırlılıkları şöyle sıralanabilir:

1. Diyarbakır GSSL resim alanı 12. sınıf öğrencileri ile,
2. Grafik Tasarım dersine girmekte ve girmiş olan öğretmenler ile,
3. 2010-2011 eğitim öğretim yılı ile,
3. Grafik Tasarım dersi ile,
6. Önerilen uygulamanın gerçekleştirilmesi, öğrenme ortamı ve çevresi ile,

7. Veri toplama araçlarına öğretmen ve öğrencilerin verdikleri yanıtlar ile sınırlıdır.

1.8. Tanımlar

Sanat: Bir duygunun, tasarımın veya güzelliğin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık (Buyurgan, 2001: 169).

Sanat Eğitimi: Bir sanat çalışmasının tanımlanması, analiz edilmesi, değerlendirilmesi, yorumlanması, açıklanması ve yargılanması (Keser, 2005: 296). Kavramsal ve genel anlamda, güzel sanatların tüm alanlarını ve biçimlerini içine alan, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitim; okullarda güzel sanatlara ilişkin ders ve etkinlikler bütünü, estetik eğitim (San, 1982:215).

Tasarım: Tasarım kavramı, “bir yapı ya da aygıtın kısımlarının kâğıt üzerine çizilmiş biçimi” anlamında kullanılan ve “tasar” kökünden türetilmiş olan “tasarı” ya dayanmaktadır. Tasarı, bir kimsenin yapmayı düşündüğü şey, olması ya da yapılması iste bir şeyin tasarlama sonucu zihinde aldığı biçim olarak kullanılmaktadır. Tasarım kavramı, Aza “suret” kökünden gelen “tasavvur” sözcüğüne eş anlamlı olup, “göz önünde canlandırmak, zihinde canlandırmak (tasavvur etmek), düşünmek karşılığıdır. Tasarım sözcüğünün İngilizce karşılığı olan design, Latince-nare, dissignare köklerinden gelmekte olup, göstermek, işaret etmek, tanımlamak, tayin etmek anlamlarını taşır. “Tasarım” sözcüğü, bir ürünü ortaya koymaya yönelik düşünsel ya da maddi çalışmalar süreci olarak da tanımlanmakta, bunu ürünün gerçekleştirilmesi aşaması izlemektedir. Sözcük Güzel Sanatlar ile Uygulamalı Sanatlarda bu dar anlamda kullanılır ve asıl yapının gerçekleştirilmesi sırasında yönlendirici olan proje, maket vb.nin tümüne tasarım denir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997:1747).

Grafik Tasarım: Bir iletişim aracı olarak kullanılan grafik tasarımda semboller, resimler, kelimeler ve renkler bir araya gelmektedir. Grafik tasarımcıları bu imgesel teknikleri düşünce ve bilgi aktarım aracı olarak kullanmaktadırlar (Brommer ve Horn, 1985; Aktaran: Alakuş, 2002: 16).

Dijital Ortam: Bilgisayar ortamında hazırlanan teorik ve pratik uygulamaların bütünüdür.

Bilgisayar Teknolojileri: Bilgileri girdi olarak alıp bellekte yüklü programlarla işleyip ve sonucu çıktı olarak kullanıcıya veren elektronik makinelerin sahip olduğu becerilerin tümü.

Bilgisayar Destekli Eğitim: Bilgisayarların klasik eğitim sisteminin amaçlarına uygun bir şekilde belirlenmiş ders programları çerçevesinde yardımcı bir eğitim materyali olarak kullanılmasıdır.

Bilgisayar Destekli Tasarım: Araştırma bürolarında ve tasarım eğitimi verilen eğitim kurumlarında yeni bir ürünün tasarımı için veya tasarımcı yetiştirilmesi amacıyla kullanılabilen bilişim tekniklerinin tümü.

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırmanın kuramsal çerçevesi ortaya konmuş ve ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

2.1.Kuramsal Çerçeve

2.1.1. Güzel Sanatlar ve Spor Liselerinin Tarihçesi

Anadolu Güzel sanatlar liseleri Milli Eğitim Temel Kanunu 33. maddesine dayandırılarak kurulmuş ortaöğretim kurumlarıdır. 33. maddede şöyle denilmektedir;“ Güzel sanatlar alanlarında özel istidat ve kabiliyetleri beliren çocukları küçük yaşlardan itibaren yetiştirmek üzere ilköğretim ve orta öğretim seviyesinde ayrı okullar açılabilir veya ayrı yetiştirme tedbirleri alınabilir. Özellikleri dolayısıyla bunların kuruluş, işleyiş ve yetiştirme ile ilgili esasları ayrı bir yönetmelikle düzenlenir” (Milli Eğitim Temel Kanunu, 1973: 10).

Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri ile ilgili çalışmaların ilki 1986 yılında yapılmıştır. Mimar Sinan Üniversitesi Rektörlüğünce 2 Eylül 1986 gün ve 2000/02 Yazı İş. Md. 0.70/4449 sayılı yazısı gereği, İstanbul’da Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı ile müştereken Güzel Sanatlar Lisesinin açılması için yapılacak çalışmalar ile ilgili Bülent Özer’in başkanlığında, Murat Eriç, Ali Teoman Germaner ve Süleyman Saim Tekcan’ın katılımıyla 15.9.1986 günü saat 11.00 de komisyon toplanmıştır. Komisyonun toplanma gündemleri görüşüldükten sonra, Türkiye’deki mevcut kültür ve sanat birikiminin ağırlık kazandırılması amacına yönelik sanat ağırlıklı liselerin açılmasının önemi vurgulanarak, bu tür liselerin üniversite tercihinde de sanat ağırlıklı mesleklerin gelişmesinde yardımcı olacağı görüşünden hareketle, geniş kapsamlı programlar yapılmasına karar verilmiştir. Komisyon bu programların hazırlanmasında Hidayet telli ve İnci San’ın da birlikte çalışmalarını arzu ettiklerini yazdıkları yazıda ifade etmişlerdir (Buyurgan,1992: 26).

Komisyonun oluşturduğu raporda, Güzel Sanatlar alanında özel ilgi ve yetenekleri belirlenen bireyleri yetiştirmek üzere temel eğitim ve öğretim seviyesinde

okullar açabileceğini hükme bağlanmış ve bu amaçları gerçekleştirmek üzere ilk Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi 1989-1990 öğretim yılında, İstanbul'da Avni Akyol Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi adıyla açılmıştır. Açılışı yapan dönemin Milli Eğitim Bakanı Avni AKYOL şöyle demiştir;

“Atatürk, ‘Sanatsız kalan bir milletin hayat damarlarından biri kopmuş demektir’ diyor. Ben de yürekten ve inanarak diyorum ki, sanatsız bir eğitim, sanat eğitimi olmayan bir millî eğitim, bir eğitim sistemi öksüzdür, duygusudur, ruhsuzdur. Çünkü bilindiği gibi sanat, insanı insan yapan bir faaliyet alanıdır. Sanat öz ve biçimin, soyutla somutun, duyguyla düşüncenin kardeş oluşudur, hatta kardeşten de öte bir ilişki içinde olmasıdır. Kardeşler ayrılabilir, zaman zaman hayatın şartlarının bir gereği olarak bir araya gelebilirler. Ama sanatta bunların kardeşliği ayrılmaz bir kardeşliktir. Onlar birbirleriyle iç içedir, birbirlerini tamamlayıcı ve bütünleyici yöndedir” (Buyurgan, 1992: 18-19).

1990-1991 eğitim öğretim yılında Ankara Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi ve daha sonra İzmir Işlay Saygın Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi, Bursa Zeki Müren Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi, Eskişehir Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi ve Bolu Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi açılmıştır. Bu illeri takiben pek çok ilimizde AGSL açılmıştır. AGSL öğrenim süreleri bir yılı hazırlık olmak üzere dört yıl iken, “Orta öğrenimin yeniden yapılandırılması” kapsamında; Talim ve Terbiye Kurulunun 07 Haziran 2005 tarih ve 184 sayılı kararıyla, 2005-2006 öğretim yılından itibaren hazırlık sınıfları kaldırılarak, öğrenim sürelerinin dört yıla göre yeniden düzenlenmesine karar verilmiştir (http://ogm.meb.gov.tr/ttk_karar.asp).

MEB, 4 Aralık 2008 tarih ve 2008/81 sayılı “Ortaöğretimde okul çeşitliliğinin azaltılması” konulu genelgesiyle 2009-2010 eğitim öğretim yılından itibaren Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri ve Spor liselerini “Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri” adı altında birleştirmiştir (<http://www.orduagsl.k12.tr/ekstra/okulliste.htm>).

Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri, Anadolu Lisesi statüsünde olup güzel sanatlar ve spor eğitimi alanında yatılı, gündüzlü ve karma olarak ilköğretim üzerine 4 yıl eğitim ve öğretim yapılan okullardır. Bu okullar, öncelikle güzel sanatlar ve sporla ilgili yükseköğretim kurumlarının bulunduğu yerlerde açılır (MEB, 2009). Özyoğurtçu

(2007: 4-5)'nin belirttiği gibi; GSSL'nin diğer liselere oranla, eksik olan sanat eğitimi ihtiyacını büyük ölçüde karşıladığı ve öğrencilerin kendi amaç ve yetenekleri doğrultusunda istedikleri eğitimi alabilmelerine olanak sağladığı söylenebilir.

2010-2011 Eğitim Öğretim yılı itibariyle ülke genelinde bazı Güzel Sanatlar Liselerinin bünyesinde spor bölümleri, bazı Spor Liselerinin bünyesinde resim ve müzik bölümleri açılarak toplamda 86 Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi oluşturulmuştur.

2.1.2. Güzel Sanatlar ve Spor Liselerinin Kuruluş Amaçları

Millî Eğitim Bakanlığı Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Yönetmeliği 6. maddesinde okulun amaçları şu şekilde sıralanmıştır.

Öğrencilerin Türk Millî Eğitiminin genel ve özel amaçları yanı sıra güzel sanatlar ve spor alanlarında;

- İlgî, istek ve yetenekleri doğrultusunda güzel sanatlar ve spor eğitimi ile ilgili temel bilgi ve beceriler kazanmalarına yönelik eğitim-öğretim görmelerini ve alanlarında başarılı bireyler olarak yetişmelerini,
- Güzel sanatlar ve sporla ilgili yükseköğretim programlarına hazırlanmalarını,
- Türk sanat, kültür ve sporuna katkıda bulunan ve başarıyla temsil eden bireyler olarak yetişmelerini,
- İş birliği içinde çalışma ve dayanışma alışkanlığı kazanarak takım ruhu ile hareket etmelerini,
- Alanlarıyla ilgili araştırma yaparak yorum ve uygulama yetkinliğine ulaşabilmelerini,
- Millî ve milletlerarası sanatsal ve sportif faaliyetleri takip ederek bilgi ve kültürlerini geliştirmelerini,

Spor disiplini ve centilmenliği ile sanatçı duyarlığını benimseyen bireyler olarak yetişmelerini sağlamaktır (MEB, 2009).

2.1.3. Kavram ve Kapsam Olarak Sanat Eğitimi

Yüzyıllar boyunca ne kadar gerilere gidilirse gidilsin, sanatın insanlık tarihi kadar eski olduğunu görürüz. İnsan, yalnızca yaşama güdüsünün tutsağı olduğu, zekâsının emeklediği çağlarda bile, hiçte ihtiyaç yokmuş gibi görünen ama aslında o dönemde bile ihtiyaç duyulan güzel sanatlarla uğraşmıştır. Tarih öncesi mağaraların, bugün dahi bizleri hayran bırakan duvar resimleri, bundan on binlerce yıl önce, ilkel insanların ellerinden çıkmıştır. Prehistorya (Tarih Öncesi) ilmi bu gerçeği açıkça göstermektedir. Ayrıca tarih önceki insanların yaşayış ve düşünüş düzeyinde bulunan bugünün ilkel topluluklarında da resimler ve heykeller yapılmaktadır. İnsanın, en geri ve en karanlık çağlarda, çok çetin, dayanılmaz şartlar içinde yaşarken bile güzel sanatlardan vazgeçemeyişinin elbette bir nedeni olmalıdır (Yetkin, 1968: 125).

Herbert Read (1981), Sanat ve Toplum adlı kitabında ilkel toplumların sanatı üzerine yaptığı tartışmaların yorumunu üç maddede toplamıştır:

1. “Sanat toplumsaldır, çünkü ihtiyaç duyulan günlük kullanım eşyalarının yapımını sağlayan teknik süreçlerden doğar. Toplum yaşamı bir eşyayı talep eder; eşyanın üretilme tarzı ve malzeme nitelikleri, biçimi ve bazı durumlarda dekorasyonu da bu istek belirler, fonksiyon ve psikolojik ihtiyaçlarsa bezemeyi organize eder.

2. Sanat toplumsaldır, çünkü kendine özgü bir doğanın yaygın olarak kabul edilmiş mistik düşüncelerini anlatır yahut bu düşünceye bağlı güçlerin hizmetinde kullanılır.

3. Sanat, sanatçının duygu ve coşkularını anlatmaktadır. Eğer insanla dış dünya arasında sempatik bir ilişki kurula gelmişse, sanatçı, doğal fenomeni bütün canlılığı ile tasvire itilir. Sanatçı bu durumda gördüğünü çizgilerle anlatır ve bu açılımda bile sanat hala toplumsaldır”

Toplumsal bir davranış biçim ifadesi olan sanat zaman içinde kendi serüvenini oluşturmuştur. Kendine göre kurallar dizgisi içinde üretim ve tüketimi bir arada başarıyla tutmayı hep bilmiştir. Kırıçoğlu (2009: 2)’nun belirttiği gibi; içinde yaşanılan çağın, farklı toplumların, kültürlerin ve bu toplumları oluşturan bireylerin gereksinimlerine ve beklentilerine göre her yaklaşım zaman içinde değişik yapı, anlam ve içerikle yeniden gündeme gelmiştir.

Sanat, insanın gerçekliği aşması ya da kendine özgü başka bir gerçeklik yaratmasıdır. Düşle gerçek arasında kurulan bir köprü olarak sanatsal etkinlik, ussal ile us dışı, düşlem ile gerçek, imgeler ile nesnelere arasında bir bağ kurma eylemidir (Tezcan, 2003: 14). Kısaca, sanat, insanın kendisini tanımasının, dönüştürmesinin ve yaratmasının bir dışı vurumu ya da bir serüvenidir. Bu serüvenin sonunda, insanın başkaları aracılığıyla kendini tanıdığını, varlığını kanıtladığını, kendini aşma çabası içinde kendi bilincine vardığını gözlenir. Sanatçı, yarattığı imgelerle gerçekliği ve kendi dünyasını yeniden kurar.

İnsanı insan yapan varlık ifadesi ve toplumsal yaşamın en önemli boyut ve öğelerden biri olan sanat, eğitim boyutu ile de insanın ayrılmaz bir parçasıdır (Alakuş, 2002: 17). Eğitim dizgesinin birinci görevi, ulusun kültürel mirasını oluşturan her şeyi kuşaktan kuşağa iletmektir. Eski kültürün korunmasına izin veren, eğitsel çabayı aşan bu iletmenin de ötesinde eğitim, zihinsel düşünüş ya da eğitimin başlıca etkinliklerinden biri olan araştırma yoluyla kültürel mirasını zenginleştirmektedir (Adem, 1997: 4). Sanat eğitimi bir toplumun değerlerini devam ettirebilmesi için en önemli üretimlere oluşturmaya yönelik hazırlık araçlarından biridir. Yılmaz (2007: 18)'a göre, sanat eğitimi alan birey, kazandığı kültür ve tarih değerleri bilinciyle geçmişe saygı duyar, sahip çıkar. Bu derslerde kaçınılmaz olan el ve göz koordinasyonu sayesinde becerileri gelişir. Sanat eğitimi yoluyla estetik bilinç kazanarak beğenisi gelişir, zevk almayı ve düzensizliklerden rahatsız olmayı öğrenir. Sanatsal etkinliklerini gerçekleştirdiği atölye ortamında paylaşmayı ve başkalarına saygılı olmayı, eşit koşulların varlığından dolayı başkalarını anlamayı ve empati yapmayı öğrenir.

Chapman (1992: 2)'a göre, sanat eğitiminin sanatsal üretim, sanat eserini izlemek ve sanatla yaşamak üzere üç önemli amacı vardır. Sanatsal üretim; orijinal sanat yapıtları meydana getirmeyi, öğrenmeyi ve görsel deneyimi ifade etmeyi kapsar. Bu sayede birey geçmişte ve günümüzde sanatçıların neden ve nasıl ürünler ortaya çıkardığını öğrenir. Sanatı izlemek; görmeyi öğrenmeyi gerektirir. Sanatla yaşamak; etrafımızı saran güzelliklerin farkına varmayı, sanat ve tasarımın önemini anlamayı, sanat kaynakları ile bilgi edinmeyi ve başka kültürleri tanımayı kapsar. Sanat, insan ve eğitim ilişkisi için Türkoğlu (1981: 12) şöyle demiştir; “sanat eğitiminin yalnızca insana özgü bir gereksinim olduğu var sayımından hareket edersek, bireyin tüm ruhsal ve bedensel eğitimi bütünlüğü içinde estetik duygularının geliştirilmesi, yetenek

ve yaratıcılık gücünün olgunlaştırılması çabası, sanat eğitiminin anlamına açık bir görüntü kazandırmaktadır. Öyleyse sanat eğitimi daha genel bir çerçeve içinde ele alırsak bireyin duygu, düşünce vb. izlenimlerini anlatabilmede yeteneklerini ve yaratıcılık gücünü estetik bir düzeye ulaştırmak amacı ile yapılan tüm eğitim çabasına “Sanat eğitimi” adını vermek uygun bir yorum olur.”

Buyurgan (1992: 1), insan ruhunun besleyicisi diye nitelendirdiği sanat ve sanat eğitiminin toplumlar için önemini vurgularken, sanat eğitiminde çocukların kendi içlerinde yeteneklerinin geliştirilip, gören, yaratıcı, araştırmacı, yorumcu, kendine güvenli, üretken, estetik duyguları geliştirilmiş kişiler olmaları amaçlanırken, genelde aynı özelliklere sahip çağdaş bir topluma ulaşmanın da sanat eğitimi yoluyla mümkün olabileceği ifade etmiştir.

“Yaratıcı Bireylerin Yetiştirilmesi Açısından Genel Eğitimin İçinde Sanat Eğitiminin Yeri” adlı bildirisinde Karayağmurlar (1991:368) sanat eğitimi için; insanı özgürleştiren, kendini ve dış dünyayı tanıtır, yaratıcılığı geliştiren bir eğitim biçimidir, diye bir tanım getirmiştir. Şahin (2009: 26), bireyin içinde yaşadığı dünyayı kavramada, karşılaştığı problemlere karşı çözüm yolları bulmada, gördüğü, hissettiği şeylere karşı tepkilerde bulunmada önemli bir rol üstlendiğini ve sanat eğitimi bir bütünlük içerisinde düşünüldüğünde birey ve toplum için can damarı durumunda olduğunu ifade eder. Sanat eğitiminin sadece kişiye özgü bir eğitim olması dışında toplumsal yaşantılara da katkısını anlamak gerekir. Gençaydın (1993: 45), sanat eğitiminin soyut anlamda sadece bir duygu ya da estetik olmadığını, aynı zamanda zihinsel düşünce süreçlerinin zenginleştirilmesi ve doğa, insan, toplum arasındaki ilişkiler bütünüün sezilmesi ya da kavranmasına ilişkin çok yönlü bir yöntemler bütünü olduğunu savunmaktadır. Sanat eğitimi, düşünme güçlerini arttıran, sosyalleştiren, estetik duyarlılığı geliştiren eğitsel programlar bütünüdür. Sanat eğitiminin amacı, sadece sanatçı yetiştirmek değildir. Sanat eğitimi çağdaş toplumda, özgürce yetişen fertlerin her alanda yaratıcı olmasını sağlayan etkinliklerdir (Yılmaz, 2001).

Artut (2004: 40)’ a göre; “gelişmekte olan ve endüstrileşme sürecindeki ülkelerde, sanat eğitiminin gerekliliği tartışmasız bir gerçektir. Gerekli kriterler bir ölçüde hayata geçirildiğinde toplumların beğeni düzeylerinde, sanatsal üretimlerinde belirgin gelişimlerin olabileceği bilinen bir gerçektir.” Endüstri çağının insanlığın

büyük aşamalarından birisi olmasının nedeni, bu çağda insanlığın tüketicilikten üreticiliğe geçmiş olmasıdır. Bu aşamaya varmak yüzyıllar sürmüştür. 19. yüzyılda, bu tarihe kadar süren toprağa bağlılık, yerini teknolojiye bırakmış, insanlar şehirlerde yaşamaya başlamış ve yaşam biçimleri değişmiştir. Teknoloji ortamında, işçi, işveren ve bilim adamı gibi çeşitli ihtisas dalları oluşmuş ve bunların uzmanları bu yeni çalışma ortamında bir araya gelmişlerdir. Beyin gücünü kullanan ve hedefleyen sanatçılar da bu ortamda büyük önem kazanmışlardır. 20. yüzyılın sanatı bize düşünmeyi öğretir. Az gelişmiş ülkeler, taklitçiliği sürdürdükçe, düşünmeyi öğrenmedikçe, endüstri çağına yabancı kalmaya mahkûmdurlar (Gökaydın, 2002: 15).

20. yüzyılının başından bu güne sanat eğitimi kavramı, kavramsal ve genel anlamda, güzel sanatların tüm alanlarını ve biçimlerini içine alan, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitimi olarak tanımlamaktadır. Dar anlamda ise, okullardaki ilgili bölüm ve sınıflarda bu alana ilişkin olarak verilen dersleri tanımlar (Alim, 2007: 1). Temel sanat eğitimi, kavram ve adlandırma olarak biraz karışıklığa yol açıyorsa da, sanat eğitimi, uygulamalar ve algısal çalışmalarını dersler içinde düzenleyen, bilimsel yöntemlere dayandırarak ve disiplinler arası bir anlayışla ele aldığından daha çok “sanat için eğitim” anlayışı çerçevesinde düşünülebilecek bir ders içi sanatsal yaratıcı etkinlikler programıdır (San, 1982: 220). Genel eğitim bir bütün olarak düşünüldüğünde, sanat eğitiminin de genel eğitimin bir parçası gibi kabul edilmesi doğaldır. Ancak, sanatın bir özgürlük ve bireysel yaratıcılık olgusu olduğu dikkate alındığında ise, sanat eğitiminin kendine özgü çok özel yasalarının ve ilkelerinin olduğu da açıkça görülmektedir (Alakuş, 2002: 18). Bu nedenle sanat eğitimi, kendine özgü kurallarını çağdaş bir anlayışla düzenlemek zorundadır.

Türkiye’de Güzel Sanatlar Eğitimi Geliştirme Özel İhtisas Komisyonu (1992) sunduğu raporunda; çağdaş sanat eğitiminin önemini vurgularken, temelde sanatsal etkinlik ve etkileşimler yoluyla bireylerin ve toplumun içinde yaşadıkları çevreye ve ortama olabildiğince duyarlı olmalarını sağlamaya, söz konusu çevre ve ortamlarla çok yönlü, kapsamlı ve yararlı bir etkileşim içine girebilmelerine, estetik gereksinimlerini karşılamaya, beğenilerini geliştirmeye, yaratma ve yorumlama güdülerini doyurmaya, kendilerini sanatsal alanlarda da gerçekleştirmelerini, yaşamlarını daha anlamlı duruma yetirme yolunda sanattan en iyi biçimde

yararlanmalarını mümkün kılmaya yönelik bir anlayışa sahip olması gerektiğini belirtmiştir.

2.1.4. Yaratıcılık

Yaratıcılık insanların belirli alanlardaki yeteneğini ifade eder. Yaratıcılığa ilişkin tanımlama, genellikle insanların yaratıcı yönlerinin yanı sıra bilgisel, eğitimsel, düşünsel (zeka) kişiliği üzerinde yoğunlaşmıştır. Kişiden kişiye farklılık gösteren bu özellik çok yönlü bir düşünce ürünüdür. Bu konu ile ilgili oldukça kapsamlı bilimsel tespitler geliştirilmiştir (Artut, 2004: 154). Kişi yaratıcı bir eylemde bulunurken imgelemine kullanır. Geçmiş tecrübelerini tüm bilgi birikimini bir araya getirerek zekâsıyla elindeki malzemeyi yoğurur. Hidayetoğlu (2008: 9), yaratıcılık gücünde zekânın payına dikkati çektiği yazısında yaratıcılığı, “... düşüncede oluşturulan bir değerdir. Yaratıcılık bir bakıma var olan sorunlara çözüm bulmaktır” şeklinde tanımlamıştır. Yaratıcılık tanımlarında problem çözme becerisi sıkça vurgulanmaktadır. Robinson’a göre problem çözmek yaratıcı sürecin bir ögesidir. Ancak yaratıcılığı, yalnızca problem çözmekle eşdeğer kabul etmek hatalı olur. Yaratıcılık, problem çözmek kadar problem bulma sürecidir (Aktaran: Artut, 2004: 154).

Torrance’a göre yaratıcılık, “Problemlerin veya bilgidaki boşluğun farkına varma, fikirler veya varsayımlar kurma, bu varsayımları deneme ve değiştirme ve sonuçları ortaya koymadır.” Yine Torrance yaratıcılığı, bilinmeyen alana başarılı bir adım atma, saplanılmış olan yoldan ayrılma, kalıpları kırma, tecrübeye önem verme, bir şeyin başka bir şeye yol açması, fırsat verme, fikirleri yeniden birleştirme veya fikirler arasında bağlantılar kurma olarak da tanımlamıştır (Aktaran: Buyurgan ve Buyurgan 2007: 28).

Gullford’un 1950 yılında ABD Psikoloji Derneği’nde yaptığı bir konuşmada, yaratıcı eğitimi, bilimsel bir uğraşı olarak nitelemesini ve bilim ile sanatın eşdeğerliğini vurgulamasını, bu alanda atılmış çok önemli bir adım olarak kabul etmek gerekir (Gökaydın, 2002: 16). Aslında bilim ve sanatın doğalarını ortaya koymak onların ayrılmaz olduklarının ifadesidir.

Sanatsal yaratıcı düşünce; sanatsal bir sorun karşısında farklı düşünme biçimlerini kimi zaman, aynı anda kullanma zorunluluğu, sanatsal düşünme şeklinin biraz karmaşık görünmesine neden olmaktadır. Sanatın, çözmek için sorunlar ortaya attığı veya bir sorun çözme şekli olduğu düşünüldüğünde yaratıcılıkla ne kadar örtüştüğü kabul edilebilir. Sanatın bu yönü farklı düşünme şekillerini de içerisinde besleme zorunluluğu gösterebilir. Yaratıcılığı ön planda hedef alan sanat eğitiminin önemi üzerinde durulması gereken bir eğitim yöntemidir. Yaratıcılık, zihinsel ve duygusal aktivitenin her türü içinde vardır ve insanın özelliklerini tümü ile dikkate alan ve geliştiren bir yöntemdir. Çünkü bu yöntem, bilincin, zekânın, yargılama ve uyarıma güçlerinin dayalı olduğu tüm duyuların da eğitimidir (Gökaydın, 2002: 19).

2.1.5. Sanat Eğitiminin Önemi ve Gerekliliği

Sanat eğitimi, kapsamsal ve genel anlamında, güzel sanatların tüm alanlarını ve biçimlerini içine alan, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitimi tanımlamaktadır. Bu eğitimin okul ve öğrenim düzeylerine göre ele alınması ise, sanat eğitiminin daha dar alanını kapsar; okullardaki güzel sanatlara ilişkin ders ve etkinlikler bütünü olarak anlaşılır (San, 1982: 215). Taşpınar'a göre modern ve gelişmeye yönelik tüm eğitim sistemlerinin en önemli hedefi "yapıcı, yaratıcı" bireyler yetiştirmektir. Gelişmiş toplumlarda, sanat eğitiminin herkese, küçük yaşlardan başlayarak, yetişkinliğe kadar sürekli olarak verilmekte olduğu da bilinen bir gerçektir (Aktaran: İstanbullu, 2009: 2).

"İnsan toplumunun en küçük unsuru sayılan bireylerin genel eğitim ve öğretimleri içinde gene kişilerin estetik duygularının geliştirilmesi zorunluluğu, uygar bir toplum yaratma çabasının, amacının önemli bir koşulu olarak karşımıza çıkar. Genel eğitim ve öğretimin insana dönük, uğraşları, yöntemleri, amaç ve ilkelerinin özünde insan ruhunun yüceltilmesi, psikolojik farklılıklar gözetilerek bireylerin ruhsal gereksinimlerinin doyurulması, ruh sağlığı açısından, dengeli bir kişi yaratma çabası güdülür" (Türkdoğan, 1981: 13). Sanat eğitimi; var olan yapıcı, yaratıcı, yorumlayıcı yetenekleri uyandıran, geliştiren, bireyin kendini değerlendirmesi ve kendini tanıması yönünde bilinçlenmesini sağlayabilmek gibi önemli hedeflere varmada yardımcı olan bir alandır (Söylemez, 2004; Aktaran: Şahin, 2009: 16). Sanat eyleminde bulunan kişi,

bir yandan kendini doğadan soyutlarken öte yandan doğayla bütünleşir. Ancak onun doğası herkesin doğası değildir.

Schiller'e göre sanat eseri, bilinç ile doğayı, şekil ile maddeyi, özgürlük ile bağımlılığı kendi bünyesinde birleştirmektedir. Sanatçı hem hür hem de bağımlı olarak yaratan bir insandır. Sanatçıda madde içtepisi dile gelmektedir. İnsanın gelişiminin amacını, yeteneklerinin tüm yönlü geliştirilmesinde, yani kişiliğin harmonik bir bütün olarak geliştirilmesinde görmektedir. İnsan ancak bu yolla özgürlüğe ulaşabilmektedir. Sanatın eğitici gücü, akıl ve duyguyu bir bütün haline getirecektir. Bu nedenle güzel sanatlar eğitiminin esas alınması gerekmektedir (Aktaran: Karaca, 2006: 12).

Bireyin sosyal ilişkilerini ayarlamasını, işbirliği ve yardımlaşmayı, doğruyu seçme ve ifade edebilmeyi, bir işe başlayıp bitirme sevincini tatmayı, üretken olmayı sağladığı için sanat ve sanat eğitimi gereklidir. Yolcu (2004: 91)'ya göre sanat eğitimi, bireyin yaratıcı gücünü ve estetik düşünce biçimini geliştirdiği için insan hayatının her alanında gereklidir. Bununla birlikte sanat, bireyin sosyal ilişkilerinde, işbirliği bilincinin oluşmasında ve hayattan zevk almasında önemli bir rol oynar. Sanat eğitimi, buluş ve kişisel yaklaşımları desteklemesi yanında gözlem yapmayı ve pratik düşünebilmeyi de geliştirir.

Sanat eğitimi, her yaştaki birey için gereklidir ve insan hayatında önemli bir yer tutar. Bireyin yaratıcı güç ve potansiyellerini eğitmek, estetik düşünce ve bilinci örgütlemek için de önemlidir. Sanat denen çok yönlü ve çok boyutlu olgunun türlü biçimleriyle çocuk ve genç yaşayarak eğitilmesi ve yetiştirilmesi durumunda bireylerin, olay ve olguları çok yönlü ve çok boyutlu görüp yorumlayabilmesi ve kavrayabilmesi mümkün olur. Böylece bireyler, çağdaş her türlü gelişme ve yeniliklere, farklı biçim ve biçimlendirmeye açık, çağın değişim süreçlerini anlamaya yatkın, hoşgörülü, fakat aynı zamanda dinamik bir kişilik kazanabilir (San, 1982: 216). Gelişmiş toplumlar, sanat eğitimine önem vermede bu olguları dikkate alırlar. Yetkin (1968: 127), gerçekçi bir eğitimin ilim ve sanatın ayrılmaz işbirliğine dayandığını belirterek, insanda köklü bir ihtiyaca cevap veren sanatın, kişiliği eğiten en önemli etkenlerden biri olduğunu akıldan çıkarmamak gerektiğini belirtir.

Sanatın çağdaş insan yaşamındaki önemi, insanın özünü ve güzeli arayıp bulma gereksinimini karşılamanın yanı sıra, onun çağdaş insan yaşamının değişik

boyutlarındaki çok yönlü işlevlerinden kaynaklanır. Söz konusu işlevler özü bakımından estetik temellidir (MEB, 1992: 5). Sanat eğitimi bireyin yaşantısındaki estetik görselini de biçimlendirir. Karaca (2006: 17)'nin da belirttiği gibi, sanatın ve estetiğin yaratıcı düşünceden ürün vermeye ve eleştiriye kadar uygulamadaki tüm sorunlar ile bunların çözümleriyle de yakından ilgilidir. Bireyin görsel biçimler yaratma yetileri bakımından gelişmesindeki etkili yöntemleri araştırarak, saptanan amaca göre en uygununu bulmaya çalışmaktadır.

Sanat eğitiminin amaçlarına bakıldığında; sanatın dinsel, duygusal, faydalı ve ulusal gibi birçok amaca hizmet ettiği görülür. Lessing'e göre, sanatın amaçlarından biri de insanları eğlendirmek ve oyalamaktır. Sanat, estetik olarak haz verip, eğlendirerek insanı oylar ve yaşam dersi vererek insanı yetiştirir. İnsanın ruhunu yaşamın karanlıklarından kurtarıp, gerçek yaşamdan daha üstün olan ideal bir yaşam için hazırlar. İnsan ruhunu tanrıya çevirir ve yaşamın yasalarını öğretir. Kişi sanat yoluyla kendini ifade etmek suretiyle kendini gerçekleştirir, sanatsal yaşam tecrübesini artırır. Yaşamın tüm gerçekleri, doğumun, ölümün, aşkın gerçek çatışmaları bir sanat eserinde daha yoğun ve net bir şekilde görülür. Sanatın beraberinde getirdiği tüm bu olumlu özellikler, sanat eğitiminin de hedeflenen amaçları arasında yer almaktadır (Ersoy, 2002; Aktaran: Sahin, 2008: 17).

Sanat için eğitim ise, belki biraz daha somut ve gerçekçi bir yaklaşımla, çağımızın bilimsel ve teknolojik bir çağ olduğunu kabul eder ve bu gerçekten yola çıkarak sanat eğitimi de ussal (aklı) temellere oturtur (San, 1982: 216). Bu akli temelleri sağlam yapılarla desteklemek için kendi disiplinde öğretim ortamları oluşturma ihtiyacı vardır. Kırıçoğlu (2009: 5)'na göre öğretim, ancak bilgi ile hazırlanan, sunulan, yönlendirilen, denetlenen bir dizge içinde anlamlı ve etkili olur. Yaratıcı davranış için özgürlük, bolluk, güven ortamı ne kadar gerekliyse, öğretim ortamında, öğretme bilgisi, becerisi, deneyimi ve disiplini de o kadar gereklidir. Sanat öğretmenin öteki öğretmenlerden farkı, özgürlük ve çalışma disiplini gibi, biri ötekine zıt gibi görünen iki davranışı ustalıkla anlamlı bir şekilde birleştirmesidir. Bunun ilk koşulu ise, amaca uygun hazırlanmış öğretim programlarıdır.

Sanat eğitimi sürecinde bireyin birçok yönden gelişimi yadsınamaz bir gerçektir. Bilimsel gerçeklere dayalı eğitim anlayışı kendi içindeki kurallarla birlikte

ilerler. Bu gerçeklerin doğru tespiti, uygulanması ve başarılı sanat eğitimi politikaları, toplumsal ilerleme için önemlidir ve bu amaçla çaba gösterilmesi akıllıca çözümlerdir. Kırıçoğlu (2009: 8), sanatta öğretim/öğrenme sürecini karmaşık olarak ifade eder. Bu süreçte öğretici ile öğrenenin bire bir ilişki içinde olması çok önemlidir. San (1983: 19) bu süreci şöyle açıklar; “sanat eğitimi sürecinde; algılama, bilgilenme, düşünme, tasarlama, yorumlama, ifade etme ve eleştirme davranışları, estetik ilkeler doğrultusunda sanatın dili kullanılarak edinilir.”

2.1.6. Grafik Tasarımının Anlam ve Önemi

İnsanoğlu tarihi boyunca işaretleri ve gölgeleri iletişim için olduğu kadar hayal gücünü ortaya koymak için de kullanmıştır. Günlük hayatındaki başarılar kendine has vurgularla anlatılmaya çalışılmıştır. Bu anlamda ilk mantıksal düzenlemeler yapan çizerlere, belki de ilk grafikerler demek doğru olur. Daha sonra baskının icadı bu grafik çalışmalarının daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır (Gordon, 2005: 10).

“Grafik sözcüğü Yunancada; yazmak, resim çizmek, işaret, desen anlamına gelen ‘grafikos’ ya da ‘graphein’ sözcüğünden türetilmiştir (Temel Britannica,1992: 220)”. Grafik kelimesi kavramı genel anlamı ile tüm sanatsal, teknik ve endüstriyel resim, yazı ve çizimleri, çoğaltma teknikleri, baskı için boyama ve çizim teknikleriyle yapılan resimleri kapsayabilmektedir. Bu nedenle grafik sanatlar denince yazılmış, çizilmiş baskı amacıyla, resmedilmiş, özgün resimlerle bunların üretilmişleri anlaşılmaktadır.(<http://www.yeniforumuz.biz/showthread.php?1318426Grafikasar%C4%B1m-elemanlar%C4%B1n%C4%B1n>)

Bu tanımlardan da anlaşılacağı gibi, grafik sözcüğü bir sanat alanını anlatmaktadır. Grafik sanatlar plastik sanatlar içerisinde yer almasına rağmen, işlevsellik açısından tüm sanat dallarından farklılıklarıyla bilinir. Grafik sanatları öteki sanat dallarından ayıran en büyük özellik, yapılan işin baskı için hazırlanmış olmasıdır. Maliyetinin düşürülebilmesi imkânına sahiptir ve çoğaltıma dayalı olduğu için kitlelere daha çok hitap eder (Tepecik, 2002: 17). Afiş, amblem, logo, ilan, broşür, etiket, kitap basma, resimleme, süsleme ve ciltleme, tipografi, kutu ve harf tasarımları, çeşitli reklamcılık ve sanat tasarım ürünlerinin tümü grafik sanatlarının ürünleri içinde yer alır. Çok geniş bir alanı kapsayan bu sanat dalı, temelde güzel sanatların uygulamalı

sanatlarla ve yeni teknolojilerle buluştuğu bir alan olarak nitelendirilebilir. Başka bir deyişle, grafik sanatlar teknolojik alanları kullanarak görsel öğelerden bir iletişim dili yaratır.

Dilimize tasarlama sözcüğü, İngilizce ve Fransızca'daki “desing” kelimesi karşılığı olarak kullanılmaktadır. Becer (1997: 32)'e göre, tasarım günümüzde oldukça sık kullanılan etkileyici bir sözcük olmakla birlikte ne anlama geldiği de tam olarak anlaşılammıştır. Tasarım; bir model, kalıp ya da süsleme yapmak değildir. Bir tasarım kendi içinde bir yapıya ve bu yapı içinde bir planlamaya sahip olmalıdır. Bütün sanatların temelinde bu tasarım olgusu bulunmaktadır. Tasarlama eylemi oluşturulacak yapının organizasyonu ile ilgili her türlü faaliyeti içine almaktadır.

“Grafik tasarım terimi, 1922 yılında W.A.DWIGGINS tarafından kullanılan ve çoğunlukla ticari amaçlarla yapılan logo, antet, reklam, poster, kitap, web sayfası vb. şeyleri içeren sanat tasarımı için kullanılmıştır (Keser, 2005:155)”. Lynn'ne göre grafik tasarım, sanatçının elinden özgün biçimlendirmeye çıkan ya da özgün çoğaltmayla elde edilen eser ile bilgi iletmek, basılmak, kitle iletişim araçlarında kullanılmak amacıyla hazırlanan çizgi, yazı veya resim içeren düzenlemelerdir (Aktaran: Ekici, 2004: 34). Tepecik (2002)'e göre grafik tasarım, temelde görsel materyallerin ister yazılı, ister resimsel olsun bir biçimde düzenlenmesidir. Bu yorum, grafik sözcüğünün yazmak, çizmek, görüntülemek ve çoğaltmak, anlamına geldiğini ifade etmektedir. Coşkun (2007: 31)'na göre grafik tasarım, en kısa tanımıyla, resmin stilize edilmiş halidir. Teknoloji geliştikçe sadece basılı malzemeler değil, internette web sayfaları, film aracılığıyla perdeye yansıtılan, video ile ekrana gönderilen ve bilgisayarlar yardımı ile üretilen görsel malzemeler de grafik tasarım kapsamı içine girmiş ve bu terimin anlamı oldukça genişlemiştir.

Tasarım, bir problemin çözümü demektir. Grafik tasarım problemleri genellikle iki boyutlu yüzeyler üzerinde çözülür. Genelde bütün görsel sanatlar, özelde ise, iki boyut içinde var olan görüntü sanatları hemen hemen aynı dili kullanırlar. Ressamlar, fotoğrafçılar, heykeltıraşlar, seramikçi ve diğer birçok meslek grubunun oluşturduğu sanat profesyonellerinin yeni bir üyesi olan grafik tasarımcısı da birçok tasarım problemini çözmede bu ortak dilden yararlanır (<http://teknografiker.net/grafik-tasarim-nedir-tarihi-gelisimi-t76.0.html;wap2=>).

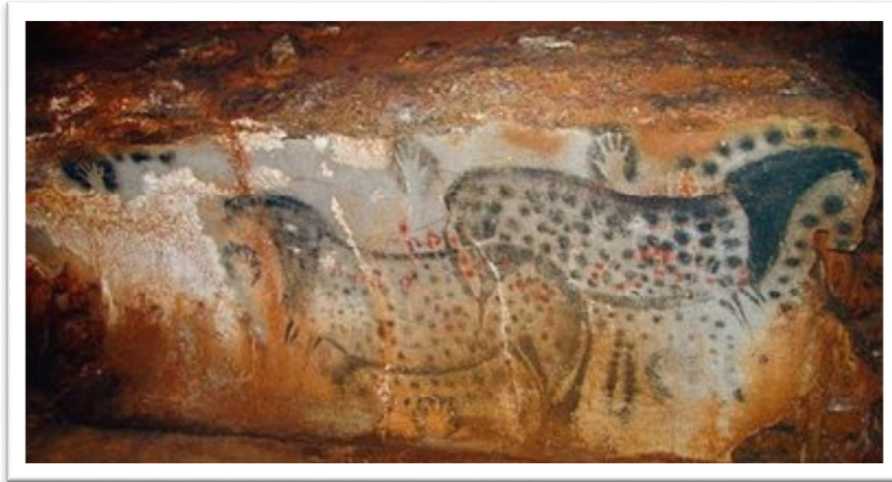
Tasarım, tüm sanatsal etkinliklerin içinde yer aldığı bir olgudur. Planlı bir yapıya ve haliyle kuralları vardır. Dolayısıyla tasarımın grafiksel olması ya da grafik tasarım olması, tasarım kurallarının grafik alanına uygulanmasını gerektirir. Grafik tasarıma, “Görsel iletişim tasarımı” da denir. Grafik tasarım bir mesajı görsel iletişim yoluyla hedef kitleye duyurma işlevini, güzel sanatların estetik nitelikleriyle birlikte, resim ve yazıyı birbirini tamamlayan bir düzenleme içinde kullanarak yerine getirir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997: 702). Bu düzenlemede kişilerin dikkatini çekmesi ve etkilemesi görsel öğelerin bir araya getirilme başarısı ile ilgilidir. Dolayısıyla grafik tasarım psikolojik bir üretim alanıdır.

Birey dış dünyaya ilişkin bilgilerinin büyük bir bölümünü görme duyusu aracılığı ile sağlar. Görme duyusu bireyin tüm duyu sistemi içinde zenginlik, etkinlik açısından ayrıcalıklı bir yer ve öneme sahiptir. Görsel algılar, bireyin davranışlarında diğer duyu organlarına oranla daha büyük bir etki oluşturur (Teker, 2002: 75). Kunst’a göre, dış dünyadan bilgi ve bildirişim alma duyu ve duyularla yapılmaktadır. Bu anlamda duyu ve duyuların haberleşmeyi sağlayan araçlar olarak görülmesi mümkündür. Duyular içinde algılama bakımından en önemli rolü oynayan ise, görme duyusudur. İnsanın gerçekliklerle ilgili bilgi toplama işleminin % 70-80’i görme kanalından gelmektedir (Aktaran: San, 1981: 292). Beş duyu organıyla alınan uyarıcılardan nesnel gerçeklik ve öznel yaşantı boyutlarında etkileşerek organizmayı harekete geçiren anlamlı uyaranlar haline dönüştürülme sürecine algı denmektedir (Aydın, 2001: 155). Kişiler duyu organları aracılığıyla algıdaki farklılıklarını oluştururlar.

Algılama; farkına varma, bilgi sistemimiz içinde bir yer bularak yakıştırma ve söz konusu olguyu nesnel ve nicel olarak yargılayıp değerlendirme sürecidir (Erbay, 1997: 19). “Algılamayı etkileyen faktörlerden olan iletişim, birbirlerine buldukları ortamlardaki nesnelere, olaylar ve olgularla ilgili değişimleri haber veren, bunlara ilişkin bilgileri aktaran, aynı olgular, nesnelere, sorunlar karşısında benzer yaşam deneyimlerinden kaynaklanan, benzer duygular taşıyıp bunları birbirine aktaran insanların oluşturduğu topluluk ya da toplum yaşamı içinde gerçekleştirilen tutum, yargı, düşünce ve duygu alışverişi olarak tanımlanmaktadır (Teker, 2002: 33,34)”. İletişim birlikte yaşamın önemli bir kıstasıdır. Birlikte yaşayan insanlar iletişim içinde olmak zorundadırlar. Grafik tasarım, insanlar arasında iletişim aracı olarak önemli bir

görev üstlenmiştir. Görsel grafik öğelerinin dili, söze dayalı anlatımı aşan bir güce sahiptir. Aynı dili konuşmayan, okuma yazma bilmeyen insanlara grafik simgelerle aynı mesajı iletme mümkündür. Grafik tasarımda iletişim ve mesaj söz konusudur.(<http://www.yorumla.net/photoshop-ve-grafik/461224-grafik-tasarim-nedir.html>).

Toplumlar, tarihsel süreç boyunca kendilerine has iletişim araçları oluşturmuşlardır. Grafik tasarım ürünlerinin iletişim aracı olarak kullanılması oldukça eski olduğu söylenebilir. Grafik tasarım, M.Ö. 25.000’lerde yapılmış mağara resimlerine tarihlendirilebilir. Sonra daha çok el yazması dini içerikli kitaplar grafik tasarımın önemli ürünleri olarak görülebilir. Daha sonra ise, 1450’lerde Johann Gutenberg’in hareketli matbaayı icadı ile kitaplar yaygınlaşmaya başlamıştır.



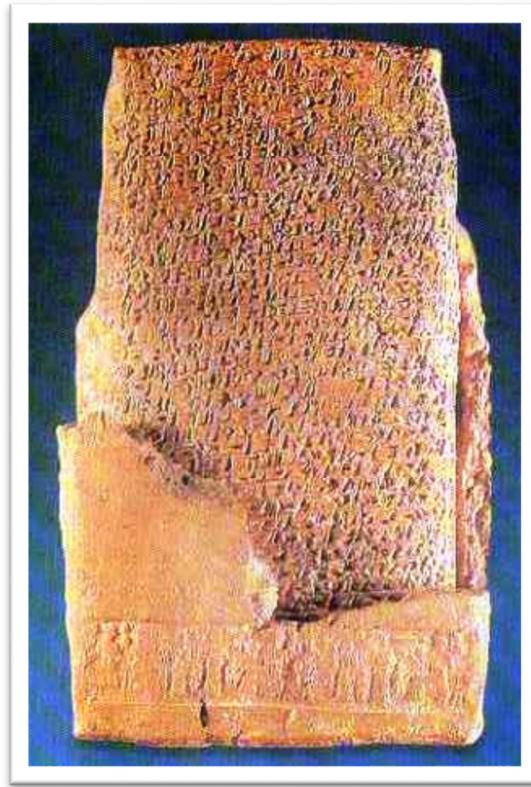
Resim 1
Benekli Atlar,
Pech Merle
Mağarası,
Fransa,
M.Ö. 25000.

Mağara duvarlarına yapılan veya kazınan resimler ilk iletişim örnekleri grafik sanatlar ürünleri sayılabilir (Resim 1). PechMerle (Fransa, MÖ 25000) Mağaralarında bulunan resimlerde hayvan ve insan figürleriyle günlük yaşamdan kesitler işlenmiş ve boyalı ellerin şablonları duvarlara çoğaltılmıştır.

“Mağara duvarlarına çizilen resim ve yazılar, görsel iletişimin bir aracı olarak başlangıçtaki iç içeliği, zamanla resimsel soyutlaşma ve sembolleşme yoluyla yazının özgün yapısını oluşturmuştur. Görsel anlatım aracı olarak resim ve sözel anlatımın sembolik biçimde kâğıda aktarımı niteliği ile yazı, iki ayrı iletişim ögesidir. Grafik tasarım bu resim ve yazıyı birbirini tamamlayan bir biçimde aynı ortamda kullanarak, yeni bir iletişim türü yaratmıştır” (Alakuş, 2002: 6). Dolayısıyla ifadeyi ve algılamayı

kolaylaştıracak şematik gösterge dizgeleri oluşturularak ilk yazıların, hiyeroglif ve çivi yazılarının oluşumunu da sağlamıştır (Artut, 1998: 1).

Çoğaltım tekniğinin grafik sanatlarının temel prensibi olduğu varsayıldığında 6000 yıl süresince Anadolu ve Mezopotamya’da küçük silindir mühürler ve çivi yazısıyla hazırlanmış zarflar (Resim 2) grafik çoğaltımların üç boyutlu ürünleri sayılabilir (Tepecik, 2002: 18).



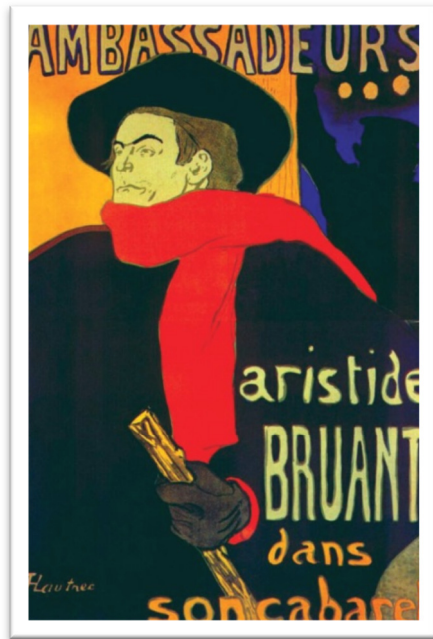
Resim 2
Çivi yazısıyla
yazısıyla
yazılmış
mektup ve zarf
M.Ö. 1900

Yazının gelişimi grafik tasarım tarihi içinde önemli bir yer tutar. Yazı ve grafik birbirlerinden ayrılması mümkün değildir, bu nedenle grafik sanatının var olması yazı sanatı ile gerçekleşmiştir. İlk Kur’an-ı kerimler Kufi yazı ile yazılmıştır (Resim 3). Düz çizgiler ve köşelerden oluşan bir yazı çeşididir. Kufi denilen yazının en temelli karakteri geometrik olmasıdır.



Resim 3
11. yüzyıla ait
Kur'an-ı Kerim
Irak

Grafik tasarım görsel bir iletişim sanatı olduğundan grafik tasarım ürünü yazı, resim ve fotoğraflarla geniş halk kitleleri bilgilendirilirken estetik açıdan eğitim de söz konusu olmaktadır. Grafik sanatının temel işlevi bir mesajı iletmek, bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktır. Görsel iletişim yoluyla yazı ve elemanları, estetik kurallar çerçevesinde düzenlenmektedir. Modern grafik sanatının şimdiki konumuna erişmesindeki en büyük paylardan biri de hiç kuşkusuz Lautrec'e ait olduğu söylenebilir (Resim 4). Lautrec'in göz dolduran tasarımlarıyla afiş, ucuz bir baskı nesnesi olmaktan çıkıp sanatsal bir ifade biçimine bürünmüştür.



Resim 4
Afiş Tasarımı
Henri de
Toulouse-Lautrec.

Tarih boyunca grafik tasarıma birçok örnek verilebilmekle beraber, bugünkü anlamda grafik tasarımı, endüstri devrimi ile ortaya çıkan rekabetin doğurduğu bir zorunlulukla ilişkilendirmek mümkündür. Bu şekillenme 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başında ortaya çıkan hareketlerle gerçekleşmiştir. Avrupa’da tüm bu gelişmeler sürerken, bulunduğumuz coğrafyada da keşiflerin etkisi olmuş, ayrıca grafik tasarım çok daha eskiye dayanan kültürel unsurlarla gelişerek bu gelişmelerle birlikte günümüze kadar taşınmıştır (Hancı, 2008: 20).

Grafik tasarım, günümüzde önemli bir görsel iletişim sanatıdır. Sanatta grafik, görsel olarak algılanan varlıkların, nesnelerin görüntü, renk ve şekillerle yansıtılması olayıdır. En önemli işlevi herhangi bir mesajı topluma iletmek, bir ürün veya hizmetin tanıtımını yapmaktır. Günümüzün profesyonel grafik tasarımcısı, şekilleri resim kâğıdına çizip metinleri daktilo eden bir anlayışı devam ettiren bir kişi değildir. Sürekli yaratan, araştırmacı tasarımcılar, uzun süreli denemeler sonunda çalışmalarını üretirler. Masaüstü teknolojisi, tüm bu çalışmalarını bilgisayar ekranına taşımıştır. Öncelere bir grup veya ekip ile tasarlanan çalışmalar teknoloji olanaklarıyla tek kişi tüm bu işleri yürütebilmektedir (Artut, 2004:119). Grafik tasarım görsel bir iletişim sanatıdır. Grafik ürünlerinin anlatım gücü, söze dayalı anlatım gücünü aşmıştır. Farklı dillerde konuşan veya okuma yazma bilmeyen insanlar, grafiksel simgeler aracılığıyla birbirleriyle iletişime girmektedir.

Grafik tasarımın en önemli unsurlarından biri iletişim yönüdür. “Bir grafik tasarım problemi daima iletişimle ilgilidir. Tasarımcı; uygulama yöntemlerinin yanı sıra görsel algılamanın doğasını, görsel yanılmanın rolünü ve sözel ile görsel iletişim arasındaki ilişkileri de bilmek ve göz önüne almak zorundadır” (Becer, 1997: 34). Grafik tasarım bir yandan iletişim ile bu denli ilişkide olarak kendini güncellemek, tüm iletişim süreçlerinde var olmak durumunda iken; öte yandan farklı, dikkat çekici olma zorundadır. Çünkü grafik tasarımı, günümüzün sıkılmış izleyicisinin mesaja ilgisini çekerek, yeni ve denenmemiş yollar araştırma ve bulma süreci olarak da tanımlanmaktadır (Becer, 1997: 49). Grafik sanatçısı görmede, gördüğünü algılamada, görsel algılarını kritik etmede, yargılamada ve tasarımı malzemeye dökmede uzmanlaşmalıdır (Atalayer, 1994: 112).

2.1.7. Grafik Tasarım Öğeleri ve Süreçleri

Grafik tasarım, görsel bir iletişim aracıdır. Birinci işlevi de mesaj iletmek ya da bir ürün veya hizmeti tanımadır. Teknoloji geliştikçe, sadece malzemelerle değil, film aracılığıyla perdeye yansıtılan video ile ekrana gönderilen ve bilgisayarlar yardımı ile üretilen görsel malzemeler de grafik tasarımın kapsamının içine girmiş ve bu terimin anlamını genişlemiştir (<http://www.yeniforumuz.biz/showthread.php?1318426-Grafik-tasar%C4%B1m-elemanlar%C4%B1n%C4%B1n>).

Tasarımda kullanılan görsel materyaller, tasarımcının birikiminin hayal dünyasıyla yoğurulması sonucu grafik tasarım ürününe dönüşür. Tasarım dikkat isteyen bir işdir. Becer (2002: 72)'in belirttiği gibi, tasarımcı kompozisyonunda bir arada kullanabileceği unsurları seçerek gruplandırmalı ve bunları birbirleriyle uyum sağlayacak şekilde bir araya getirmelidir. Aynı temel biçime, boyuta, dokuya, renge ya da duyguya sahip unsurlar; bir tasarımda ideal bütünlüğü oluştururlar. Benzer nesnelere doğal olarak gruplandırılabilirse de benzerliğe dayalı bir bütünlük içindeki farklı unsurlar kendi üzerine dikkatleri toplar. Bunun için de diğer tasarım öğelerinin de uyum içinde olması gerekir.

Grafik tasarımın öğelerini ele alırken, temel tasarım ilke ve elemanlarından bahsetmek gerekir. Burada bahsi geçen ilke ve elemanlar her ne kadar ayrı başlıklar altında gruplandırılmış ise, de, tasarımı oluşturmak için hepsine bir bütün olarak ihtiyaç vardır. Tasarım, özellikle grafik tasarım, her türlü görseli, rengi, lekeyi içine alarak öğeleri arasına ekler. Grafik tasarım hem yazı hem de resmi beraber düzenlerken, tasarım elemanlarını kullanır, tasarım ilkelerinden de yararlanır. Kullanılan her eleman, kullanılışı itibarıyla bir düzen içerisinde ve böylece bir ilke doğrultusunda yerleştirilir. En yalın haliyle çizgilerin kullanılacağı bir tasarımda, çizgi bir tasarım elemanıdır. Bu çizgileri kalın-ince, kırık-düz gibi farklı şekillerde kullanmak mümkündür.

2.1.7.1. Tasarım Elemanları

Tasarım elemanları olarak; nokta, çizgi, doku, leke, form, boşluk, renk ve valör sayılmaktadır. Her bir eleman bir diğerinin oluşumuna etkindir. Noktaların çizgileri, çizgilerin formları oluşturması gibi etkileşim halindedirler. Grafik tasarımda özellikle

yazı ve resim ilişkisi üzerinde durulmaktadır. Yazı bu elemanlar içerisinde kimi zaman leke, kimi zaman çizgi olarak yer almaktadır. Yazı içeriği ve mesajının yanı sıra tasarım alanı içerisinde farklı karakterlerde, renklerde, uzunluk ya da incelikte kullanılabilir. Böylece tasarıma sözsözsel içeriğinin yanı sıra bir tasarım elemanı kimliği kazanarak anlatım ifadesini güçlendirir (Hancı, 2008: 24). Tasarımda kullanılan öğeler birbirlerini destekler niteliktedir. Bazen biri diğerinin etkisini artırmak için bazen de bir diğerinin etkisini yumuşatmak için kullanılabilir. Buyurgan (2001: 53)'a göre, tasarım elemanları olarak nokta, çizgi, doku, leke, form, boşluk, renk ve valör sıralanabilir.

Nokta:

Görsel anlatım ögesi olarak nokta; bulunduğu yere göre küçük ve merkezi nitelik gösteren dairesel benek veya lekedir. Nokta, tasarım sürecinin ilk elemanıdır. Yüzey tasarımı, hacim tasarımı ya da bir sanatsal anlatım süreci, o ilk adımla başlar ve noktaların yan yana gelmesiyle devam ederken, farklı psikolojik etkiler yaratırlar. Aralarındaki büyük-küçük, açık-koyu, sık-seyrekle, uzaklık-yakınlık ilişkilerini, renk ve konum farklılıklarını insan gözü ve beyni tarafından hemen anlamlandırılır. Bu nedenle, sanatsal üretimin ve tasarım sürecinin başlangıcında noktanın oldukça önemlidir (Akçadoğan, 2006: 13).

Noktaların birleşmesiyle çizgiler oluşur; çizgilerin birleşmesi ile formlar oluşur ve dolayısı ile formların temelinde de noktalar vardır. Gözün merceksel yapısının maksimum-minimum görme sınırlılığı vardır. Gözün görüp algılayabildiği en küçük, en minik leke nokta ögesidir. Noktalar sıklığı gevşekliği, yönelişleri, biçimsel karakteri gibi durumlarıyla tasarımda farklı katkılarda bulunurlar. Bunun yanı sıra noktalar; eşit büyüklükte, farklı büyüklükte, farklı ton değerinde, farklı renklerde olan noktalar olarak başlıklara ayrılabilir.

Çizgi:

Çizgiyi, birbiri ardına sıralanmış değişik yönlerdeki sınır belirleyici hat olarak tanımlanabilir. Akçadoğan (2006: 63) Çizgiyi, noktaların belli bir yön üzerinde hızla hareketinden, ya da sıklaşarak yan yanana dizilmeler diye tanımlar.

Görülen, fark edilen ince uzun her şey çizgi olarak algılanmasının yanı sıra iki nokta arasındaki en kısa iz olarak ta ifade edilebilir. Çok defa tasarda yer alan ögedir. Çizginin belli başlı fonksiyonları vardır. Çizgi bir alanın konturlarını çizer ve alanı böler. Biçimler oluşturur, biçimin en özlü ve en soylu gösterme yoludur. Bir yüzeyde ton değeri verir. Motif ve kompozisyon oluştururlar. Doku oluşturabildikleri gibi renk, gölge, aydınlık, mesafe ve aralığı ölçmede çizginin çok faktörü vardır. Hareketi ifade ederek, hareketten doğar ve hareket dinamizmi verir

<http://www.yeniforumuz.biz/showthread.php?1318426-Grafik-tasar%C4%B1m-elemanlar%C4%B1n%C4%B1n>

Göz çizgisel düzene göre algılama yapar. Çizgisel yön, dönüş, çarpma, kesişmeler, miktar ve kalınlık farkları çizgiye görsel ögenin psikolojik yansımaları oluşturmasını sağlar. Oluşturduğu doku aynı zamanda rengin ve ışığında izdüşümüdür.

Keser (2005: 83)'e göre çizgi;

1. Sanatın bir elemanı: Hareket eden bir sivri ucun bir yüzey üzerinde bıraktığı aralıksız iz.
2. İnsanın en ilkel görsel anlatım aracı: Çizgi, grafiksel bir anlatım ögesidir. Çizgi kendi başına bağımsız bir eleman değil, noktalara bağlı olup noktaların birleşmesinden çizgiler oluşur.
3. Diğer taraftan iki renk, yüzey ya da leke arasında da kendiliğinden bir çizgi oluşur.
4. Bir sanatçının kendi algılarına göre yaptığı herhangi bir betimlemesinin imgesel ya da gerçek ana hatları; kontur. Çizginin etkisi ve niteliği sanatçının anlamını taşır.

Bazı örnekler:

- Açısız: Tavır ve karakterdeki sertlik.
- Koyu: Güç, dramatik özellik.
- Eğri:Süslemeci.
- Diyagonal (köşegen): Hassas, yumuşak.
- Horizontal (yatay): Sakinlik.
- Zikzak: Kalabalık, sıkışma.
- Düşey: Gerilim, kederlilik.

Sanatçılar, genel olarak çizgiyi farklı biçimlerde kullanırlar. Plastik ve geometrik bir kavram olan çizgi, plastik yapının temelini biçim veren bir araçtır. Değişik malzeme ve araçlarla sonsuz çizgi türleri bulunabilir. Çizgi anlatımın temeli, başlangıcı ve önemli bir denge unsurudur. Sanat yapısının düzenlenmesi ve onu oluşturan organizasyon elemanları, ayrı ayrı temel gruplara sahiptirler. Bu elemanları bağlayıcı ve başlatıcı temel unsur çizgidir. Gözle görülen gerçeğin ve grafik düşüncelerin sembolize edilmesi, sadelik ve netlik kazanması, çizginin sonsuz, derin düşüncesinde netlik kazanır (Artut, 2004: 125).

Çizgi birçok tasarımda yer alan, bir ögedir. Çizgi için belirli bir uzunluk ve belirli bir genişlik kabul etmek ve onu sınırlandırmak mümkün değildir. Genişliği ve uzunluğuna bakılmaksızın bir tasarımda çizgi etkisi oluşturan her şey çizgidir.

Çizginin görsel sanatta çeşitli görevleri vardır. Bunlardan biri, biçimi sınırlandırma, dış hatlarını belirleme görevidir. Biçimlerin kenarlarında belirgin ve baskın biçimde kontur çizgisi olarak kullanılabileceği gibi, kullanılmadığı durumlarda da biçimlerin sınırları çizgi olarak değerlendirilmelidir. Dolayısıyla bir kompozisyonda çizgi salt olarak bulunmuyorsa o kompozisyondaki çizgi karakteri, yani düz ve eğri çizgiler kompozisyondaki formların sınırları izlenerek bulunur (Yılmaz, 2007: 28-29).

Doku:

Doku, doğal ve yapay objelerin dış yapılarını oluşturan birimlerin oluşturduğu sistemlerdir. Bu bilimsel sistemler doğal ya da yapay olsun, nesnelerin karakteristik yapılarını meydana getirirler. Nesnelerin dış yüzeyini kaplayan dokular çok farklılık göstermektedirler. Bu yapı çeşitliliği görme ve dokunma duyuları üzerinde farklı psikolojik etkiler oluşturabilir (Akçadoğan, 2006: 203). Her varlığın kendine özgü bir yapısı vardır ve yüzeyi bir doku türü ile örtülüdür. Doğada var olan dokunulabilen her şeyin kendine has bir algı oluşturma hali vardır. Odabaşı (2002: 69)'nın da belirttiği gibi, doğada dokusuz yüzey yoktur. Dokunarak algılanan doku türleri, dokunulan yüzeyin niteliğini belirler. Sert, yumuşak, pürüzlü, tüylü, kaygan, düz gibi... Varlıklara dokunulduğunda algılanabilen dokulara “gerçek doku” denir. Halının yüzeyi, yaprağın damarlarını, ceviz kabuğunu ya da bir dantelin dokusunu dokunarak algılanabilir. Bütün

yüzeyle dokunulduğu zaman bizde dokunsal duygular uyandırır. O halde yüzeylerin bir takım dokunsal değerleri vardır.

Dokunma duygusuyla değil yalnızca gözle algılanabilen dokulara ise, “görsel doku” adı verilir. Örneğin, bir koyunun kıvrımlı çizgiler yardımıyla tüylerinin ifade edilerek resmedilmesi görsel doku örneğidir. Burada, resme dokunulduğunda varlığın gerçek dokusunu hissedilmesi olası değildir, ancak gözümüzle resimdeki çizgiler sayesinde koyunun kıvrıkcık tüyleri algılanabilir (Yılmaz, 2007: 34). Dokunun işlevselliği izleyicide duygulu, anlamlı bir etki bırakır. Birçok sanatçı kendi tarzında dokuyu vazgeçilmez bir eleman olarak kendine özgü bir biçimde kullanır (Artut, 2004: 132). Doku tesiri ister resim, ister grafik olsun, artistin üzerinde durduğu bir noktadır. Kumaş, ağaç, saç teli gibi gayeye uygun doku özellikleri olan objelerin farklı psikolojik ifadeleri olabilir.

Leke:

Leke yüzey üzerinde ışığın etkisi ile ortaya çıkan ton farklılıklarıdır. Bir rengin kendi içerisinde farklı tonları olabilir, aynı zamanda farklı renklerin de kendi aralarında ton değerleri de değişebilir. Bunların kullanımında lekesele ögeler ortaya çıkar. Başka bir tanımla yüzey üzerinde algılanan farklı ton değerine “leke” denebilir. Yılmaz (2007: 34)’e göre, bir biçimin salt leke değeri olabilmesi için, değerleri açısından yaklaşıldığında, obje rengi genelde bu üç ton üzerinde bir yere oturtulur. Örneğin; tam değerinde oldukları durumda sarı renk açık, yeşil renk orta, lacivert ise, koyu leke değerine sahiptir. Ancak her rengin açık ve koyu leke değerlerini elde etmek de mümkündür. Örneğin, maviye beyaz katarak açık leke değerine sahip bir mavi, siyah katarak ise, koyu leke değerine sahip bir mavi elde edilebilir. Yani farklı renkler aynı lekesele özellikte olabilirler. Çeşitli renklere sahip objelerin leke değerlerinin tespiti için siyah-beyaz fotoğraflarının çekersek fotoğrafta tüm renklerin sahip oldukları leke değerlerini rahatlıkla görmek mümkündür.

Tasarımda kullanılacak lekesele değerler tasarımın karakterini ortaya koyar. Açık lekelerin etkin olduğu bir tasarımda kullanılan koyu leke izleyicinin dikkatini kendi üzerine çeker. Profesyonel bir tasarımcı tasarımında lekeyi çok bilinçli bir şekilde kullanır.

Form:

Etrafımızda görmüş olduğumuz her şey bir formdur ve elemanların hemen hemen hepsini içinde barındırır. Matisse formu tarif ederken “dış görünüşün altında saklı olan gerçek” demiştir (Aktaran: Odabaşı, 2002: 63). İki boyutlu bir formun birim olarak tekrarından da üç boyutlu başka bir forma ulaşılması mümkündür. Bütün nesnelere kendine özel form yapıları vardır, nesnelere ilk bakışta formlarından ayırt edilir. Bilindiği gibi formlar yapıları gereği çok çeşitlilik gösterirler. (Geometrik formlar, köşeli formlar, yuvarlak hatlı formlar, serbest formlar vb.) Oluşturulabilecek form çeşitleri ise, sonsuzdur (Akçadoğan, 2006: 167).

Her tasarımda formların birbirlerine olan oranı farklıdır. Eser üzerinde aynı büyüklükte formların olduğu düşünüldüğünde ve izleyici bu tasarıma baktığında tekdüze hareketsiz ve tepesiz bir çalışma görecektir. Ancak farklı orantılarda oluşturulan formların düzeni izleyicinin beğenisini arttıracaktır. Bu da bize formlarda oluşturulan kompozisyonda zıtlıkları sağlayarak dengenin kurulması gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır.

Mekân (Boşluk, Espas):

Mekân, fon ile objeler arasındaki her türlü ilişki olarak değerlendirilebilir. Yani nesnelere altında, etrafında, arasında veya üstünde kalan alandır, objelerin yerleştiği zemindir, arka fondur. Resimde negatif ve pozitif öğeler vardır. Negatif öğeler genellikle espasa, mekâna işaret eder. Bir anlamda “espas” ögesi, aralık demektir. Aralık; yüzeyler, cisimler birbirine olan uzaklığıdır. Görsel algıda ise, doğal yapısından çok daha etkili bir öğedir. Cisimlerin görsel etkilerinin net, berrak, kuvvetli, anlamlı ve anlaşılır olmasında “aralık” belirleyici bir etkidir (Atalayer, 1994: 209).

Bir tasarımda kullanılan biçimlerin birbiriyle ilişkilendirilmesinde aralarında kullanılan aralık miktarı önemlidir. Başka bir deyişle gözün tasarımı izlerken yorulması ve dinlenmesi gereken yerler vardır. Tasarımcının başarısını belirleyen birazda gözün dinleneceği yeri doğru tespit edip uygulamaktır.

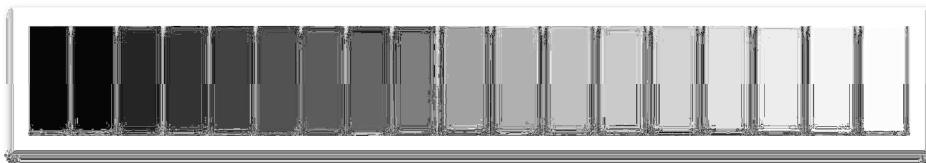
Renk:

Renk, ışıkla oluşup göz ile anlaşılan bir ışık etkisidir. Işığın eşya üzerine çarpması ile oluşan yansımaların gözümüzde meydana getirdiği duyumların her biri renktir. Işık ve renk ayrı ayrı düşünülemez. Pigment ise, boyayı oluşturan en yapı birimidir. Rengin karmaşık özelliğinden dolayı hem sanatçılar hem de bilim adamları, onun kullanımına ilişkin teorik bilgi oluşturmak için çalışmışlardır (Alakuş, 2005: 69).

Işığın renklere ayrıştırılmasını ilk olarak İngiliz bilim adamı Isaac Newton 17. yy' da ünlü deneyi ile gerçekleştirmiştir. Güneş ışığı huzmesini üçgen kesitli prizmadan geçirdikten sonra bir ekran üzerine düşürülmesiyle gökkuşağının bütün renkleri elde edilmiştir. Bu renklere “tayf” ya da “ışık tayfı” denir. Başka bir deneyle Newton bu renkleri birleştirerek beyaz ışığı yeniden oluşturmuştur. Bu sayede de beyaz ışığın farklı renklerdeki ışık karışımları olduğu bu ışıkların birleşerek beyaz ışığı oluşturacağı ortaya çıkmıştır (Akçadoğan, 2006: 243). Renk gözün retina tabakasından geçip görme merkezinden algılanarak anlamlandırılır. Bununla beraber ressamlar için renk o kadar da karmaşık olmayıp, diğer tasarım öğelerinin tümüyle yakından ilişkisi olan hayati bir öğedir. Ressamların rengi kullanma duyarlılığı, kişisel bir tarzı ve belirli bir çalışma gereksinimleri için kullanılıyor olabilir (Alakuş, 2002: 62). Rengin bir sanat eserinde kullanımı çok bilinçli yapılması gerekmektedir. Birçok vurgu renk yardımıyla yapılır. Yanlış ya da amacının dışında yapılmış bir vurgu izleyicinin farklı algılamalarına da neden olabilir. Grafik tasarım gibi vurgusal anlatımın çok güçlü olması gereken bir alanda renk kullanımı oldukça önemlidir.

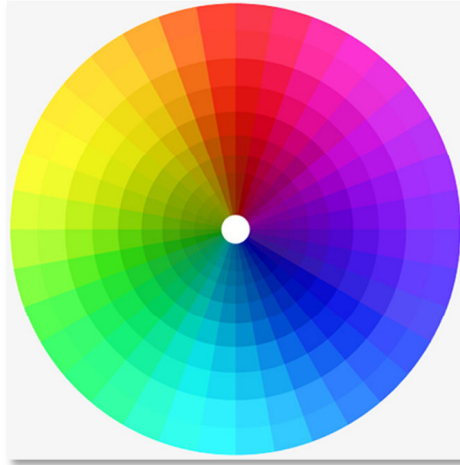
Valör:

“Bir renge siyah, beyaz ya da grinin karıştırılmasıyla oluşan ‘ton’ dan farklı olarak başka renkler de devreye girer. Yani valör; bir rengin nötr renkler ve diğer birçok rengin karışımıyla ortaya çıkan ve çok değişik renk değerlerinden oluşan bir renk yelpazesidir (Yılmaz,2007: 32)”.



Şekil 1
Ton.

Bir rengi siyaha doğru kademe kademe koyulaştırmak ya da beyaza doğru açmak mümkündür (Şekil 1). Bu duruma “ton” denirken, aynı işlemin başka renklerle tekrarlanmasıyla valör elde edilir (Şekil 2). Valör ışığın tek bir dalga boyunu yansıtmayan tonlardır.



Şekil 2
Renk skalası,
valör.

Değer olarak da anılan valör, bir rengin diğer bir renkle girdiği etkileşim sonucundaki görsel halidir.

2.1.7.2. Tasarım İlkeleri

Tasarım elemanları, tasarım alanında bir araya gelişlerinde belli ilkeler çerçevesinde toplanır. Elemanlarının yüzey üzerindeki dağılımları en sıradan halleriyle bile bir düzen meydana getirir. Tasarım ilkeleri de meydana gelen bu düzene bir disiplin oluşturur. Tasarım elemanları gibi tasarım ilkeleri de tasarımcının amacına ulaşmak için kullanması gereken bilgiler bütünüdür.

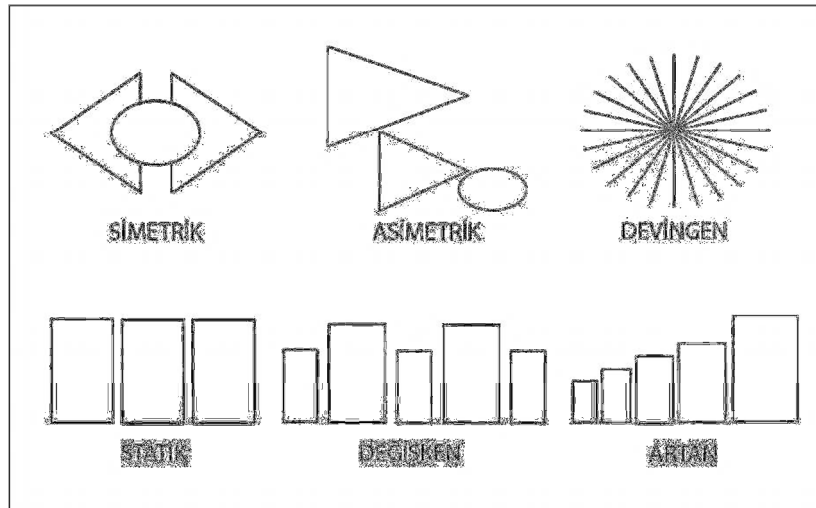
Tasarım ilkeleri daha çok mesajın amacına uygun iletilmesi noktasında başvurulacak değerlerdir. Gerek bir tasarımı inceleyip çözerken, gerekse bir tasarımı yapıp kodlarken yardımcı olurlar. Bu noktada grafik tasarımın kitlesel iletişim yönü bir kez daha kendini göstermektedir. Elemanların hangi ilkeler doğrultusunda bir araya getirileceği, tasarımcının özgün duruşu ve birikiminin yanı sıra, kitlenin düzeyi ile de ilintilidir. Tasarımcı bu noktaları dikkate alarak tasarımı yapar (Hancı, 2008: 22).

Ritm ve Hareket:

Hareket, bir sanat eserindeki nesnelerin hareket hissi uyandıracak şekilde düzenlenmesidir. Ritm de harekete bağlıdır ve belli ölçülerdeki tekrarlardan meydana gelir. Görsel elemanlar, yön değiştirerek ritmik tekrarlar doğrultusunda düzene hareket kazandırır. Tekrarlanan unsurlar, izleyici bakışının eserin yüzeyinde kolayca dolaşmasını sağlar. Bunun en güzel örneği, organik bir ritm olan ve insan ömrü boyunca durmaksızın ritmik tekrarlarla çalışan kalp atışlarıdır. Kalp atışlarındaki ritm bozukluğu, organizmanın hastalığına işaret eder (Yılmaz, 2007: 38). Artut (2004: 131)'un belirttiği gibi, ritmik olmayan hareketlerde denge ve uyumdan bahsedilemez. Doğadaki canlılarda da içgüdüsel bazı ritmik hareketler vardır. Örneğin, kuşların göç sırasındaki ritmik hareketleri ve belirli bir düzen içinde uçmaları, arıların hep aynı tarz ve ritimde bal peteklerini oluşturmaları gibi.

Tasarımdaki ritm sorunu çalışmanın başarısını sorgular. Ritimle çizgi, ton, yüzey, biçim bir düzene girer. Çizgide, biçimde tonda, renkte ritim kendini gösterir (Şekil 3).

Şekil 3 Ritm (Chapman, 1994; Aktaran Artut, 1994: 131)



Ritm anlatılmaktan çok sezilir. Ritm bir sanat eserinde görsel bir tempo yaratmak için tekrarlanan elemanların dikkatli düzenlenmesiyle gerçekleştirilir. Bu tekrarlanan elemanlar, izleyicinin bakışının eserin yüzeyinde kolayca gezmesini, dolaşmasını sağlar (Boydaş, 2007: 25). İzleyici gözünün çalışmanın sınırları içinde kolaylıkla gezmesi izleyiciyi rahatlatıp yapılan çalışmanın görsel değerini anlamlandırır

Tasarımcı kullandığı elemanlarda ritm ve hareketi gözeterek anlatımını güçlendirebilir, mesajına dikkat çekebilir. Grafik tasarımda yazı, bu ritm ve hareketin alan içerisinde işaret ettiği yere konabilir. Böylece gözün ilk önce yazıyı kavramasına imkân sağlanmış olur.

Denge:

Denge doğada her zaman vardır. Doğanın işleyişi belli denge sistematikleriyle gerçekleşir. Varlıklar-nesnelere arasında belirli bir düzen vardır. Dengenin oluşmasında formlar arasında birlikteliği ve bütünlüğü oluşturmak için sanat yapıtının sanatçı duyarlılığı ile örtüşmesi gerekmektedir (Artut, 2004: 132). Boydaş (2007: 21), iki türlü dengeden söz eder. Simetrik ve asimetrik denge. Şöyle de söylenebilir. Karşılıklı denk, karşılıksız denk veya eşitlik. Sanat bağlamında eserin iki yarısının eşitliği söz konusudur ki, bu en basit dengedir. Karşılıksız denk daha ilgi çekici olup, bünyesinde başka nitelikler de içerir. Karşılıksız denge birbirlerinin aynısı olmayan nesnelere oluşturduğu dengedir.

I. Simetrik Denge:

“Simetri sözcüğünün iki anlamı vardır. Simetri denildiğinde ilk olarak; iyi orantılanmış ve dengelenmiş parçaların oluşturduğu genel bir yapı akla gelir. Diğer taraftan, hayali bir çizgi ya da düzlemle ayrılmış iki yönlü biçim benzerliği de simetri olarak tanımlanır (Becer, 1997: 65)”. Simetri günlük yaşantıda bazı durumlarda en çok kullanılan denge çeşididir. Örneğin, duvara asılan bir tablonun duvar kenarlarıyla ölçülerek ortalanması bile bir simetrik denge kullanımüdür.

II. Asimetrik Denge:

“Yirminci yüzyıl başlarında ortaya çıkan modern sanat ve tasarım akımları, simetrik dengeyi reddederek; geleneksel olarak simetri noksanlığı ya da bütünü parçaları arasında orantıya dayalı bir eksik anlamına gelen asimetrik dengeyi benimsemişlerdir. Modernist akımlar, birbirine benzemeyen ya da eşdeğer olmayan görsel unsurlar arasında dinamik bir denge ya da düzen sağlayan bir kavram olarak ele alıp kullanmışlardır (Becer, 1997: 66)”. Çağdaş yaşamla birlikte değişen görsel bakış

açıları bugün birçok alanda asimetrik denge anlayışını kullanır. Mobilya tasarımından giyim tasarımına kadar modern çizgilerde ki birçok üretimde asimetrik denge kullanıldığı görülmektedir.

Vurgu:

“Vurgu (emphasis), baskın unsur, egemen unsur (dominant öge) ve ilgi odağı yaratmak için kullanılır. Burada dikkat çekilmesi istenen bazı sanat öğeleri önemsenererek yani vurgulanarak kullanılır. Zıtlıklar aracılığıyla da vurgu gerçekleştirilir. Merkezi bir şekilde yerleştirilen büyük bir şekil, parlak bir renk alanı, ışık ve gölge arasında keskin bir zıtlık, çevresindekilere göre çok ağır bir dokuya sahip olan ve belirli bir yere yönlendiren bir dizi çizgi, bütün bunlar sanatçının gözlemcinin dikkatini elinde tutmak ve ilgisini çekmek için kullandığı araçlardan biridir (Alakuş, 2005: 72)”. Grafik tasarım ürününün iletişim yönü düşünüldüğünde vurgunun bu iletişimi sağlamak için ne kadar önemli olduğu daha iyi kavranabilir. Tasarım elamanlarının kullanım durumları tasarımdaki vurgu tipini belirler.

İki önemli görsel vurgu tipi vardır. Birincisinde sanat elemanı bütün esere baskındır, ikincisinde ise, bir bölge tüm öteki bölgelere egemendir. Eğer sanatçı eserinde bir elemanı vurgulamak, öne çıkarmak, dikkati üzerine çekmek isterse, öteki elemanları ikinci dereceye atar. Baskın eleman bütün eserde izleyicinin dikkatini kendisine çeker. Bazen bu baskın eleman öylesine güçlüdür ki, bütün eser onun emrindedir (Boydaş, 2007: 22). Dikkatin toplandığı alan grafik tasarım ürününün mesajını ortaya koyduğu alandır. Bu nedenle vurgu yapılırken kullanılacak tasarım elemanları çok iyi seçilmelidir.

Kontrast:

Zıtlık kavramı, sanat ve tasarım açısından da oldukça önemli bir yere sahiptir. Karşıtlık, kontrast gibi kelimelerle eşanlamli olan “Zıtlık”, tasarımdaki temel dengeyi oluşturduğu için tasarımın monoton olmasını engeller. Tasarımın ya da herhangi bir sanat eserinin heyecan verici, merak uyandırıcı, canlı, fark edilebilir, kışkırtıcı, çarpıcı olmasını sağlar. Herhangi bir zıtlık etkisinden yoksun bir tasarım sıkıcı, hareketsiz ve cansızdır. İzleyici tarafından dikkati toplayamaz (Akçadoğan, 2006: 291). Zıtlıklar

grafik tasarımın mesaj iletme çabalarını da yerine getirir. Buyurgan (2001: 69)'a göre, kontrastın aynı zamanda tamamlayıcı (dengeleyici) bir özelliği vardır. Günlük yaşamımızda da birçok birbirine zıt kavram ve oluşumlar vardır. Gece-gündüz, sıcak-soğuk, sert yumuşak, büyük-küçük, güzel-çirkin gibi. Günlük yaşamın anlamlanması zıtlıklar sayesinde gerçekleşir.

Zıtlıklar sayesinde olgular, durumlar, biçimler, renkler vb. anlam kazanır. Zıt faktörlerin varlığı aslında birbirlerinin varlığının temelini oluşturur. Gerek vurgu yapmak için, gerekse hareket ve ritim açısından zıtlığa kullanılabilir. Tasarım elemanlarını kompozisyonlarında kullanırken monotonluktan uzaklaştırmak için zıtlıklara ihtiyaç vardır. Bu zıtlıklar renk, biçim, miktar, yön kontrastı olarak da gruplandırılabilir.

Akçadoğan (2006: 294)'a göre, “Zıtlık” kavramının özünü kavranmasına yönelik yürütülecek çalışmalarda, sınırların, kalıpların ve klişelerin yıkılması hedeflenmelidir. Bu amaçla yapılacak çalışmalarda tasarımın temel dengesi iki ayrı zıtlık ilişkisi ile irdelenir.

- Görsel Zıtlık
- Kavramsal Zıtlık

Görsel zıtlıkta; boyut, yön, aralık, ışık, form, doku, renk ve malzeme öğelerine bağlı zıtlıklar söz konusudur. Kavramsal zıtlıkta ise, doğal ya da yapay nesnelerin kavramsal ve işlevsel zıtlıklarına ilişkin zıtlıklar vardır.

Birlik:

Birlik, sanat eserindeki organik bütünlükle ilgilidir. Bir kompozisyonda oluşturulan bütünün değeri, ayrı ayrı öğelerin değerinden daha ön plandadır. Kompozisyonu oluşturan elemanlar arasındaki uygun bağlantılar, birliğin oluşumunu sağlar. Örneğin leke değerlerinin gelişigüzel serpiştirilmesi, lekeler arasında kopukluğa ve dağınıklığa neden olacaktır. Oysa gerek koyu, gerekse açık leke değerlerinin, gözümüzün bağlantıları kurabileceği, devamlılığı sağlayabileceği şekilde yerleştirilmesi, birliği, bütünlüğü sağlayacaktır (Yılmaz,2007: 36).

Grafik kompozisyonunda resimler, şekiller ve yazılar bir bütün olarak düşünölmelidir. Bir bütün elemanların birbiriyle uyum içinde çalışması birbiriyle bağlantı kurması demektir. Bütönlük, birbirlerini “hatırlatan”, birbirlerini “çeken”, birbirlerini “içlerinde taşıyan” ögeler, uygunluk yaratırlar. Ölçü, doku, renk, yön, ışık, gölge gibi ögelerle elde edilen görsel birlikler, kolay bir algılama süreci oluştururlar.

Benzer ögelerin gruplaşma eğilimleri, hem gözün öncelikle ve rahatlıkla algılanmasını sağlar, hem de algıda, birlik-bütönlük duygusu yaratır. Sıradan izleme hareketinde gözün bakışı görselin sol üst köşesinden başlar sağ alt köşesinde biter. Kompozisyon oluşturulurken bu durum dikkate alınmalıdır.

Çeşitlilik:

“Değişiklik ve zıtlıkları içeren bir tasarım ilkesidir” (Buyurgan, 2001: 70). Tasarımda sıradanlıktan kurtulmak tasarımcının birinci hedefi olmalıdır. Bu nedenle kullanılacak görsel ögelerin çeşitliliği, bu çeşitliliği sağlayacak ögelerin iyi tespit edilmesi gerekir.

Becer (1997: 62)’in belirttiği gibi, tasarımda da bir araya getirilen nesnelere biçimleri renkleri ve yönlerinde bazı değişiklikler yapılarak farklı görüntüler ortaya koyulabilir. Bu gibi farklı arayışlarla daha etkili, başarılı sonuçlara ulaşılabilir. Tasarım ilke ve elemanları, tasarımcı için bilgisinden faydalanılması gereken ögelerdir. “Bir yazar için gramer kuralları ne kadar önemliyse, bir tasarımcı için de tasarım ilkeleri o denli önemlidir” Bu ilkelerin nerede ve nasıl kullanılacağını iyi tespit etmek gerekir.

2.1.7.3. Tasarım Süreci

Tasarım süreci başından sonucuna kadar bir takım aşamaların bir araya gelmesiyle gerçekleşir. Becer (1997: 39) bu süreçleri şu şekilde sıralamıştır.

- Problemin Tanımı,
- Bilgi Toplama,
- Yaratıcılık ve Buluş Süreci,
- Çözüm Bulma,

- Uygulama.

Probleme yaklaşırken öncelikle problemin belirlenmesi, çözüm yollarının aranması, bulunan çözüm yollarından en uygunun ise, koşulması ve dolayısıyla da karar alma önemlidir.

Problemin Tanımlanması:

Bir tasarım problemini çözümündeki ilk aşama, problemi tanımlamaktır. Verilen konuyu ne olduğunu tam olarak anlama ve o konuyu özümsemektir. Problemin tanımlanması yapılırken tasarımcı neye ulaşmak istediğini, hedef kitlenin kim olduğunu, mesajın ne olması gerektiğini ve nasıl iletileceğini etmektedir. Tasarımcı problemi tanımlarken geniş bir algı haliyle yaklaşması gerekir. İyi analiz edilmiş, iyice kavranmış problem bilgisiyle tasarımcı hem zamandan kazanır hem de çalışma aşamasında daha zevkli bir tasarım süreci yaşar.

Bilgi Toplama:

Yapılacak tasarımda bir hareket noktası bulabilmenin tek yolu, problem hakkında mümkün oldukça çok bilgi toplamaktır. Daha önceden tasarımcının tasarım yaptığı kuruluş veya kişilerin neler talep ettiğini bilmesi tasarımını oluşturmada ona rehberlik edecektir. Tasarımcının çalışma sürecinde topladığı bilgiler ona bir araya getireceği öğeleri işaret edecektir.

Yaratıcılık ve Buluş:

Tasarımcı, konu ile ilgili araştırmalar yapıp gerekli bilgi ve verileri toplayıp değerlendirdikten sonra yaratıcılığa ulaşılabilir. Yaratıcılık tasarımın en önemli bölümü sayılabilir. Yaratıcılıkta iki aşama olduğu söylenebilir. Tasarımcı kâğıda veya tasarımı çalıştığı yüzeye ilk taslaklarını oluşturduğunda “dışavurumculu yaratıcılık” aşamasındadır. Taslaklar daha ayrıntılı bir hale dönüştüğünde ise, “üretken yaratıcılık” aşamasına geçilmiş olur. Bu aşamada tasarımcı, tüm bu bilgi ve deneyimlerden yararlanarak çözüm için seçenekler üretmeye çalışır. Tasarımcı daha önce kullanılmamış farklı olanı bulma çabası içindedir.

Çözüm Bulma:

Yaratıcılık ve buluş süreci, problemin ortaya konması ve olasılıkların araştırılmasına yönelik çalışmalardan oluşur. Çözüm bulma ise, bu olasılıklar hakkında bir kararlar alınarak, araştırmanın sonuca ulaştırılması arasındaki süreçtir. Çözüm olarak kararlaştırılan olasılıklar daha ayrıntılı taslaklar halinde hazırlanır. Tasarımcı, yaratıcılık ve buluş sürecinde kullanabileceği olasılıklar biriktirmiştir. Çözüm bulma süreci içerisinde bunları değerlendirerek tasarımına eklemeler veya çıkarmalar yaparak, tasarımının problemini çözmeye en yakın hale getirerek uygulama sürecine geçiş yapar.

Uygulama:

Tüm aşamalardan geçmiş olan tasarımın hazır hale getirilmesi işlemidir. Bu süreçte tasarım son halini alır. Tasarımın görsel olarak ortaya çıktığı aşama olduğu için tasarımcı için belki de en heyecan verici zevkli aşamadır.

2.1.8. Türkiye’de Grafik Tasarım Eğitiminin Gelişimi

Bilindiği gibi, biçimle, renkle, kompozisyon ve yazıyla ilgili her Grafik tasarımın da grafik sanatçısının çabası vardır. Gazetenin genel düzeninden ilânına, afiş, ilâç kutusu, broşür, plâk kılıfı, kitap kabından içindeki düzene kadar pek çok grafik ürününün şekillendirilmesinde grafikerlerin payı büyüktür (Yılmaz, 1993). Şüphesiz ki günlük yaşantıda bu kadar sık karşılaştığımız grafik ürünlerini hazırlayan kendini geliştirmiş insanlar vardır. İyi çalışmaların oluşturulması için onu hazırlayan kişilerin kendi alanlarına ilişkin bilgi ve becerilerinin bir eğitim sürecinden geçirilmesi gerekmektedir. Bu eğitim sürecinin kendi alt süreçleri, basamakları akademisyen kadrolar tarafından oluşturulmuştur.

Grafik tasarım eğitimine ancak 20. yüzyılın ortalarında rastlanmaktadır. Bu dönemlerde açılan okullar Avrupa’daki hareketler sonucunda ortaya çıkmıştır. Özellikle 1919 yılında Almanya’da kurulan Bauhaus okullarında uygulanan ve sanat ile endüstri arasında işbirliğini savunan eğitim anlayışı, tüm dünyada yeni kurulmakta olan birçok tasarım okuluna örnek olduğu gibi, ülkemizdeki sanat okullarında da uygulanmıştır.

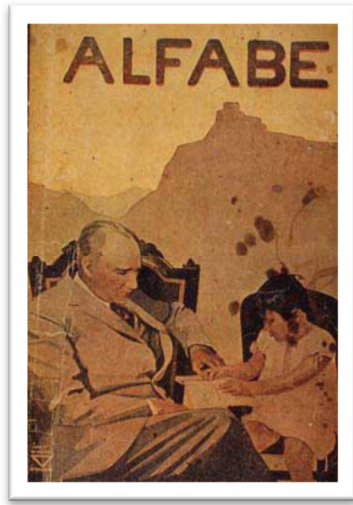
Cumhuriyet dönemine kadar sanat eğitimi bakımından en önemli kurum Osman Hamdi Bey'in 1883'te kurduğu ve 1910'a kadar müdürlüğünü yaptığı Sanayi-i Nefise Mektebidir. 1927 yılında Sanayi-i Nefise Mektebi'nin adı Devlet Güzel Sanatlar Akademisi olarak değiştirilmiş ve 1933 yılında bünyesinde Mithat Özer öncülüğünde "Afiş Atölyesi" adıyla bir birim kurulmuştur. Bu gelişme Türkiye'deki grafik tasarım eğitiminin başlangıcı kabul edilebilir.

1957 yılında İstanbul'da açılan Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulunun amacı, endüstriyel sanatlar ve tasarım alanında öğrenim görmüş uzmanlar yetiştirmek olmuştur. Bu okulun tasarıma ağırlık veren eğitim anlayışı kısa süre içerisinde Türkiye'de olumlu yansımalar oluşturmuştur. Basın, reklâm, dekorasyon, seramik ve tekstil sektöründe çalışan firma ve kuruluşlar ise, uzunca bir süre çalıştıracakları elemanlarda "Tatbiki mezunu olma" koşulunu istemişlerdir (Becer, 1997: 114).

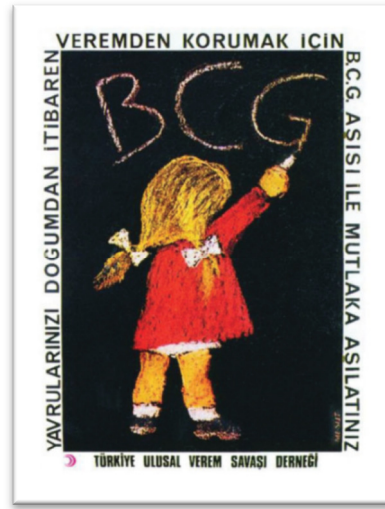
Türkiye'de kurtuluş savaşı yıllarının izlerinin büyük ölçüde silinebildiği 1950'li ve hızlı sanayileşmenin etkilerinin de ancak görülmeye başlandığı 1960'lı yıllarda üretim ve tüketim toplumunun hızlı oluşumu, beraberinde reklam ve pazarlama ihtiyacını doğurmuştur. Bu durum, Türkiye'de grafik sanatların popülaritesini arttırmış ve 1968'de Türkiye Grafik Sanatçıları Derneği, 1978'de Grafikerler Meslek Kuruluşu gibi örgütlenmeler düzeyinde gelişmeleri sonuç vermiştir (Alakuş, 2002: 78).

1982 yılında uygulamaya geçirilen Yüksek Öğretim Kanunu ile güzel sanatlar ve tasarım dallarında eğitim veren Devlet Güzel Sanatlar Akademisi ve Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu üniversite statüsü içine alınmıştır. Güzel Sanatlar Akademisi Mimar Sinan Üniversitesi, Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu ise, Marmara Üniversitesi bünyesinde Güzel Sanatlar Fakültesi adını alarak öğretimlerine devam etmiştir (Ketenci ve Bilgili, 2006: 286). Günümüzde bu okulların yanı sıra Ankara'da Gazi, Bilkent ve Hacettepe Üniversitelerinde, Eskişehir'de Anadolu Üniversitesinde, İzmir'de Dokuz Eylül Üniversitesinde, İstanbul'da Marmara Üniversitesinde, Antalya'da Akdeniz Üniversitesinde, Erzurum Atatürk Üniversitesinde, Kütahya Dumlupınar Üniversitesinde, Kayseri Erciyes Üniversitesinde yükseköğretim düzeyinde grafik eğitimi verilmektedir. Ancak son zamanlarda hızla açılmaya başlanan Güzel Sanatlar Fakültelerinde de grafik bölümlerine de yer verildiği bilinmektedir.

Ülkemizde çağdaş anlamda grafik sanatı etkinlikleri yarım yüzyıla yakın bir geçmişi vardır. Sanayinin gelişmesi sonucu tüketimde bir artış ve bu arada reklamcılık alanında bir evrim olmuş. Bütün bu olgulara bağlı olarak grafik sanatlar alanına bir hareket gelmiş. Grafik sanat ürünlerinin sayısı giderek artmıştır. Öncü çağdaş grafik sanatçıları arasında özellikle İhap Hulusi Görey (Resim 5), Mesut Manioğlu (Resim 6), Mengü Ertel (Resim 7), Yurdaer Altıntaş (Resim 8), Sait Maden Resim 9), Erkal Yavi (Resim 10), Ferit Erkman (Resim 11), Sadık Karamustafa (Resim 12) vb. sayılabilir.



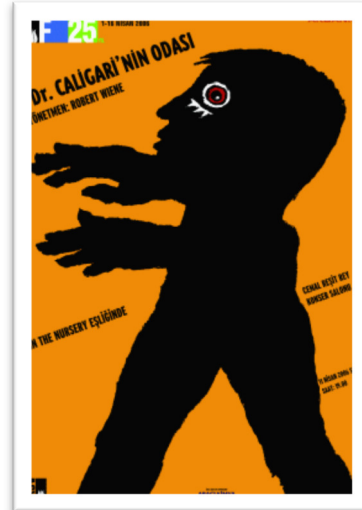
Resim 5
İhap Hulusi GÖREY
Alfabe kapağı



Resim 6
Mesut MANİOĞLU
Afiş Çalışması



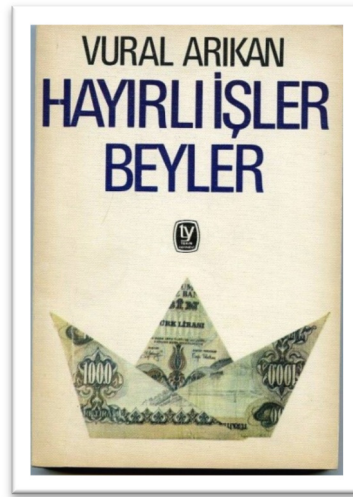
Resim 7
Mengü ERTEL
Afiş Çalışması



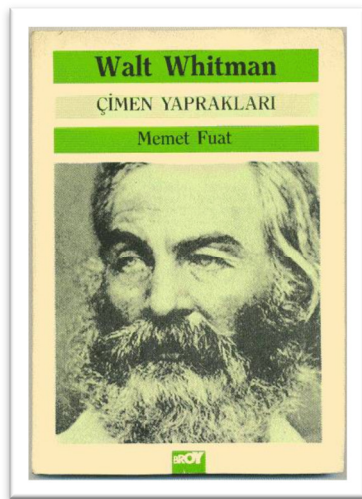
Resim 8
Yurdaer ALTINTAŞ
Afiş Çalışması



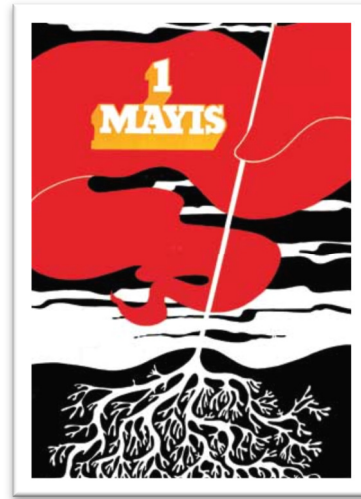
Resim 9
Sait MADEN
Kitap Kapağı



Resim 10
Erkal YAVI
Kitap Kapağı



Resim 11
Ferit ERKMAN
Kitap Kapağı



Resim 12
Sadık KARAMUSTAFA
Kitap Kapağı

Grafik tasarım kavramını baskı sanatı ve teknolojisinden ayrı düşünmek olanaksızdır. Bu nedenle Türkiye’de ilk kurulan basım evinin, Türk grafik sanatının ilk filizlendiği ortam olduğu söylenebilir. İstanbul, Türkiye’de iş ve kültür hayatının, dolayısıyla grafik tasarımcılarının da merkezi konumundadır. Grafik tasarım mesleğinin gelişiminden önce gelen kişiliklerden biri; Yurdaer Altıntaş ve çalışma arkadaşları tarafından kurulan, Türk tasarımcılarını temsil eden profesyonel kurum; Grafikerler Meslek Kuruluşu da İstanbul’dadır.

1960'lardan sonra basım alanındaki gelişmeler kitap kapağı tasarımına da yansımıştır. Sait Maden, Erkal Yavi gibi tasarımcılar bu konuda estetik düzeyi yüksek birçok çalışmalar yapmışlardır.

Toplumsal kültürün görsel anlatım ve iletişim biçimlerine uyum sağlayamaması, basılı iletişim teknolojisinin ülkemize oldukça geç girmiş olması, grafik tasarım eğitimini diğer görsel sanat dallarına göre henüz emekleme döneminde olması gibi nedenler; Türk tasarımcıların uluslararası düzeyde söz sahibi olmasını geciktirmektedir. Piyasadan yetişerek belirli zanaatçı deneyimini kazanan, ama tasarım eğitimi ve kültürü almamış birçok grafiker uzun yıllar Türk grafik tasarımına yön vermiştir (<http://teknografiker.net/grafik-tasarim-nedir-tarihi-gelisimit76.0.html;wap2=>).

2.1.9. Sanat Eğitimi ve Teknoloji

Bilim, genel geçer yasalar üreterek var olanı ve gelecekteki olabilirliği açıklar. Sanat, bir yandan nesnel bilimlerin verilerinden yararlanırken öte yandan kültür bilimlerinin içinde yer alır; özel geçer değerler üretir, açıklamaz, yorumlar. Bilim, nesnellığe sanat ise, öznelliğe gider (Tezcan, 2003: 88). Sanat, bilimin ortaya koyduğu somut gerçeklerden ve imkânlardan yararlanır. Sanatçı, kendi gelişimi içinde gerekli her şeyi bilimden alır, fakat bunu farkında olmadan yapar. Bilimsel araştırmaların ve gelişimlerin her adımını sanat izler, bilim dallarının çeşitlenmesine paralel olarak sanat da konularını ve kendini daha iyi ifade edebilmek için yaratmalarını çoğaltır, yetkinleştirir. Sanatçı, bütün bunları yaparken bilimi aklına bile getirmez. Çünkü bilim adına değil, sanat adına hareket etmektedir (Şen, 2005: 344).

Teknoloji, 19. yüzyılın son çeyreğinde Avrupa'da başlayan ve tüm dünyaya yayılan bir sözcüktür ve 20. yüzyıldaki teknolojik gelişim, sanatsal yaratmayı değişik plân ve boyutlarda etkilemiş ve yeni estetik anlayışların oluşmasını sağlamıştır. Bu bilimsel buluşlar; rölativite kuramı, quantum kuramı, radyum, X ışınlan, radyo, televizyon, sinema, hassas kameralar, uzay teknolojisi, biyo-teknoloji, bilgisayar, sibernetik... Bütün bu buluşlar görsel sanatlarda kuramsal ve biçimsel açıdan köklü dönüşümlere yol açmıştır (Tezcan, 2003: 89). Ancak sanat bu durumdan faydalanmasını bilmiş ve teknolojinin sanat olmadan tek başına insanı mutlu edemeyeceğini ispatlamıştır. Örneğin, sanayi ürünlerinin biçimlendirilmesi, renklendirilmesi yine

malzeme üzerinde son sözü sanatın söylemesine sebep olmuştur. 21. yüzyıl dünyasında üretilen her ürünün içerisinde yüzde elli teknik, yüzde elli sanat söz konusudur (Tepecik, 2002: 13). Endüstriyel sanatın tüm tarihini, teknik ifade araçlarının sürekli olarak yenilenmesini ve gelişmesini temsil eden bir süreç olarak kabul edilebilir. Bu gelişim sürecinin normal ve sarsıntısız bir biçimde sürmesi ise, bu araçlardan en iyi şekilde yararlanılacağını öğrenmek, nasıl denetleneceklerini bilmek, yetenek ve gaye, araç ve ifadenin içerdikleri arasında uyum sağlayabilmek ilişkilidir (Hauser, 1995: 308).

“Sanatla teknolojinin yanı sıra, sanatla bilimi buluşturan önemli alanlar da vardır. Bu alanlardan birisi hiç kuşkusuz görsel sanatlar eğitimidir. Görsel sanatlar eğitimi, gerek okul öncesinden üniversite düzeyine kadar uygulanan örgün; gerekse boş zamanları değerlendirme, bir hobi alanı olarak yaygın biçimiyle müzelerde, özel ve devlet sanat galerilerinde uygulanan beşikten mezara ya da ömür boyu sürebilecek niteliğiyle geçen yüzyılın olduğu gibi, bilgi ve iletişim çağı olarak nitelenen yirmi birinci yüzyılın da en önemli eğitim alanlarından biri olmaya devam edecektir” (Özsoy, 2007: 15).

Birinci Dünya Savaşından ve 20.yüzyıl teknoloji devrimi sonrasında görsel sanatlar eğitiminde önemli gelişmelerden birisi mimar Walter Gropius tarafından 1919 yılında Almanya Weimer’da kurulan “Bauhaus Güzel Sanatlar Okulu” dur. Bu okulun kuruluş amacı, gelişen teknoloji ve çağdaş sanat kullanılarak sanatsal uygulamalar üzerinde durmuş ve bu yönde birçok çalışmalar yapmıştır (Özsoy, 2007: 69). Watter Grophius’un kurduğu Bauhaus Okulu, öğretileriyle daha 1918’lerde Paul Klee, Kandinsky ve İtten gibi sanatçı ve sanat kuramcılarıyla, yıllar sonra Gestalt psikologlarının geliştireceği kurama herhalde büyük katkılar sağlamıştır (San, 1983: 98).

Teknolojik gelişmelerin oldukça hızlı olduğu günümüzde, çağdaş eğitim açısından, bu gelişmelere kapalı kalmak doğru gözükmemektedir. Teknolojinin sunmuş olduğu yenilikler ve gelişmeler, eğitim sistemine en doğru şekilde adapte edilmeli ve bu sayede de günümüz sanatına ve tasarımına yaraşır sanatçıların, teknik yetkinlikte, çağdaş ve yaratıcı bireyler yetiştirilmelidir (Akçadoğan, 2006: 11).

Sanat eğitimi sistemi, doğa felsefesi paralelinde, bilimle iç içe aktivitesini yürütür. Sanat eğitiminde, birimler ve modüler sistemli bir ilişki içinde bütünleşirler.

Kısacası, sanat eğitimi prensiplerini, düşünceyi uygulamaya aktaran, düşündüren, buluş yaptıran sezgi olarak tanımlanabilir. Bu özellikleri ile sanat eğilimi günümüzün ihtiyacı olan eğitim sistemidir (Gökaydın, 2002: 23). Eğitim programlarının verimliliği, uygulanabilirliği, çağdaşlığı, eğitim araç-gereç ve donanımlarının varlığı ile doğrudan orantılıdır. Nitelikli öğrenci, nitelikli eğitici, çağdaştırılmış programlar ve teknik donanımlar, ısınma, aydınlatma, havalandırma gibi düzenleniş, çevresel koşullar, öğrenci sayısına uygun fiziki mekânlar, modern araç-gereç sağlıklı bir sanat eğitimi için olması gereken koşullardandır (Karaca, 2006). Öğrenim ihtiyaçlarına uygun materyaller çağın teknolojisiyle paralel özelliklerde olmalıdır. Yeni teknolojik imkânların elverdiği bilgiye ulaşma imkânlarını sunması son derece önemlidir.

Yeni teknolojilerin etkileşimli erişim ağı içindeki gücü günümüz eğitim-öğretim faaliyetlerine büyük olanaklar sağlar. Öğrenci bu yolla bilgiye çok çabuk ve kolay ulaşabileceği gibi, tasarım yapma, bu tasarım sürecinde pek çok olasılıkları kolayca deneme olanağı bulur. Bilgi, uygulama ve ürün sürecinde sonuca götüren ipuçları her türlü araştırma ve tasarım olasılıkları artık öğrencinin elinin altındadır. Bütün bu nedenlerden dolayı yeni teknolojilere görsel sanatlar ve kültür eğitimi programları kapsamı içinde olması bir zorunluluktur (Kırıçoğlu, 2009: 96).

Toplumlar sürekli bir değişim döngüsü içindedir. San (1992: 652) belirttiği gibi, “Toplumdaki değişmelere koşut olarak değişen durumlarının ve toplumun yetişmekte olanlardan istem ve beklentilerinin izlenmesi gerektiği gibi, toplumdaki kültürel, siyasal, teknolojik, bilimsel değişmelere uygun olarak sanat eğitiminin de erekleri sürekli olarak gözden geçirilmelidir.” Sanat eğitiminin amacına ulaşabilmesi için çağın ihtiyaçlarının kavranması zorunludur. San (1992: 643), bu değişim sürecine dair, eğitim nasıl ki toplumdaki bilimsel, sosyolojik, teknolojik, kültürel ve siyasal değişmelere uğruyorsa, sanat eğitiminde de aynı değişimlerin olacağını vurgulamıştır. Sanat eğitiminin kullanıldığı araç gerecin amacına uygun nitelikte ve miktarda olması başarılı bir eğitim anlayışının önemli faktörlerinden biri olduğu unutulmamalıdır.

Sanatsal araç-gereç ve harcanan zaman, sanatın başarı ve kalitesini ölçmek için çok güvenilir bir kaynak değildir. Sınırlı finansal kaynaklarla, sanat alanında birçok şey yapılabileceği hala yadsınamaz bir gerçektir. Ama gerçek olan başka bir şey de yeterli

materyalle çok çeşitli eğitimsel aktivitelerin başarılı bir şekilde uygulanabileceğidir (Şenel, 2010: 814).

Uygulamalı çalışmalar, sanatın iç yüzünün daha iyi anlaşılmasını sağlayarak öğrenciler için gerekli olan hayal gücünün harekete geçirilmesi ve sanatın bütünü anlamalarına yönelik yolların bulunmasını sağlar. Böyle bir deneyimin diğer bir faydası da, öğrencinin kendini sanatçının yerine koyma becerisinin gelişimidir. Kullanılan değişik materyallerin ve tekniklerin uygulanması ile kavrama yeteneklerinin elde edilmesi, yaratıcı işlevdeki çeşitli anlamların çözülmesi, öğrencilerin hem kendi yapıtlarını hem de çevrelerindeki diğer sanat eserlerini anlamalarını sağlamaktadır (Gökay, 2005: 77). Zaman içinde başlangıç noktasına göre daha karmaşık, ayırıcı ve hızla değişmekte olan günümüz sanat etkinlikleri, teknoloji ve iletişimdeki baş döndürücü gelişmeleri de kullanarak (insanlar farkında olmasalar da) insanların ilgisini ticari, sosyal ve politik amaçlar doğrultusunda yönlendirmek için görsel bir imaj bombardımanı altında bırakılmaktadırlar. Bu ifadeden sanatın bugünün insanının günlük hayatını etkileyen bir kuvvet olduğu ve görsel sanatların farklı formlarının insan hayatının içinde yer aldığı gerçeği açıkça kendini ortaya koymaktadır (Gökay, 2009).

Çağımız akli kullanmayı sağlayan, bilimsellik ve teknolojiye önem veren bir çağdır. Bunu inkâr etmenin ya da bundan kaçmanın bir anlamı yoktur. Dolayısıyla sanat eğitimi de, çocuğu, ergeni, genci ve yetişkiniyle, karşısına aldığı çağdaş bireyleri, çağının yabancı durumuna getirmeden, çağının gereği bilimsellik ve yöntemlerle, sanat hakkında yoğun bilgiler vererek sanat gerçekliklerine geniş bir kapsam ve kaplam içinde yaklaşmalıdır. Biçimlendirme sorunlarıyla ilgili olarak tümel anlamda, tüm çevre ile birlikte, konut sorunundan nüfus planlamasına ve çevre sağlığına dek, bir sorumluluk duygusunun yerleştirilmesine çalışmalıdır. Endüstrileşme ve teknolojik gelişmeye girdiğimiz, elektronikleşmenin hızlandığı, kitle iletişim araçlarının kullanımının yoğunlaştığı, kentleşme dolayısıyla hava kirliliği, trafik yoğunluğu gibi oluşumların tam içinde olduğumuz bu yıllarda artık sanat eğitimcisi de sanat eğitimini de bu olgulara yabancı kalmaz (San, 1992: 646).

Temel sanat eğitiminin amaçlarını incelediğimizde genelinde deneysel olduğunu görürüz. Yapılan çalışmalar birçok denemeden oluşur. Öğrencilerin çalışmalarını yap-boz oynuyormuşçasına denemeler yaparak sürdürmeleri ve bu sayede

de birçok farklı alternatifi kısa sürede gözlemlenmeleri çok faydalı olmaktadır. Dijital ortamın sağladığı olanaklar bu açıdan yadsıyamayacak kadar önemlidir. Hata yapma korkusu olmadan üretebilirlik, programların “Undo” (geri al) ya da “History” (geçmiş) komutlarının kullanımıyla, sınırsız denemeler yaparak sağlanabilir. “Adobe Photoshop” programı 1000 aşama geri almayı olanaklı kılarak sınırsız deneme ve yanılma şansını öğrencilere sunmaktadır (Akçadoğan, 2006: 12).

2.1.10. Bilgisayar Destekli Eğitim

1950’lerde Rusların uzaya Sputnik uzay aracını göndermeleri eğitim ve öğretimde çok açık etkiler yaratan önemli bir olay olarak kabul edilmektedir. Uzay mekikleri, bilimsel ve askeri amaçlı kullanılmaktadır. Böyle tehlikeli bir alanda Rusların Amerikalıları geçmesi, Amerikalılarca güvenliği ve istikrarı bozan bir olay olarak algılanmıştır. Amerikalılar Ruslardan geri kalma nedenlerini araştırılır. Suçlu olarak da o günkü eğitim sistemlerini bulunur. Konuyu araştırmak, gereken raporları yazmak amacıyla birçok alanda komisyonlar kurulur. Toplanan raporlar iki önemli noktayı vurgulamaktadır:

- Amerikan eğitim sistemi, öğretmen merkezlidir.
- Amerikan eğitimi, pratik yönlerden daha ziyade kuramsal yönleri vurgulamaktadır.

Daha sonraki yıllarda Amerikalı yetkililer, eğitim sistemlerinde büyük değişiklikler gerçekleştirmiştir. Pratik yönleri vurgulayan, uygulama becerileri üzerinde duran, öğrenci merkezli eğitime geçilmiş, bu tür amaçların gerçekleştirilmesi için öğretim araçlarına büyük oranda ihtiyaç duyulmuştur. Amerikalılar, bu amaç için de büyük paralar ayırmışlardır. Sadece dört yıl gibi kısa bir zamanda Amerikan eğitim sisteminde kullanılan araç ve gereç sayısı on katı gibi büyük bir rakama yükseltilmiştir (Rıza, 2007: 21).

Teknoloji eğitim açısından ele alındığında, teknolojinin insan hayatında çok önemli bir yer tuttuğu da rahatlıkla anlaşılmaktadır. Bu nedenle tartışılması gereken teknolojiyi kullanmak ya da kullanmamak değil, insan hayatında teknolojinin nasıl bir

yeri ve konumu olacağıdır (Coşkun, 2007: 200). Teknolojik gelişmelerin insan hayatına adaptasyonu sürecinde nasıl bir izlenmesi gerektiğini ustaca analiz etmek gerekir.

Sosyal, ekonomik, teknolojik ve sanat alanlarındaki gelişmelerin topluma yansması birtakım değişimleri beraberinde getirmektedir. İnsan içinde yaşadığı toplumla iletişim kurabilmek, karşılaştığı yeni sorunlara çözüm üretebilmek durumunda kalmaktadır. Bütün bunlarda eğitim sistemlerinin sağlıklı düzenlenmesi ile gerçekleşebilecektir. Bu nedenle, eğitim sistemlerinin çağın değişen şartlarına uygun olarak yeniden düzenlenmesi önemli görülmektedir (Buyurgan, 1996: 1). Teknolojideki gelişmeler öğrenme sürecinde bireylerin teknoloji ile daha iç içe olmalarını sağlamakta ve dünyadaki gelişmelerden haberdar olarak, kendilerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır. Teknoloji bilgiye erişmede, yer ve zaman sınırlarının kaldırılmasında, bilginin depolanmasında, sınıflandırılmasında ve kullanıcılara göre çeşitli erişim seçeneklerinin sunulmasında büyük avantajlar sağlamaktadır (Çevik, 2006: 11).

Teknolojideki hızlı gelişme sayesinde, eğitim öğretim süreçlerinde kullanılabilir araç ve gereçlere her gün yenileri eklenmektedir. Bu araç-gereçlerin eğitim-öğretim süreçlerinde kullanımı eğitim-öğretimi daha ilgi çekici ve verimli bir hale getirmektedir. Eğitim-öğretim faaliyetlerinde kullanılan teknolojik araçların en önemlisi bilgisayardır. Bilgisayarlar, günümüzde eğitim-öğretim faaliyetlerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir ve eğitimi-öğretimin her alanında bilgisayar kullanımı görmek mümkündür (Kıyıcı ve Yumuşak, 2005: 130).

Kırıçoğlu (2009: 96), günümüzde ağırlıklı olarak görsel kültür ile teknoloji iç içe yaşadığını ifade eder. Bu görsel kültür elemanları yani, bilgisayar oyunları, film ya da erişim ağı gibi her gün gelişen görsel teknoloji gençlerin yaşantısına estetiği bir başka yönden kullanarak girmiştir. Bu nedenle öğretim programları, içine biçimi ve içeriği ile yeni teknolojileri almak zorundadır. Bu yolla öğrenci, bunları eleştirmeli, çözümlenmeli ve bilgisayar teknolojisini kullanarak yeni yaratımlar oluşturmalıdır. Sonuç olarak, Bilgisayar Destekli Eğitim (BDE) denildiğinde “Eğitim öğretim etkinlikleri sırasında eğitimi zenginleştirmek ve kalitesini yükseltmek için öğretmene yardımcı bir araç” olarak bilgisayarlardan yararlanılması anlaşılmaktadır (Arslan, 2003: 68).

Türkiye’de Bilgisayar Destekli Eğitimin gelişimi incelenecek olunursa, 1985-1986 öğretim yılında, çağ atlamak amacıyla, Milli Eğitim Bakanlığının 1100 adet bilgisayarı satın almasıyla başlamıştır. Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanı Hasan Celal Güzel zamanında başlayan BDE projesi bakan Avni Akyol’un zamanında da destek alarak devam etmiştir. Pilot uygulamaları yürütmek üzere Mesleki Teknik Eğitim Araştırma ve Geliştirme Merkezi (METARGEM) kurulmuştur. METARGEM çeşitli üniversiteler ve bilgisayar şirketleri ile bağlantı kurarak bilgisayar donanımları ve yazılımları ile ilgili bilgiler almıştır. Ancak projenin devreye girmesi ile birlikte birçok sorun gündeme gelmiştir. BDE için eğitilebilen öğretmenlere bakanlıktan ek kaynak ayrılamaması ve kamuda uygulanan tasarruf tedbirleri nedeni ile bilgisayar laboratuvarlarında yeterli elemanın bulundurulmaması projenin geleceğini etkileyen önemli sorunların başında gelmektedir. Projeyi verimli kılacak önemli etkenlerin birisi de yazılımlardır. Okulların bakanlık tarafından belli bir standarda oturtulmuş yazılımlarla sürekli desteklenmesi gerekmektedir. Oysa bugüne değin ülkemizde eğitim ağırlıklı yazılımlar çok gelişmiş değildir.

“Bilgisayar bulunduran okullarda; öğretmenler, veliler ve öğrenciler değişikliğe daha açık olmaktadır. Bilgisayarlar, öğrencileri ezberlemekten kurtarmakta, yüklerini hafifletmekte ve azaltmaktadır. Bunun yerine çocuklar daha fazla bilgiyi ele almakta ve problem çözmeye daha istekli görünmektedirler. Öğrencileri; birbirleri ile rekabet etmek yerine, yardımlaşmaya yöneltmektedir. Bilgisayar, öğretmen merkezli öğretimden öğrenci merkezli eğitime geçişi sağlamaktadır (Rıza, 2007:362)”. Eğitimcilerin teknolojiyi eğitim sistemlerinde etkili olarak kullanabilmesi için bireylerin nasıl öğrendiklerini bilmeleri gerekmektedir.

Uşun’a göre, bilgisayar destekli öğretimin amaçları şunlardır:

- Geleneksel öğretim yöntemlerini daha etkili hale getirmek,
- Öğrenme sürecini hızlandırmak,
- Zengin materyal sağlamak,
- Ucuz ve etkili öğretimi gerçekleştirmek,
- Gereksinmeye dayalı öğretimi gerçekleştirmek,
- Telafi edici öğretimi sağlamak,
- Öğretimde sürekli olarak niteliğin artmasını sağlamak,

- Bireysel öğretimi gerçekleştirmek (Aktaran: Okur ve Ünal, 2010: 3).

Günümüzdeki teknolojinin bu kadar ilerlemesi ile bilgiye kolay ulaşabilme olanaklarını da yanında getirmiştir. Eğitimde istenilen bilginin değişik öğretim yöntemleriyle öğrencilere sunulabilmesi için öğrencilere klasik bilgi aktarma yöntemi yerine; görsel, işitsel, bilgileri paylaşma ortamı ve bireylerin kendi kendilerine arama ve araştırma becerilerini geliştirebilmeleri ve bu eğitimi küçük yaşlara indirgeme gereksinimi ortaya çıkmıştır (Coşkun, 2007: 14). Sürekli büyüyen ve gelişen internet, ekonomiden sağlığa, tarımdan savunmaya, eğlence sektöründen eğitime kadar her alanda kendine geniş yer bulmuştur. İnternetin yaygınlaşmasında en önemli bileşenlerden birisinin de web uygulamalarının olduğu düşünülmektedir. Günümüzde bilgiyi sunma biçimlerinden biri olan web siteleri, web sayfalarının bir bütünlük içinde sunulması olarak düşünülebilir (Gündüz, 2010:1). İnternetin eğitime girmesiyle öğretmen ve öğrenci rolleri değişmiştir. Bilgisayar Destekli Öğretimde internetin etkisi çok fazladır. Son yıllarda web'in uzaktan eğitim uygulamalarında kullanıldığını görmekteyiz. BDÖ kullanılan en önemli uygulamalardan birisi de Akıllı Öğretim Sistemleridir (Okamoto ve Diğerleri, 2001).

2.1.11. Bilgisayar Destekli Eğitimin İçinde Grafik Tasarım Eğitimi

Sanatı görme, duyma, duyumsama, düşünme, sezme yetilerinin bütünlüğünden süzülen bir ileti olduğu düşünülürse, sanata bir “görme biçimi” olarak yaklaşılır ve sanat eğitimi “görme” eğitimi olarak ele alındığında ise, sanat eğitimi doğal olarak eğitim bütünlüğü içinde yerini bulacak ve eğitimin vazgeçilmez bir parçası olacaktır (İpřişođlu, 1996: 16).

Grafik ve sanat eğitimi okullarda yeterli derecede verildiğinde çevresiyle iyi iletişim kurabilen, çevresindeki olaylara estetik yönden bakabilen, özgür düşünen, yetenekleri doğrultusunda ilerleyen, bireyler yetişebilir. Bu eğitim sayesinde öğrencilerde görme, araştırma, algılama, keşfetme, yeteneklerini geliştirme becerileri gelişmektedir (Özdemir, 2008: 24). Birey algılayarak çevresindeki olup biteni anlayıp kendisini ona göre şekillendirir. Sanat eğitimi bu algılama sürecinde kişinin frekans aralığını genişleterek her duruma daha duyarlı bakmasını sağlar. Sanat eğitimi almış bir

birey doğayı daha farklı görür. Günümüz yaşantısında insanların iletişim gereksinimlerinin bu kadar artması paralelinde sanatsal tasarımlarında oluşmasını sağlamıştır.

Hancı (2008: 13)'ya göre, grafik tasarımın kitlesel iletişim açısından önemi göz önüne alındığında söz konusu kitle ile ilgili iletişimin başarılı olabilmesine yönelik tasarım süreçleri geliştirilmekte, tasarıma yönelik eleştiri basamakları oluşturulmaktadır. Ayrıca Grafik Tasarım dersi gerek orta öğretimde gerekse yükseköğretimde alan olarak, ilköğretimin tüm kademelerinde ise, Görsel Sanatlar dersi içerisinde kimi kazanımlara yönelik etkinlikler olarak verilmektedir. Ayrıca, bu alan özel sektörde de hizmet vermekte, dolaylı da olsa toplumun tüm bireyleriyle ilişkide bulunmaktadır.

Görsel iletişim olanaklarının hızla gelişmesinin yanı sıra sanatın görsel, teknolojik dil ve olanaklarında da büyük gelişmeler görülmektedir. Teknolojik yoğunlaşmanın yaşandığı çağımızın getirdiği uzmanlık alanlarında verilen bilimsel eğitimin yanında sanatsal eğitime de dengeli bir şekilde yer verilmesi, nitelikli insanların yetişmesi açısından önemlidir. Bu önemin anlaşılmasıyla, eğitimin genel amaçları yanında sanat alanındaki eğitimin de amaçları başarıyla gerçekleştirilebilir

Bu anlamda bilgisayar teknolojisi ile zengin bir sanatsal tasarım ve iletişime yönelik açılımların gerçekleştiği görülebilmektedir. Tasarım eğitimine bu yüzden çok önem vermek kullanılan eğitim programları bu doğrultuda düzenlenmeli çağın gereksinimlerini yakalamalıdır. Alakuş (2002: 10)'unda belirttiği gibi, teknolojinin insan hayatında bu kadar egemen olduğu, gençliğin görsel materyallerle beyin fırtınasına maruz kaldığı günümüzde sanat eğitiminin önemli bir kesiti olan grafik tasarımı konularının çağdaş öğretim yöntemleriyle okullarda uygulanması çağdaş eğitim sisteminin önemli bir ihtiyacıdır.

Çağdaş eğitim anlayışı içinde grafik tasarımlarının dijital ortamlarda gerçekleşmesi grafik tasarım eğitimini diğer sanat eğitimi dallarından ayıran önemli bir özelliktir. İletişim teknolojilerinin bu kadar yaygın ve güçlü olduğu bu dönemlerde reklam sektörü büyük bir rekabet içerisinde. 2000'li yılların gelmesiyle birlikte grafik tasarım alanında akademik eğitim almış birçok sanatçı başarılı çalışmalara imza atmaktadır. Günümüz reklam anlayışı yeni teknolojinin sıklıkla kullanıldığı alanlardır.

Bu nedenle çağın grafik sanatçısı kendini bu teknolojik değişimlere uyarlamalı ve değişimleri sürekli takip etmelidir.

Günümüz grafik tasarım ürünlerine bakıldığında internet sayfaları, afiş, illüstrasyon, animasyon, çizgi filmler, endüstri grafiği ve çevre düzenlemeleriyle geniş bir biçimde yer almaya başlayan grafik sanatı, hemen her yaşın eğitiminde etkili olmaya başlamıştır (Coşkun, 2007: 44). Grafik tasarımcısı tasarım dilini iyi bilmek zorundadır. Çağın görsel ifadelerinin toplumsal etkilerini bilmek ve buna göre iletişime geçme çabası içinde olmalıdır. Bir iletişim işi olan grafik tasarımın tarih içindeki gelişimi ve değişimi teknolojik araçların gelişimine paralellik göstermektedir. Teknolojinin gereği ve reklamcılık sektörünün beklentileri doğrultusunda yetişen elemanlara gereksinim duyulmaktadır.

Günümüzde başta Mimar Sinan ve Marmara Üniversiteleri olmak üzere Gazi, Hacettepe, Anadolu üniversiteleri ile bazı özel üniversitelerde grafik sanatları alanında bölümler düzeyinde ve bilgisayar destekli grafik tasarım eğitim-öğretimi yapılması önemli gelişmelerdendir (Alakuş, 2002: 78). Ortaöğretim düzeyinde ise, kız meslek liselerinin grafik tasarım bölümleri oluşturulmuştur.

Ayrıca üniversitelerin sanat eğitimi bölümlerine öğrenci hazırlayan GSSL Resim Bölümü öğretim programlarında da 12. sınıf öğrencilerine haftada 4 saat dijital uygulamalar yapabilecekleri Grafik Tasarım dersi konulmuştur. GSSL resim alanının Grafik Tasarım dersinde, bilimsel ve akılcı düşünme becerisine sahip, araştırmacı ve sorgulayıcı, bilgiyi ezberleyen değil bilgiye ulaşabilen bireylerin yetişmesi amaçlanmaktadır. Yine bireyin bilgiyi kullanıp paylaşabilen, iletişim kurma becerilerine sahip, teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilen, kendini gerçekleştirmiş ve bunun yanı sıra insanlığın ortak değerlerini de sahiplenmiş, yaratıcı, üretken, takım çalışmasına yatkın olması da erişilmesi, bireyler yetiştirmeyi amaçlayan önemli derslerinden biridir. Dersin müfredat programı 2006-2007 öğretim yılından itibaren öğrenci merkezli eğitim ve yapılandırmacı yaklaşımı temel alan yapısıyla uygulanmaktadır. Alakuş (2002: 7)'unda belirttiği gibi, grafik tasarım eğitiminde geleneksel eğitim anlayışının dışına çıkıp, çağdaş, akılcı, özgür, araştırmacı, denemeye ve sorgulamaya yatkın anlayışların yer aldığı programlara ve bunların uygulayıcılarına yer verilmelidir.

2.1.12. Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Grafik Tasarım Öğretim Programının İçeriği

2010-2011 eğitim öğretim yılı itibariyle halen yürürlükte olan Milli Eğitim Bakanlığının 08/12/2006 tarih 392 nolu kararla kabul ettiği 2591 sayılı tebliğler dergisinde yayınlanan Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri grafik tasarım öğretim programının ilgili kısımları verilmiştir. Bu araştırmamızın amaç ve bulgularının tartışma ve değerlendirme ile birlikte daha iyi anlaşılabilmesi için sözü edilen programın içeriğinin anlaşılmasında yarar olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda programın aşağıdaki alt başlıklarla özetlenmesi mümkündür.

Programın temel yaklaşımı incelendiğinde, bilgedeki değişim ve gelişim ile öğrenci profilinin de eğitim sürecinde değişime uğramasına etki ettiğine vurgu yapıldığı görülmektedir (MEB, 2006). Burada günümüz öğrenci profilinin, bilimsel ve akılcı düşünme becerisine sahip, araştırmacı ve sorgulayıcı, bilgiyi ezberleyen değil bilgiye ulaşabilen, bu bilgiyi kullanıp paylaşabilen, iletişim kurma becerilerine sahip, teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilen, kendini gerçekleştirmiş, yaratıcı ve üretken bireyler tanımlanmaktadır.

Öğrenci profilindeki değişim eğitim, öğretim sürecinde okula da yeni anlamlar yüklemektedir. “Öğrenci Merkezli Eğitim”, “Öğrenci Merkezli Okul” kavramları bu değişim ve gelişimin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Öğrenci merkezli eğitim yaklaşımını temel alan etkili bir öğrenmenin gerçekleşmesi sonucu öğrencilerde; merak uyandırma ve plânlama, araştırma ve keşfetme, çözümlenme ve derinleştirme, paylaşma ve yaşantıya uygulama basamaklarını özümseyerek yaşamlarının her aşamasında bilgiyi kullanma becerilerinin gelişmesi beklenmektedir.

Öğrenci merkezli eğitim öğrenciyi merkeze alır ve bu nedenle öğretmen çok önemlidir. Çünkü öğretmen, öğrencideki değişimi ve gelişimi destekleyen en önemli kişidir. Öğrenci merkezli eğitimde öğretmen; açık fikirlidir, çağdaştır, yenilikleri takip eder, öğrencileri için eğitim ortamını en iyi şekilde hazırlar, eğitim teknolojilerini etkin olarak kullanır, öğrencilerinin bireysel farklılıklarını dikkate alır ve onların ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılar.

Geliştirilen Grafik Tasarım dersi öğretim programındaki konular, öğrencilerde tasarım bilinci oluşturacak nitelikte ele alınmış, program öğrenme alanları, kazanımlar ve öğretim etkinliklerine dayalı olarak düzenlenmiştir. Programda bilgi, beceri, değer ve tutum açısından denge gözetilmiş, öğrenme-öğretme sürecinde öğrencinin yaşantıları dikkate alınmıştır. Grafik Tasarım dersi öğretim programında kazanımlar; birçok zihinsel beceriyi vurgulamakta, öğrenme süreçlerinde ise, aktif öğrenme yöntemlerinin ve öğretimsel işlerin kullanımını gerektirmektedir.

Programın yapısına gelince, genel amaçlar ve temel beceriler belirtilmiştir. Bu programda öğrencilerin erişecekleri amaçlar sıralanmıştır. Grafik sanatların, sanat dalları içindeki yeri ve öneminin belirlenmesi, grafik sanatlar ile plâstik sanatları karşılaştırılması, grafik sanatların toplumsal yaşamdaki yeri, grafik sanatlarda anlatım, teknik, estetik ve işlevsellik kurallarına ilişkin temel becerilerin geliştirmesi, çağdaş sanat felsefesinde grafik sanatların uygulama teknik ve yöntemlerini kazandırma amaçlardan bazıları olduğu görülmektedir. Keza grafik sanatların ekonomideki yerini sorgulama, çalışmalarda kompozisyon, renk, uyum ve yazı uygulamaları yapma, Atatürk'ün sanat ve sanatçıya verdiği önemi yorumlama da hedefler arasında yer almaktadır. Tanıtım ve iletişim grafiğine yönelik özgün çalışmalar yapma, dijital grafik tasarımının diğer sanat dalları içindeki yeri ve önemini tespit etme ve grafik sanatlar eğitimi yoluyla Türk toplumunun sosyo-kültürel gelişimine katkıda bulunmalarını sağlama da amaç olarak belirtilmiştir.

Grafik Tasarım dersi öğretim programında temel beceriler bağlamında ortak becerilerin yanında alana ait alt becerilerin kazandırılması da esas amaçlar olarak geçmektedir. Bu beceriler, öğrencilerin yaşamlarında ve mesleklerinde kullanabilecekleri nitelikte belirlenmiştir. Taslak oluşturma, teknik uygulamalar, yazı-resim ilişkisi kurabilme, konuyu algılama, sanatsal düzenleme, özgün teknik geliştirme, bilgi toplama, yaratma ve bulma, düşünsel estetiğe ve derinliğe sahip tasarımlar yaratma becerisi ve teknolojiyi kullanma becerisi bunlardan bir kısmıdır. Dersin konularının hemen hemen hepsinde farklı düzeylerde kullanılabilen bu beceriler, öğrenme alanlarında kazanımların içeriğinin gerektirdiği şekilde, kazanımlara entegre edilerek verilmiştir. Programda eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, iletişim, araştırma-sorgulama, problem çözme becerisi, bilgi

teknolojilerini kullanma, girişimcilik ve Türkçeyi doğru, etkili ve güzel kullanma ulaşılması beklenen ortak beceriler olarak belirlenmiştir

(http://programlar.meb.gov.tr/program_giris/yaklasim_2.htm).

Sanatsal düzenleme becerilerinde; kompozisyon çeşitleri ile sanatsal düzenleme öge ve ilkelerini bulunmaktadır. Diğer alan derslerinde sanatsal düzenleme ögelerini tanıyan öğrenciler, 12. sınıfta "Grafik Tasarım" dersi kapsamındaki konularda da sanatsal düzenleme öge ve ilkelerini kullanacaklardır.

Bilgi toplama becerisinde, yapılacak tasarımda bir hareket noktası bulabilmenin tek yolu konu hakkında mümkün olduğunca çok bilgi derleme olduğu belirtilmektedir. Bir tasarım faaliyetinde; kütüphane, internet, basılı medya malzemeleri, basımevi, dizgi ve kâğıt fabrikalarına danışma gibi temel bilgi toplama yöntemleri bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan toplanacak bilgiler yaratıcılığa ve araştırmaya yeni boyutlar getirecektir (Becer, 2005).

Düşünsel estetiğe ve derinliğe sahip tasarımlar yaratma becerisinde yaratıcı yetiye sahip bir kişi, üzerinde çalıştığı kavramı görselleştirmek ya da ona yeni bir biçim kazandırmak için algı ve sezgiye dayalı birikimini devreye sokar. Çizdiği, boyadığı ve kompozisyonunu hazırladığı tasarım için farklı ve daha önce denenmemiş yaklaşımlar oluşturmaya çalışır. Öğrencilerin özellikle 12. sınıfta görecekleri konuların işlenişinde bu beceriye ihtiyaçları olacaktır. Öğrencinin var olan kalıpların dışına çıkabilmesi ve bir ürünün veya hizmetin avantaj olabilecek özelliklerini bulabilmesi için yaratma ve bulma becerisinin geliştirilmesi gerekmektedir.

Teknolojiyi kullanma becerisi bağlamında dijital tasarımın Grafik Tasarım dersinin 12. sınıf konularında karşımıza çıktığı görülmektedir. Konu anlatımları doğrudan bilgisayar ortamlarında, ilgili bilgisayar yazılımlarında (Photoshop, FreeHand, CorelDraw vb.) yapılmalıdır. Bu yazılımların teknik bilgilerinin kullanımındaki başarı, tasarımı doğrudan etkilemektedir. Hazırlanmış olan taslak ve beyindeki imgelerin görsel bir yüzeye yansıtılabilmesi için teknolojiyi kullanma becerisi gerekmektedir.

Öğretim programının öğrenme alanı; birbiri ile ilişkili beceri, tema, kavram ve değerlerin bir bütün olarak görülebildiği, öğrenmeyi organize eden yapıdır.

Burada programda öngörülen bilgi, beceri, kavram, değerler ve tutumların sistematik bir şekilde ilişkilendirildiği konu alanları bulunmaktadır. İçeriği belirleyen genel çerçeve ise, grafik tasarım eğitiminin içerik ve amaçlarına uygun bir şekilde organize edilmiştir.

Programda Grafik Tasarım dersi iki öğrenme alanı çerçevesinde yapılandırılmıştır. Bunlar grafik tasarımın temelleri ve teknikleridir. Grafik tasarımın temellerinde "Grafik Tasarım dersinin tanıtımı ve temel tasarım bilgilerinin başlangıç noktası bulunmaktadır. Grafik sanatların tarihi, diğer plastik sanatlardan farkı, Türkiye’de ki gelişimi, grafik sanatçıları ve ürünleri hakkındaki bilgiler daha çok öğrenciler tarafından yapılacak olan araştırmalarla sağlanacaktır. Öğretmen, öğrencilerin kaynak araştırmalarına yön vererek gerekli noktalarda kendi hazırladığı görsel materyallerle desteklemelidir.

Grafik Tasarım dersinin iki öğrenme alanından biri olan, "Grafik Tasarımın Temelleri" öğrenme alanı, içeriği açısından "Grafik Tasarım Teknikleri" öğrenme alanının konu ve temaları ile entegredir. Bu nedenle diğer öğrenme alanı altında belirlenen kazanımlar geliştirilirken, söz konusu öğrenme alanının içeriği uygulamalarla ilişkilendirilmiştir. Grafik tasarım konularına tarihi bakış, güncel takip ve tasarımın sanatsal oluşumu bu öğrenme alanının kapsamına girmektedir.

Grafik Tasarım dersi öğrenim alanlarının ikincisi "Grafik Tasarım Teknikleri" alanıdır. Bu öğrenme alanı, özgün baskı teknikleri ve bilgisayar destekli tasarım tekniklerini içermektedir. İlk öğrenme alanındaki mevcut konu ve uygulamaların zemin oluşturduğu süreçte edinilen bilgilerin daha çok uygulamaya döküldüğü bir öğrenim alanıdır.

Tasarım oluşturma sürecinde edinilmiş bilgilerin ve imge durumundaki tasarımın, somutlaşabilmesi için uygulanması gerekli bir takım teknikler söz konusudur. Bu öğrenme alanında öğrenci, birçok özgün baskı ve dijital tasarım tekniklerini öğrenecektir. Edinilen bilgilerin kalıcı olabilmesi açısından teknik bilgiler belli bir amaca ve sıraya göre hazırlanmıştır.

Grafik Tasarım Teknikleri öğrenme alanındaki ünitelerde bulunan konuların, uygulama sürelerinin çok uzun olması nedeniyle ancak bazılarına yer verilmiştir. Programda verilen etkinlikler birer öneri niteliğindedir. Öğretmen, bu

etkinlikleri aynen kullanabilir veya ekleme ve çıkarmalar yapabilir. Bunun dışında başka etkinlikler de geliştirebilir. Etkinlikler, öğrenci merkezli ve öğrenme sürecinde öğrencinin etkin bir rol üstlenmesini sağlayacak şekilde düzenlenmiştir. Programda Grafik Tasarım dersi 12. sınıf öğretim programı üniteler ve süreleri aşağıdaki şekilde tablolandırılmıştır.

Tablo 1
Grafik Tasarım Dersi 12. Sınıf Öğretim Programı Üniteler ve Süreleri

Öğrenme Alanları	Üniteler	Kazanım Sayıları	Ders Saati	Oranı (%)
GRAFİK TASARIMIN TEMELLERİ	Tanıtım ve Kurumsal Kimlik	5	16	11
	İletişim Grafiği	9	16	11
GRAFİK TASARIM TEKNİKLERİ	Dijital Tasarıma Giriş	5	20	14
	Dijital Grafik Resim Çalışmaları	4	24	17
	Dijital Tanıtım Grafiği	4	32	22
	Dijital Animasyon-İllüstrasyon Tekniği	5	36	25
	Toplam	32	144	100

2.2. İlgili Araştırmalar

Literatür araştırmaları sonucunda grafik tasarım eğitimine dair yapılan başka çalışmalarında olduğu belirlenmiş olup, erişilmiş olan bazı araştırmaların içeriklerine yer vermenin yararlı olacağı düşünülmüştür.

Nur Ekici (2004) “Grafik Eğitiminde Öğrencilerin Görsel Algı ve Algılama Farklılıklarının Afiş Tasarımları Yoluyla Saptanması” adlı yüksek lisans tezinde, kız meslek liselerinde uygulanan grafik eğitimindeki afiş tasarımları yoluyla görsel algıda, öğrencinin duygu ve düşüncelerinin sanat eğitimi çerçevesi içerisinde, davranış ve yaratıcılık ilkeleri ve sanatın elemanları kapsamındaki farklılıkları ölçmüştür. Veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından geliştirilen bir anket ve bir görüşme formu kullanılmıştır. Geliştirilen anket ve görüşme formu, Ankara ili Çankaya ve Altındağ ilçelerinde bulunan, üç kız meslek lisesindeki grafik bölümü 2. ve 3. sınıflarından

toplam 95 öğrenci ve 14 öğretmene uygulanmıştır. Anket sonuçları, her öğrencinin grafiksel gelişimi ve kişilik gelişiminin farklı olduğunu, hayal dünyası, dış çevreden etkileniş biçimleri, çalışma kapasitelerinin ve algılama biçimlerinin farklı olduğunu ortaya çıkarmıştır. Grafik eğitimi alan öğrencilerin görsel gelişimlerini yeterli bulmayan öğretmenler, grafik öğrencilerinin görsel gelişimlerini olumsuz etkileyen etkenleri, okullarda teknolojik imkânların yeterli olmasına rağmen, atölyelerin düzensizliği, sanatsal faaliyetlerin yetersizliği, okulun kültürel-sosyal çevresi, öğrencilerin ekonomik şartlarındaki olumsuzluklar ve istenilen düzeyde öğrencilerin grafik bölümüne alınmamasını göstermektedirler. Ayrıca grafik öğrencilerine öğretilen grafik ilke ve elemanlarının onların görsel algı gelişimlerine farklılıklar kazandırdığına inandıklarını belirtmişlerdir.

Halit Turgay Ünal (2005) “Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Grafik Eğitiminde Bilgisayar Destekli Eğitimin Etkililiği” adlı doktora tezinde, bilgisayar destekli eğitimin grafik tasarım temel ilkelerinden renk ve tipografi konularını bilme ve uygulayabilme üzerine etkililiği incelenmiştir. Araştırmada biri deney diğeri kontrol grubu olmak üzere iki grup oluşturulmuştur. Bilgisayar destekli grafik tasarımı eğitimine başlamadan önce her iki gruba Başarı testi, Renk Bilgisi Başarı Testi uygulanmış, Renk ve Tipografi konuları ile ilgili olarak uygulama çalışmaları yaptırılmıştır. Deney grubuna araştırmaya ilişkin bilgisayar destekli grafik eğitimi programı 36 ders saatinde uygulanmışken, kontrol grubunda ise, geleneksel grafik eğitimi dışında hiçbir uygulama yapılmamıştır. Bilgisayar Destekli Grafik Eğitimi programı sonunda deney ve kontrol gruplarına Başarı testi, Renk Bilgisi Başarı Testi, Renk ve Tipografi konuları ile ilgili olarak uygulama çalışmaları tekrar yaptırılmıştır.

Araştırma sonucunda, Bilgisayar destekli eğitimden yararlanarak işlenen Grafik Tasarım dersine katılan deney grubu ile geleneksel olarak işlenen Grafik Tasarım dersine katılan kontrol grubu arasında grafik tasarımın temel ilkelerinden renk ve tipografi konularına ilişkin bilgileri öğrenme, kullanma ve uygulama becerilerinin gelişimi arasında deney grubu lehine anlamlı fark olduğu gözlenmiştir.

Erhun Şengül (2006), “Teknolojinin Görsel Sanatlarda Kullanımı ve Sanat Eğitimi Katkısı” adlı doktora tezinde teknolojinin görsel sanatlar da kullanımı ve

sanat eğitimine katkısını araştırmıştır. Araştırma deney ve kontrol gruplu öntest-sontest ölçümlerine dayanan deneysel desenli bir çalışmayla beraber sanat eğitimcilerinin görüşlerinin alınmasına dayanan betimsel bir yöntem de izlenmiştir. Öntest aşamasında deney ve kontrol öğrencileri resim becerileri açısından eşdeğer düzeyde oldukları tespit edilmiş ve geleneksel bir yöntemle belirli bir süre dahilinde serbest konulu resim yapmaları istenmiştir.

Araştırmanın sonucunda, öğrencilerin çalışmaları bağımsız değişken olarak belirlenen sanat eğitiminde teknoloji kullanımının bağımlı değişken olan resim becerileri üzerindeki etkisi, iki sanat uzmanından oluşan bir değerlendirme ekibi tarafından puanlanmıştır. Araştırmanın betimsel bölümünde ise, hazırlanan sanat eğitimcisi anket formu ile ilköğretim okullarındaki mevcut teknolojik materyal durumu ile sanat eğitimcilerinin sanat eğitiminde teknoloji kullanımına ait görüşlerinin tespiti sağlanmıştır.

Aslı Ertosun (2006) “Türkiye’deki Grafik Sanat Eğitimi ile Amerika’daki Grafik Sanat Eğitiminin Karşılaştırılması” isimli araştırmasında, görsel iletişim sanatı olan grafik tasarımın çağdaş formlarda, teknoloji ve çağın getirdiklerine ayak uyduracak eğitim programının Türkiye’de ve ABD’de ders programlarının ve içeriklerinin araştırılması ve farklılıklarının ortaya çıkarılması amaçlamıştır.

Araştırma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde grafik tasarım eğitimi genel anlamda tanımlanırken, gelişim süreci içinde geçirdiği aşamalar ve günümüzdeki önemi ele alınmıştır. İkinci bölümde, Grafik tasarım eğitiminin dünyada, ABD’de ve Türkiye’de gelişiminden söz edilmektedir. Üçüncü bölümde ise, grafik tasarım türleri ve grafik tasarımın geleceği hakkında görüşlerde bulunmaktadır. Grafik tasarımda güncel bir bilgi, çağdaş formlarda, teknoloji ve uygun anlatım biçimi ile sunulması, sürekli yaşanan gelişim ve değişimler beraberinde fikirsel ve teknolojik yenileme gerekliliğine değinilmiştir.

Orhun Coşkun (2007) “İlköğretim Okullarında Görsel Sanatlar Dersinde Bilgisayarla Grafik Tasarım Uygulamaları Üzerine bir Değerlendirme” başlıklı tezinde, ilköğretim okullarında görsel sanatlar derslerinde grafik tasarım uygulamalarının öğretim programlarına uygulanması sırasında günümüz teknolojisinden

yararlanılmasının gerekliliği, önemi ve öğrenci geleceğine faydalarının çeşitli kaynaklardan derlenerek değerlendirilmesi yapılmaktadır.

Bilgisayarla grafik tasarımı uygulamaları ve bilgisayarın tarihi geçmişini araştırılarak günümüzde ve gelecekte eğitim sistemindeki yerinin ne olabileceği tartışılmıştır. Türkiye’de grafik tasarım çalışmalarının durumu, görsel sanatlar dersi öğretim programlarının özellikleri göz önünde bulundurularak ilköğretim okullarında bilgisayar ile grafik tasarımı uygulamalarında önerilen bilgisayarların özellikleri verilmiş, kullanılması gereken programlar saptanmış, amaçları ve yöntemleri anlatılmıştır. Görsel sanatlar dersinde grafik tasarımı uygulamaları için kullanılması gereken bilgisayar ve programların araştırılması yapılmıştır. Araştırmada öğretim programının yanında kaynak ve rehber olabilecek şekilde literatürden, makalelerden, çeşitli bilgisayar dergilerinden, tezlerden ve basılı kaynaklardan yararlanılmıştır.

“Grafik Eğitimi Veren Ortaöğretim Kurumlarında Yazı-Tipografi Dersinin Önemi ve Karşılaşılan Sorunlar” adlı araştırmasında Selime Özdemir (2008), sanat eğitimi veren orta öğretim kurumlarında yazı-tipografi dersinin öğrenci görüşlerine göre önemini ve dersin öğretiminde karşılaşılan sorunları saptamaya çalışmıştır. Bu amaçla Ankara’da grafik eğitimi veren 11 orta öğretim kurumu ile bu kurumlarda yazı-tipografi dersi verilen öğrenciler ve bu derse giren öğretmenler örneklem olarak belirlenmiştir. Araştırmanın amacına yönelik olarak uzman görüşleri alınarak araştırmacı tarafından hazırlanan öğrenci ve öğretmenlere uygulanan anket sonucunda her sorunun frekans ve yüzde değerleri alınıp tablolastırılarak yorumlanmıştır.

Ferdağ Çakır (2002) “Meslek Lisesi Grafik Bölümü Öğrencilerinin Öğrenci, Öğretmen ve İş Veren Görüşlerine Göre Mesleki Yeterlikleri” adlı yüksek lisans tezi araştırmasında Eskişehir il merkezindeki Gazi Teknik ve Anadolu Meslek Lisesi Grafik Bölümü ve Bursa il merkezinde bulunan Necatibey Kız Meslek Lisesi Grafik bölümü öğrencileri, öğretmenleri ile staj yapılan işyerlerindeki işverenler ile gerçekleştirilmiştir. Tarama türünde gerçekleştirilen araştırmanın verileri anket aracılığıyla toplanmıştır.

Araştırma sonucunda öğrenci, öğretmen ve işveren görüşlerine göre meslek lisesi grafik bölümü öğrencileri tasarım, teknoloji, baskı teknikleri ve genel beceriler alanındaki yeterlikleri incelenmiş ve bunlar yetersiz düzeyde bulunmuştur. Bu bulgu,

Grafik Bölümü öğretim programının öğrencilere grafik alanındaki mesleki yeterlikleri kazandırmada yeterince etkili olmadığı görüşünü ortaya çıkarmıştır.

Abdullah Ayaydın (2010) “Temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Teknolojisinin Gerekliliği ve Geleceği” adlı araştırmasında, bilgisayar teknolojisinde yaşanan baş döndürücü gelişmeler ve görselliği sebebi ile görsel sanatları da insanoğlunun günlük hayatında zorunlu hale getirmesine değinmiştir. Çağımızın sanatında bilgisayara ve teknolojiye bağlı yeni sanat dalları ve sanatsal çalışmalar doğması, görsel sanatlar eğitimcisi olarak yetiştirilen öğrencilerin geleceğin teknolojisine de hazır olarak yetiştirilmesinin gerekliğine değinmiştir. Ayrıca araştırmada, bilgisayar teknolojisine bağlı olarak sanat dünyasında yaşanan gelişmelerin güzel sanatlar eğitimi bölümlerinde yer alan temel tasarım derslerinin içeriklerine yansıtılmasının gerekliğine yer verilmiş ve bu konuda öneriler sunulmuş dijital sanat kavramına dair örnekler verilmiştir.

III BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde çalışma grubu, araştırma modeli, verilerin toplanması, verilerin analizi ve yorumlanmasına ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma, “geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi (Karasar, 1999: 77)” amaçladığından tarama (survey) modelinde yapılandırılmıştır. Öğretmen ve öğrencilerin görüş ve düşüncelerine başvurulmuş, anket ve doküman incelemesinden yararlanılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Diyarbakır Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Resim Bölümünde grafik tasarım eğitiminde bilgisayar destekli eğitimin etkinliğini belirlemeye yönelik olan bu çalışmada, uygulama okulunun belirlenmesinde amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme yöntemindeki temel anlayış, önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan durumların çalışılmasıdır. Burada sözü edilen ölçüt ya da ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabileceği gibi daha önceden hazırlanmış bir ölçüt listesi kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2004: 85). Buna dayanarak, okul seçiminde araştırmacı tarafından, Grafik Tasarım dersi öğretim programının uygulamaya konulduğu 2006-2007 eğitim-öğretim yılından itibaren okulda görev yapan tüm resim öğretmenlerinin dönüşümlü olarak Grafik Tasarım dersini yürütmüş oldukları bir okul seçilmesi temel ölçüt olarak kabul edilmiştir. Bu nedenle araştırmanın Diyarbakır Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi’nde gerçekleştirilmesi uygun bulunmuştur. Sonuç olarak araştırmanın çalışma grubunu Diyarbakır GSSL’de görev yapmakta olan 11 resim öğretmeni ve bu okulda resim bölümü 12. sınıfta öğrenim gören 25 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmacı tarafından hazırlanan öğretmen ve öğrencilere ait kişisel bilgi formları, Grafik Tasarım dersine ilişkin öğretmen görüşlerinin olduğu anket ve öğrencilerin Grafik Tasarım dersine ilişkin tutumlarını tespit etmeyi amaçlayan tutum ölçeği uzman görüşü alınarak son hali verildikten sonra 04.03.2011 tarihinde katılımcılara uygulanmıştır.

3.2.1. Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Kişisel Özellikleri

Araştırmaya katılan Diyarbakır GGSL Resim Bölümü öğretmenlerinin kişisel özellikleri aşağıdaki tablolarla verilmeye çalışılmıştır.

Tablo 2
Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Cinsiyet Dağılımı

	Frekans
Kadın	3
Erkek	8
Toplam	11

Tablo 2’de görüldüğü gibi, araştırmaya katılan 11 öğretmenin cinsiyet dağılımına bakıldığında 3 öğretmenin kadın 8’inin ise, erkek olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 3
Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Yaşa Göre Dağılımları

	Frekans
20-30	1
31-41	10
42 ve üzeri	-
Toplam	11

Tablo 3’te görüldüğü gibi, araştırmaya katılan 11 öğretmenin yaş dağılımına bakıldığında; 1 öğretmenin 20-30 yaş gurubu arasında, geri kalan 10 öğretmenin ise, 31-41 yaş gurubu arasında olduğu görülmektedir.

Tablo 4
Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Öğrenim Durumları

	Frekans
Lisans	9
Yüksek lisans	2
Doktora	-
Toplam	11

Tablo 4’te görüldüğü gibi, araştırmaya katılan 11 öğretmeden 2’si Yüksek Lisans, geri kalan 9 öğretmen ise, lisans mezunudur.

Tablo 5
Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Mezuniyet Alanları

	Frekans
Resim	10
Heykel	1
Seramik	-
Grafik	-
Başka alanlar	-
Toplam	11

Tablo 5’teki verilere göre, 1 öğretmenin heykel, geri kalan 10 öğretmen ise, resim alanından mezun olduğu görülmektedir.

Tablo 6
Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Meslekteki Hizmet Süreleri

	Frekans
1-4 yıl	-
5-8 yıl	1
8-12 yıl	5
13 yıl ve sonrası	5
Toplam	11

Tablo 6 incelendiğinde, 1 öğretmenin 5-8 yıl arası, 5 öğretmenin 8-12 yıl arası, 5 öğretmenin ise, 13 yıl ve sonrası hizmet süresine sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 7
Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin GSSL'deki Hizmet Süreleri

	Frekans
1-3 yıl	1
4-6 yıl	6
7-10 yıl	3
11 yıl ve sonrası	1
Toplam	11

Öğretmenlerin GSSL'deki hizmet sürelerine bakıldığında ise, Tablo 7'de 1 öğretmenin 1-3 yıl, 6 öğretmenin 4-6 yıl arası, 3 öğretmenin 7-10 yıl arası, 1 öğretmenin ise, 11 yıldan daha fazla süre hizmet yaptığı görülmektedir.

Tablo 8
Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Bilgisayar Teknolojileri Üzerine Öğretmenlik Mesleğine Başlamadan Önce Eğitim Durumları

	Frekans
Hiç almamış	9
Lisans, yüksek lisans veya doktora sürecinde ama yetersiz	2
Lisans, yüksek lisans veya doktora sürecinde yeterli	-
Toplam	11

Tablo 8'de görüldüğü gibi, öğretmenlik mesleğine başlamadan önce, 2 öğretmenin lisans, yüksek lisans veya doktora sürecinde yetersiz düzeyde eğitim aldığı, 9 öğretmenin ise, öğretmenlik mesleğinden önce hiç eğitim almadığı ortaya çıkmıştır.

Tablo 9
Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Bilgisayar Teknolojileri Üzerine Öğretmenlik Mesleğine Başladıktan Sonra Eğitim Durumları

	Frekans
Hiç almamış	3
Bir defa hizmet içi eğitim almış	6
Birden çok sayıda hizmet içi eğitim almış	2
Öğretmenlik mesleğine başladıktan sonra yüksek lisans veya doktora sürecinde almış	-
Toplam	11

Tablo 9 incelendiğinde, öğretmenlik mesleğine başladıktan sonra, 6 öğretmenin 1 defa, 2 öğretmenin ise, birden çok sayıda eğitim aldığı görülmektedir. Yine aynı tabloda 3 öğretmenin 3 öğretmenin ise, öğretmenlik mesleğine başladıktan sonra hiç eğitim almadığı ortaya çıkmıştır.

3.2.2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Kişisel Özellikleri

Araştırmaya katılan Diyarbakır GGSL Resim Bölümü 12. sınıf öğrencilerinin kişisel özellikleri aşağıdaki tablolarla verilmeye çalışılmıştır.

Tablo 10
Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyet Dağılımı

	Frekans
Kız	9
Erkek	16
Toplam	25

Araştırmaya katılan 25 öğrencinin cinsiyet dağılımına Tablo 10'da incelendiğinde, 9 öğrencinin kız, 16 öğrencinin ise, erkek olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 11
Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Yaş Dağılımı

	Frekans
16-18	13
19 ve sonrası	12
Toplam	25

Tablo 11'e bakıldığında, araştırmaya katılan 25 öğrencinin yaş dağılımlarında 13 öğrencinin 16-18 arası yaş grubunda olduğu, 12 öğrencinin ise, 19 ve üzeri yaşlarda bulunduğu görülmektedir.

Tablo 12
Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Ailelerindeki Kardeş Sayıları

	Frekans
1-2	8
3 ve sonrası	17
Toplam	25

Tablo 12'de araştırmaya katılan 25 öğrencinin ailelerindeki kardeş sayılarına bakıldığında; 8 öğrencinin 1 veya 2 kardeşinin olduğu, 17 öğrencinin ise, 3 ve daha çok sayıda kardeşe sahip oldukları görülmektedir.

Tablo 13
Araştırmaya Katılan Öğrencilerin En Uzun Süre Yaşadığı Yer Dağılımı

	Frekans
Köy	9
İlçe	4
Şehir	9
Büyük Şehir	3
Toplam	25

Araştırmaya katılan 25 öğrencinin en uzun süre yaşadıkları yer özelliğine bakıldığında Tablo 13'te, 9 öğrencinin köyde, 4 öğrencinin ilçede, 9 öğrencinin şehirde 3 öğrencinin ise, büyük şehirde yaşadığı görülmektedir.

Tablo 14
Araştırmaya Katılan Öğrencilere Ait Gelir Düzeyi Dağılımı

	Frekans
0-500 TL	14
500-1000 TL	6
1000-2000 TL	3
2000 TL den fazla	2
Toplam	25

Tablo 14'e bakıldığında, 14 öğrencinin 0-500 TL, 6 öğrencinin 500-1000 TL, 3 öğrencinin 1000-2000 TL, 3 öğrencinin ise, 2000 TL üzerinde aylık aile geliri olduğu görülmektedir.

Tablo 15
Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Kendilerine Veya Aile Bireyelerine Ait Kullanabilecekleri Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumları

	Frekans
Bilgisayara sahip	8
Bilgisayara sahip değil	17
Toplam	25

Tablo 15 incelendiğinde, 8 öğrencinin kullanabileceği kendisine veya aile bireyelerine ait bilgisayara sahip olduğu, 17 öğrencinin ise, sahip olmadığı anlaşılmaktadır.

Tablo 16
Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Bilgisayar Kullanmaya Başlama Dönemleri

	Frekans
İlköğretim yıllarından itibaren	11
Liseye başladıktan sonra	7
Bilgi ve İletişim Teknolojisi dersini aldıktan sonra	3
Grafik Tasarım dersinden sonra	4
Toplam	25

Tablo 16'ya bakıldığında, 11 öğrencinin ilköğretim yıllarında, 7 öğrencinin liseye başladıktan sonra, 3 öğrencinin bilgi ve iletişim teknolojisi dersini aldıktan sonra, 4 öğrencinin ise, Grafik Tasarım dersini almaya başladıktan sonra bilgisayar kullanmaya başladıkları görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi

Çalışmada veriler dört temel grupta toplanmıştır.

İlk önce konu ile ilgili kaynak kitap, kanun ve yönetmelikler taranmıştır. Daha sonra,

1. Kişisel Bilgi Formları: Araştırmada veri toplama aracı olarak öğretmen (Ek-2) ve öğrencilere (Ek-4) yönelmek üzere kişisel bilgi formları hazırlanmıştır. Hazırlanan formlara uzman görüşleri alınarak son hali verildikten sonra uygulanmıştır.

2. Anket: Araştırmacı tarafından çeşitli araştırmalar incelenerek Diyarbakır GSSL resim alanı öğretmenlerinin Grafik Tasarım dersine ve uygulamalarına ilişkin görüşlerini tespit etmeyi amaçlayan anket geliştirilmiştir. Hazırlanan ankete uzman görüşleri alınarak son hali verildikten sonra uygulanmıştır (Ek-3).

3. Tutum Ölçeği: Öğrencilerin Grafik Tasarım dersi ve bu dersin dijital ortam kullanarak işlenmesiyle ilgili görüşlerini tespit etmeyi amaçlayan tutum ölçeği araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Tutum ölçeğine uzman görüşü alınarak son hali verilerek araştırmada kullanılması için yeterli güvenilirliğe ve geçerliğe sahip olduğu kabul edilmiştir (Ek-5).

Geliştirilen veri toplama araçları, Diyarbakır GSSL’de Grafik Tasarım dersine girmiş veya girmekte olan 11 resim öğretmenine ve resim bölümü 12 sınıfta eğitimine devam eden 25 öğrenciye sunulmuş, öğretmen ve öğrencilerin anket formlarındaki sorulara cevap vermeleri sağlanmıştır. Veri toplama aşamasında, araştırmaya dâhil edilen resim bölümü öğretmen ve öğrencilerine konu ile ilgili açıklamalar yapılmıştır.

3.4. Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin analizinde SPSS 16.0 (Statistical Package for Social Science) programı kullanılmıştır. Değişkenlere bağlı olarak aritmetik ortalama, standart sapma, bağımsız t-testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır.

Tutum ölçeğinde yer alan tutum ifadeleri için olumlu maddelerde tamamen katılıyorum 5, katılıyorum 4, kararsızım 3, katılmıyorum 2, tamamen katılmıyorum 1 olarak puanlanmıştır. Olumsuz ifadelerde ise, bunun tersi puanlama yapılmıştır. Tutum ölçeği için aritmetik ortalamalar yorumlanırken, 1.00-1.79 arasındaki ortalama değerlerin “tamamen katılmıyorum”, 1.80-2.59 arasında bulunanların “katılmıyorum” ve 2.60-3.39 arasındakilerin ise, “kararsızım”, 3.40-4.19 arasında bulunanların “katılıyorum”, 4,20-5.00 bulunanların “tamamen katılıyorum” derecesinde değer taşıdığı kabul edilmiştir. Düzeylerin yer aldığı bu aralıklar, seçeneklere verilen en düşük değer olan 1 ile en yüksek değer olan 5 arasındaki seri genişliğinin seçenek sayısına bölünmesi ile elde edilmiştir. Bütün karşılaştırmalarda anlamlılık düzeyi 0,05 alınmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Tablo 17
Öğrencilerin BTK Ölçeğine İlişkin Görüşleri

GRAFİK TASARIM DERSİNDE BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİNİ KULLANMA (BTK) ÖLÇEĞİ											
Aşağıdaki Grafik Tasarım derslerine ilişkin ifadelere ne derece katılıyorsunuz?		Hiç Katılmıyorum		Kısmen Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum	
		(f)	%	(f)	%	(f)	%	(f)	%	(f)	%
m1	Grafik Tasarım derslerin de daha çok teorik bilgi verilmeli.	3	12	7	28	5	20	8	32	2	8
m2	Grafik Tasarım derslerin de daha çok bilgisayar uygulamalarına yer verilmeli.	2	8	-	-	3	12	7	28	13	52
m3	Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar kullanımı gerekli değildir.	20	80	1	4	1	4	1	4	2	8
m4	Grafik Tasarım derslerin de bilgisayar kullanmadığım çalışmalarda başarılıyım.	5	20	3	12	10	40	4	16	3	12
m5	Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar uygulamaları sırasında zorlanıyorum.	1	4	5	20	5	20	12	48	2	8
m6	Grafik Tasarım dersinden önce bilgisayar kullanımına ilişkin yeterince eğitim aldım.	11	44	5	20	6	24	2	8	1	4
m7	Grafik Tasarım dersi almadan öncede bilgisayarla çeşitli tasarımlar yapıyordum.	7	28	11	44	1	4	4	16	2	8
m8	Grafik Tasarım derslerinden önce bilgisayarı sadece internet, yazı yazma gibi amaçlarla kullanıyordum.	4	16	-	-	4	16	11	44	6	24
m9	Bilgisayarla tasarım yapmada başarılı olduğumu düşünüyorum.	8	32	5	20	4	16	4	16	4	16
m10	Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamaları ders saati dışında da bilgisayar ihtiyacını doğuruyor.	5	20	1	4	-	-	7	28	12	48
m11	Grafik Tasarım derslerindeki bilgisayar uygulamalarında evinde bilgisayarı olanlar daha başarılıdır.	3	12	3	12	3	12	11	44	5	20
m12	Grafik Tasarım derslerinde kullandığım bilgisayar programlarını başka dersler içinde kullandım veya kullanacağım.	1	4	4	16	4	16	13	52	3	12
m13	Grafik Tasarım derslerini veren öğretmenler, bilgisayar Grafik Tasarım programlarını kullanabilme konusunda yeterlidir.	6	24	12	48	4	16	2	8	1	4

m14	Grafik Tasarım derslerinin haftalık ders saati dağılımı yeterlidir.	3	12	8	32	5	20	7	28	2	8
m15	Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar kullanma süreleri çalışmalarını yapmaya yeterlidir.	5	20	10	40	3	12	4	16	3	12
m16	Okuldaki Grafik Tasarım derslerinde yararlanabileceğimiz bilgisayar ve bilgisayar programlarının sayısı yeterlidir.	4	16	9	36	4	16	5	20	3	12
m17	Grafik Tasarım bilgisayar programları İngilizce olduğundan yeterince anlayamamaktadır.	2	8	5	20	4	16	9	36	5	20
m18	Grafik Tasarımla ilgili bilgisayar programları yaratıcılığı kötü yönde etkiliyor.	11	44	9	36	3	12	1	4	1	4
m19	Grafik Tasarım dersindeki konular bilgisayarlı tasarımlar yapmada eğitici niteliktedir.	-	-	1	4	3	12	12	48	9	36
m20	Grafik Tasarım derslerinde kullanılan bilgisayar programlarında öğrendiklerimin diğer derslerde de işime yarayacağına inanıyorum.	1	4	2	8	3	12	7	28	12	48
m21	Grafik Tasarım dersleri oldukça zevklidir.	-	0	-	-	-	-	11	44	14	56
m22	Grafik Tasarım dersinde işlenen konular bilgisayar uygulamaları sırasında daha ilgi çekicidir.	-	-	1	4	1	4	11	44	12	48
m23	Grafik Tasarım dersinde işlenen konular mesleki gelişimim açısından faydalı olacak.	-	-	-	-	2	8	4	16	19	76
m24	Grafik Tasarım derslerindeki bilgisayar uygulamaları öğrencileri üniversitelerin grafik bölümlerine yönlendiriyor.	-	-	-	-	2	8	5	20	18	72

4.1. Birinci Alt Probleme Ait Bulgular

Birinci Alt Problem: Öğrencilerin Grafik Tasarım dersini almadan önce bilgisayar kullanımına ilişkin görüşleri nasıldır?

Tablo 17’de m6 kodlu “Grafik Tasarım dersinden önce bilgisayar kullanımına ilişkin yeterince eğitim aldım” ifadesinde öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun (%44) Hiç katılmıyorum, % 20 Katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin yarıdan fazlası (% 64’ü) bu ifadeye yüksek orandadır.

Tablo 17’de m7 kodlu “Grafik Tasarım dersi almadan öncede bilgisayarla çeşitli tasarımlar yapıyordum” ifadesinde öğrencilerin % 28 Hiç katılmıyorum, büyük bir çoğunluğunun (%44) Katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin yarıdan fazlası (%72’si) bu ifadeye yüksek oranda katılmamaktadır.

Tablo 17’de m8 kodlu “Grafik Tasarım derslerinden önce bilgisayarı sadece internet, yazı yazma gibi amaçlarla kullanıyordum” ifadesinde öğrencilerin büyük bir

çoğunluğunun (%44) Katılıyorum, % 24 Tamamen katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin yarısından fazlası (%68'i) bu ifadeye yüksek oranda katılmadıkları saptanmıştır.

4.2. İkinci Alt Probleme Ait Bulgular

İkinci Alt Problem: Öğrencilerin bilgisayarla tasarım yapmadaki öz yeterlilik algıları nasıldır?

Tablo 17'de m9 kodlu "Bilgisayarla tasarım yapmada başarılı olduğumu düşünüyorum" ifadesinde öğrencilerin % 32 Hiç katılmıyorum, % 20 Katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin yarısından biraz fazlası (%52'si) bu ifadeye katılmadığı ortaya çıkmıştır.

4.3. Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular

Üçüncü Alt Problem: Grafik Tasarım dersinde bilgisayar teknolojilerinin kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?

Tablo 17'de m1 kodlu "Grafik Tasarım derslerin de daha çok teorik bilgi verilmeli" ifadesinde öğrencilerin % 12 Hiç katılmıyorum, % 28 Katılmıyorum, % 32 Katılıyorum, % 8 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Toplama bakıldığında öğrencilerin bu görüşe katılıp katılmamama oranları % 40'a eşittir.

Tablo 17'de m2 kodlu "Grafik Tasarım derslerin de daha çok bilgisayar uygulamalarına yer verilmeli" ifadesinde öğrencilerin % 28 Katılıyorum, büyük bir çoğunlukla (%52) Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin toplam % 80'i bu ifadeye katılmaktadır.

Tablo 17'de m3 kodlu "Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar kullanımı gerekli değildir" ifadesinde öğrencilerin büyük bir çoğunlukla (%80) Hiç katılmıyorum, % 4 Katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin tamamı yakını (%84'ü) bu ifadeye katılmamaktadır.

Tablo 17'de m4 kodlu "Grafik Tasarım derslerin de bilgisayar kullanmadığım çalışmalarda daha başarılıyım" ifadesinde öğrencilerin % 20 Hiç katılmıyorum, % 12

Katılmıyorum, % 40 Kararsızım, % 16 Katılıyorum ve % 12 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Bu görüşe katılmayanların toplamda % 32 ve görüşe katılanların toplamda % 30 olup, kendi aralarında yakın oranlarda olduğu ve öğrencilerin çoğunun % 40 Kararsızım seçeneğini işaretlediği görülmektedir.

Tablo 17’de m5 kodlu “Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar uygulamaları sırasında çok zorlanıyorum” ifadesinde öğrencilerin % 48 Katılıyorum, % 8 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin toplamda % 56’sı bu görüşe katılmaktadır.

Tablo 17’de m12 kodlu “Grafik Tasarım derslerinde kullandığım bilgisayar programlarını başka dersler içinde kullandım veya kullanacağım” ifadesinde öğrencilerin büyük bir çoğunlukla (%52) Katılıyorum, % 12 Tamamen Katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir.

Tablo 17’de m14 kodlu “Grafik Tasarım derslerinin haftalık ders saati dağılımı yeterlidir” ifadesinde öğrencilerin % 12 Hiç katılmıyorum, % 32 Katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin toplam % 42’si bu ifadeye katılmamaktadır.

Tablo 17’de m15 kodlu “Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar kullanma süreleri çalışmalarını yapmaya yeterlidir” ifadesinde öğrencilerin % 20 Hiç katılmıyorum, % 40 Katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin yarısından fazlası (%60’ı) bu ifadeye yüksek oranda katılmamaktadır.

Tablo 17’de m16 kodlu “Okuldaki Grafik Tasarım derslerinde yararlanabileceğimiz bilgisayar ve bilgisayar programlarının sayısı yeterlidir” ifadesinde öğrencilerin % 16 Hiç katılmıyorum, % 36 Katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin toplam % 52’si bu ifadeye büyük oranda katılmadıkları ortaya çıkmıştır.

Tablo 17’de m17 kodlu “Grafik tasarım bilgisayar programları İngilizce olduğundan yeterince anlaşılmamaktadır” ifadesinde öğrenciler % 36 Katılıyorum, % 20 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin toplam % 56’sı bu ifadeye büyük oranda katılmaktadır.

Tablo 17’de m19 kodlu “Grafik Tasarım dersindeki konular bilgisayarlı tasarımlar yapmada eğitici niteliktedir” ifadesinde öğrencilerin büyük bir çoğunlukla

(%48) Katılıyorum, % 36 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin tamamına yakını (%84'ü) bu ifadeye büyük oranda katılmaktadır.

Tablo 17'de m20 kodlu “Grafik Tasarım derslerinde kullanılan bilgisayar programlarında öğrendiklerimin diğer derslerde de işime yarayacağına inanıyorum” ifadesinde öğrencilerin % 28 Katılıyorum, % 48 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin yarıdan fazlası (%76'sı) bu ifadeye büyük oranda katılmaktadır.

Tablo 17'de m21 kodlu “Grafik Tasarım dersleri oldukça zevklidir” ifadesinde öğrencilerin % 44 Katılıyorum, % 56 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin tamamı (%100'ü) bu ifadeye katılmaktadır. Bu maddeye olumsuz veya kararsız bir görüş belirten olmamıştır.

Tablo 17'de m22 kodlu “Grafik Tasarım dersinde işlenen konular bilgisayar uygulamaları sırasında daha ilgi çekicidir” ifadesinde öğrencilerin % 44 Katılıyorum, % 48 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin tamama yakını (%92'si) bu ifadeye yüksek oranda katılmaktadır.

Tablo 17'de m24 kodlu “Grafik Tasarım derslerindeki bilgisayar uygulamaları öğrencileri üniversitelerin grafik bölümlerine yönlendiriyor” ifadesinde öğrencilerin % 20 Katılıyorum, % 72 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin tamama yakını (%92'si) bu ifadeye yüksek oranda katılmaktadır.

4.4. Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgular

Dördüncü Alt Problem: *Eğitim ortamı dışında bilgisayar kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?*

Tablo 17'de m10 kodlu “Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamaları ders saati dışında da bilgisayar ihtiyacını doğuruyor” ifadesinde öğrencilerin % 20 Hiç katılmıyorum, % 4 Katılmıyorum, % 28 Katılıyorum ve % 48 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Bu durumda öğrencilerin büyük bir bölümü (%76) görüşe katılmakta, % 24'ü ise, katılmamaktadır. Bu maddeye kararsız görüş bildiren öğrenci bulunmamaktadır.

Tablo 17’de m11 kodlu “Grafik Tasarım derslerindeki bilgisayar uygulamalarında evinde bilgisayarı olanlar daha başarılıdır” ifadesinde öğrencilerin büyük bir çoğunlukla (%44) Katılıyorum, % 20 oranında ise, Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin yarıdan fazlası (%64’ü) bu ifadeye büyük oranda katıldığı bulunmuştur.

4.5. Beşinci Alt Probleme Ait Bulgular

Beşinci Alt Problem: *Grafik tasarımla ilgili bilgisayar programlarının yaratıcılık üzerindeki etkisine ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?*

Tablo 17’de m18 kodlu “Grafik tasarımla ilgili bilgisayar programları yaratıcılığı kötü yönde etkiliyor” ifadesine öğrencilerin büyük bir çoğunlukla (%44) Hiç katılmıyorum derken, % 36 oranında ise, Katılmıyorum diye görüş belirtmişlerdir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu (%80’i) bu ifadeye büyük oranda katılmadıkları yönünde görüş bildirdikleri saptanmıştır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun grafik tasarım bilgisayar programlarının yaratıcılığa katkı sağladığını düşündükleri anlaşılmaktadır. Bu programlardaki hamleleri ileri geri alma ya da değiştirebilme seçenekleri sayesinde tasarım yapan öğrenciler üretirken kolayca farklı şeyler denemeye çalışırlar.

4.6. Altıncı Alt Probleme Ait Bulgular

Altıncı Alt Problem: *Grafik Tasarım dersi öğretim programında öngörülen konuların ileriki dönemlerde mesleki hayatlarına etkisine ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?*

Tablo 17’de m23 kodlu “Grafik Tasarım dersinde işlenen konular mesleki gelişimim açısından faydalı olacak” ifadesinde öğrencilerin % 16 Katılıyorum, % 76 Tamamen katılıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin tamamına yakını (%92’si) bu ifadeye yüksek ölçüde katılmaktadır.

4.7. Yedinci Alt Probleme Ait Bulgular

Yedinci Alt Problem: Grafik Tasarım dersinde Bilgisayar Teknolojilerini Kullanma (BTK) ölçeğine ilişkin öğrenci görüşleri arasında cinsiyet, kullanabileceği bilgisayara sahip olup olmama, bilgisayar kullanmaya başlama dönemi değişkenleri bakımından anlamlı bir fark var mıdır?

Tablo 18
Cinsiyetlerine Göre Öğrencilerin BTK Ölçeğine İlişkin Görüşlerine Ait t Testi Sonuçları

Cinsiyet	n	\bar{x}	sd	t	p
Kız	9	3.24			
Erkek	16	3.36	23	0.990	0.333

$p < .05$ *.05 düzeyinde anlamlı

Tablo 18’de görüldüğü gibi, Grafik Tasarım dersinde BTK ölçeğine ilişkin öğrenci görüşleri arasında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık görülmemektedir. [$t(23) = 0.990$, $p < .05$]. Bu bulgu, cinsiyete göre öğrencilerin BTK ölçeğine verdikleri görüşlerde anlamlı farklılık olmadığını göstermektedir. Tablo 18 deki aritmetik ortalama değerlerine bakıldığında, hem kız ($\bar{x} = 3.24$) hem de erkek ($\bar{x} = 3.36$) öğrencilerin Bilgisayar Teknolojilerini Kullanımına ilişkin görüşlerinin “Kararsızım” düzeyinde olduğu ortaya çıkmıştır.

Tablo 19
Bilgisayara Sahip Olup Olmamama Durumuna Göre Öğrencilerin BTK Ölçeğine İlişkin Görüşlerine Ait t Testi Sonuçları

Bilgisayara sahip olup olmama	n	\bar{x}	sd	t	p
Sahip	8	3.24			
Sahip Değil	17	3.35	23	0.861	0.398

$p < .05$ *.05 düzeyinde anlamlı

Tablo 19’da görüldüğü gibi, Grafik Tasarım dersinde BTK ölçeğine ilişkin öğrenci görüşleri arasında kullanabileceği bilgisayara sahip olup olmama değişkenine

göre anlamlı bir farklılık görülmemektedir [$t(23)=0.861$, $p<.05$]. Tablo 19 da aritmetik ortalama değerlerine bakıldığında, hem bilgisayara sahip ($\bar{x}=3.24$) hem de sahip olmayan ($\bar{x}=3.35$) öğrencilerin Bilgisayar Teknolojilerini Kullanımına ilişkin görüşlerinin “Kararsızım” düzeyinde olduğu ortaya çıkmıştır.

Tablo 20
Öğrencilerin Bilgisayar Kullanmaya Başlama Dönemleriyle BTK Ölçeğinde Belirttikleri Görüşlerine Ait Varyans Analizi Sonuçları

Bilgisayar Kullanmaya Başlama Dönemleri	n	\bar{X}	ss	Varyans Kaynağı	Kar. Top.	sd	Kar. Ort.	F	p
İlköğretim yıllarında	11	3.35	0.367	Gruplar Arası	0.175	3	0.058	0.624	0.607
Liseye başladıktan sonra	7	3.19	0.245						
Bilgi İletişim dersi aldıktan sonra	3	3.44	0.168	Grup İçi	1.967	21	0.094		
Grafik Tasarım dersi almakla birlikte	4	3.33	0.259	Toplam	2.143	24			

Öğrencilerin bilgisayar kullanmaya başlama dönemlerinin tespit edilmesi sonucu ortaya çıkan değerlendirmeler üzerinde BTK ölçeğinde ifade ettikleri görüşlere göre bir farklılaşmanın olup olmadığını belirlemek üzere veriler üzerinde tek yönlü varyans analizi (anova) yapılmış ve bulgular Tablo 20’de sunulmuştur.

Öğrencilerin grafik tasarım derslerin dijital ortam kullanımına ilişkin görüşleri arasında “bilgisayar kullanmaya başlama dönemleri” değişkenine göre anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır [$F_{(3-21)}=0.624$, $p>0.05$]. Grupların aritmetik ortalamaları incelendiğinde, en düşük aritmetik ortalama puanının “liseye başladıktan sonra kullanmaya başladım” ($\bar{X}=3.19$), en yüksek aritmetik ortalama puanının ise “daha önceki yıllarda aldığım Bilgi ve İletişim Teknolojisi dersinden itibaren kullanmaya başladım” ($\bar{X}=3.44$) ifadesini işaretleyen öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Bunu sırasıyla “ilköğretim yıllarımdan bu yana kullanıyorum” ($\bar{X}=3.35$), “Grafik Tasarım dersi alınca kadar aktif olarak bilgisayar kullanmamıştım” ($\bar{X}=3.33$), seçeneklerini işaretleyen öğrenciler takip etmiştir.

4.8. Sekizinci Alt Probleme Ait Bulgular

Sekizinci Alt Problem: *Grafik Tasarım dersi bilgisayar teknolojileri uygulamalarına ilişkin bu derse girmiş veya girmekte olan öğretmen görüşleri nasıldır?*

Tablo 21
Öğretmenlerin Grafik Tasarım Müfredat Programındaki Dijital Grafik Konularının Yeterliliğine İlişkin Görüşleri

Grafik Tasarım müfredat programının dijital grafik konularını yeterli buluyor musunuz?	Frekans	%
Yeterli buluyorum	3	27.3
Yetersiz buluyorum	1	9.1
Çok yetersiz	-	-
Dijital grafik ayrı bir ders olmalı.	7	63.6
Toplam	11	100

Tablo 21’de görüldüğü gibi “Grafik Tasarım müfredat programının dijital grafik konularını yeterli buluyor musunuz?” ifadesinde öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun (% 63.6) “Dijital grafik ayrı bir ders olmalı” seçeneğini, % 27.3 oranında “yeterli buluyorum” seçeneğini, % 9.1 oranında ise, “yetersiz buluyorum” seçeneğini işaretlemişlerdir.

Tablo 22
Öğretmenlerin Grafik Tasarım Derslerinde Öğrencilerin Bilgisayar Kullanımına İle İlgili Görüşleri

Grafik Tasarım derslerinde öğrencilerin bilgisayar kullanımı ile ilgili hangi görüşlere katılıyorsunuz?	Frekans	%
Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda gayet yeterli ve başarılılar.	-	-
Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda yeterli ancak grafik programları konusunda zorlanıyorlar.	5	45.5
Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda çok yetersiz olduğu için dijital grafik üniteleri sağlıklı bir şekilde işlenemiyor.	5	45.5
Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda yeterli ancak bilgisayar kullanma zaman sınırı nedeniyle yeterince başarılı olamıyorlar.	1	9.1
Toplam	11	100

Tablo 22’de görüldüğü gibi, “Grafik Tasarım derslerinde öğrencilerin bilgisayar kullanımı ile ilgili hangi görüşlere katılıyorsunuz?” ifadesinde öğretmenlerin % 45,5 oranında “Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda yeterli ancak grafik programları konusunda zorlanıyorlar” seçeneğini, % 45.5 oranında “Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda çok yetersiz olduğu için dijital grafik üniteleri sağlıklı bir şekilde işlenemiyor” seçeneğini, % 9.1 oranında ise, “Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda yeterli ancak bilgisayar kullanma zaman sınırı nedeniyle yeterince başarılı olamıyorlar” seçeneğini işaretlemişlerdir.

Tablo 23
Öğretmenlerin Grafik Tasarım Derslerinde
Bilgisayar Kullanılmasının Yaratıcılık Üzerine Etkisine İlişkin Görüşleri

Bilgisayarın Grafik Tasarım dersinde kullanılmasının yaratıcılık üzerine etkisi nasıldır?	Frekans	%
Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalar öğrencilerin yaratıcılığını olumlu yönde etkilemektedir.	11	100
Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalar öğrencilerin yaratıcılığını olumsuz yönde etkilemektedir.	-	-
Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalar öğrencilerin yaratıcılığında bir değişim oluşturmamaktadır.	-	-
Toplam	11	100

Tablo 23’te “Bilgisayarın Grafik Tasarım dersinde kullanılmasının yaratıcılık üzerine etkisine nasıldır?” ifadesi için öğretmenlerin tamamı (%100) “Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalar öğrencilerin yaratıcılığını olumlu yönde etkilemektedir” seçeneğini işaretlemişlerdir.

4.9. Dokuzuncu Alt Probleme Ait Bulgular

Dokuzuncu Alt Problem: Öğretmenlerin Grafik Tasarım dersinde bilgisayar teknolojilerini kullanma konusundaki öz yeterlilik algıları nasıldır?

Tablo 24
Öğretmenlerin Bilgisayar Kullanabilme Düzeylerine İlişkin Görüşleri

Araştırmaya katılan öğretmenlerin bilgisayar kullanma düzeyleri	Frekans	%
Çok az derecede	1	9,1
Orta derecede	5	45,5
İyi derecede	5	45,5
Çok iyi derecede	-	-
Toplam	11	100

Tablo 24’te görüldüğü gibi “Araştırmaya katılan öğretmenlerin bilgisayar kullanma düzeyleri” ne ilişkin öğretmen görüşlerine bakıldığında; Öğretmenler % 45.5 oranında “Orta derecede”, % 45.5 oranında “İyi derecede”, % 9.1 oranında ise, “çok az derecede” seçeneğini işaretlemişlerdir. Ankette bilgisayarı çok iyi derecede kullandığını düşünen öğretmen bulunmamaktadır. Grafik Tasarım dersi gibi dijital uygulamaların yoğun olduğu bir derste öğretmenlerin bilgisayar kullanma konusunda kendilerini çok iyi bulmamaları düşündürücüdür.

Tablo 25
Öğretmenlerin Grafik Tasarım Dersini İşlerken Dijital Ortam Uygulamalarını Gerçekleştirebilme Durumlarına İlişkin Görüşleri

Grafik Tasarım dersini işlerken dijital ortam uygulamalarını ne ölçüde gerçekleştirebiliyorsunuz?	Frekans	%
Dijital ortam uygulamalarını yapabiliyorum.	1	9.1
Okulun altyapısı uygulamaya müsait değil.	-	
Öğrencilerin hazırbulunuşlukları bilgisayar kullanılacak ünitelerde yetersiz kalıyor.	3	27.3
Dijital uygulama konuları için kendimi yetersiz buluyorum / Eğitimini almadım.	7	63.6
Toplam	11	100

Tablo 25’te görüldüğü gibi “Grafik Tasarım dersini işlerken dijital ortam uygulamalarını ne ölçüde gerçekleştirebiliyorsunuz?” ifadesinde öğretmenlerin büyük bir kısmının (%63.6) “Dijital uygulama konuları için kendimi yetersiz buluyorum / Eğitimini almadım”, % 27.3 oranında “Öğrencilerin hazırbulunuşlukları bilgisayar kullanılacak ünitelerde yetersiz kalıyor”, % 9.1 oranında ise, “Dijital ortam uygulamalarını yapabiliyorum.” seçeneğini işaretlemişlerdir.

4.10. Onuncu Alt Probleme Ait Bulgular

Onuncu Alt Problem: *Grafik Tasarım dersi bilgisayar teknolojileri uygulamalarındaki öğretmen yeterliliğine ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?*

Tablo 17’de m13 kodlu “Grafik Tasarım derslerini veren öğretmenler, bilgisayar grafik tasarım programlarını kullanabilme konusunda yeterlidir” ifadesinde öğrencilerin % 24 Hiç katılmıyorum, büyük bir çoğunluğunun (%48) Katılmıyorum cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin toplam % 72’si bu ifadeye yüksek oranda katılmamaktadır.

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE DEĞERLENDİRME

Çağın gerektirdiği biçimde düşünen, araştıran, soru soran, yorum yapan, tartışan bireyler yetiştirebilmek için, öğretim süresince bireylerin bilgi çağdaş bilgi teknolojilerinden yararlanmaları sağlanmalıdır. Bilgi ve teknolojiadaki gelişmelerin bir gereği olarak bilgi toplumunun özellikleri temelinde bireyler yetiştirme zorunluluğu ortaya çıkmıştır. Teknolojik olanaklardan yararlanmayan bir eğitim anlayışı, günümüzün toplumsal ve bireysel beklenti ve gereksinimlerine yanıt vermesi mümkün değildir. (Taşçı ve Yaman, 2010: 267). Bu amaçla eğitim gören bireylerin öncelikle bilgisayar kullanma yetilerinin geliştirilmesi ve teknolojik araçların günlük yaşantılarının vazgeçilmez araçları olarak etkili olması sağlanmalıdır. Günümüzde genç bireyler, yaşadıkları ortamlardaki teknolojik durumlara yabancı kalmamak için kendilerini teknolojiyi takip etmek zorunda hissedebilirler.

Bu bağlamda araştırmaya konu olan GSSL Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamalarında eğitim kalitesini etkileyen üç temel faktörden söz edilebilir. Bunlar; öğretmen, öğretim programı ve eğitim ortamının niteliğidir. Araştırmada sözü edilen üç önemli faktör hedef edinilmiş, bu doğrultuda araştırma şekillendirilmeye çalışılmıştır. Öğretmen faktörü ders açısından birinci önemli unsurdur. Öğrencilerin dersteki gelişmelerini hızlandıran öğretmen unsuru, gerek öğrencinin gerekse öğretmenin bakış açısıyla değerlendirilmeye çalışılmıştır. Çevik (2006:139)'e göre: eğitim-öğretim uygulamalarında bilgisayarların kullanılması ve BDE çalışmalarının sonucu olarak öğretmenin rolleri de değişmiştir. Öğretmene bu süreçte düşen en önemli görev, eğitimin her aşamasına uygun nitelikteki yazılımlardan haberdar olması, hatta o programları kullanacak eğitim düzeyine ulaşmasıdır.

Teknolojinin eğitimde kullanılmasıyla ilgili çalışmalar yapan Uluslararası Eğitimde Teknoloji Birliği'ne (ISTE) göre öğretmen standartları, teknoloji okuryazarı olmayı, derslerinde teknolojiyi kullanabilmeyi, öğrencilerini teknolojiyi kullanmaya yönleltebilmeyi, öğrenme çevresini öğrencilerin teknolojiyi kullanabilecekleri biçimde düzenleyebilmeyi, meslektaşları ile İnternet üzerinden iş birliği yapabilmeyi kapsamaktadır (Aktaran: Seferoğlu ve Akbıyık, 2008: 273). ISTE (International Society for Technology Education/Uluslararası Teknoloji Eğitimi Derneği, 2000) tarafından

öğretmenlerde bulunması gereken beceriler sıralanırken bilgi ve teknoloji becerilerine de yer verilmiştir. Öğretmenlerin bilgi okuryazarlığı becerilerine sahip olmaları ve yeni eğitim teknolojilerini öğretim sürecinde kullanabilmeleri gerektiği ALA (Amerikan Library Association/Amerikan Kütüphane Derneği) tarafından da vurgulanmıştır (ALA, 1989; Breivik, Hancock & Senn, 1998: 6).

Öğretmenlerin meslek yaşamlarında gerekli olan bilişsel, duyuşsal ve devinişsel davranışların çoğunu hizmet öncesi eğitim yaşantılarında kazandıkları bilinmektedir. MEB, BDE Projesi Danışma Kurulu (1991) öğretmenler için yeni roller tanımlarken, kurulun öğretmenlerin bilgi teknolojileri ile ilgili olarak genel yeterliliklerine ilişkin hedefler sıralanmıştır. Bu hedefler; bilgisayar okur-yazarlığı için temel becerilere sahip olma, ders yazılımlarını tanıma ve değerlendirme, ders yazılımlarını derste kullanma, ders yazılımlarını kullanmada öğrencilere rehberlik etme, ders yazılımı geliştiren gruplarla iletişim, ders yazılımı senaryoları geliştirme olarak belirlemiştir.

Belirlenen hedeflere ulaşılabilmesi çok zor olmasa da başarının sağlanabilmesi için öncelikle öğretmenlerin ve öğretmen adaylarının bilgi teknolojilerinden korkmadan düşünsel anlamda bir hazırbulunuşluk içinde olmaları gerekmektedir. Ayrıca yapılacak tüm çalışmaların belli bir plan dâhilinde ve uzun vadeler göz önüne alınarak yapılması sağlanmalıdır (Aktaran: Akpınar, 2003: 81). Eğitim amaçlarının gerçekleşmesinde öğretim-öğretme süreçlerinin etkililiği ise, büyük ölçüde öğretmene ve onun öğretme ortamında gerçekleştirdiklerine bağlıdır. Öğrenci gelişimini amaçlayan ve öğrenmenin başlatılması, sürdürülmesi ve gerçekleştirilmesi için düzenlenen planlı etkinliklerden oluşan bir süreç olarak tanımlanabilen öğretimin uygulayıcısı öğretmendir. Öğretmen, uygulamalarını eğitim amaçları doğrultusunda hedefler. (Açıkgöz, 1992:1).

Grafik Tasarım dersi gibi kendine has amaçları, öğretim metotları bulunan derslerde öğretmen ders uygulamaları konusunda eğitimli olmalıdır. Ders konusunda bilgi sahibi olmayan bir öğretmenin derste öğrencileri bilgilendirebileceğini düşünmek hayali bir yaklaşımdır. Bu nedenle araştırmada Diyarbakır GSSL'deki öğretmenlerin norm durumları ve bu öğretmenlerin Grafik Tasarım dersi açısından yeterlilik değerlendirmeleri yapılmaya çalışılmıştır. Öğretmenlerin kişisel özellikleri incelenirken aldıkları bilgisayar uygulamalarına yönelik eğitimleri de sorgulanmaya çalışılmıştır.

Eđitim kurumlarında yetersiz programlara, araç-gereç yokluđuna ve fiziksel olanaksızlıklara rađmen eđitim sürdürülebilirse de, öđretmensiz işleyen bir eđitimin düşünülmesi mümkün olmayacağı söylenebilir.

Araştırmaya katılan öđrencilerin büyük bir çođunluđu (%72'si) öđretmenleri grafik tasarımıla ilgili programları kullanmada yeterli bulmadıkları anlaşılmaktadır. Bu durum öđretmenlerin gerek lisans, yüksek lisans, doktora eđitimi dönemlerinde gerekse öđretmenlik mesleđine başladıktan sonra aldıkları hizmet içi eđitim uygulamaları kapsamında "bilgisayar uygulamaları" konusunda yeterli düzeyde eđitim almadıkları ve bu nedenle grafik tasarım gibi özel programların kullanıldığı alanlarda yetersiz kalmalarından dolayı olarak yorumlanabilir. Araştırmaya dahil 11 öđretmenden öđretmenlik mesleđinden öce 9' unun öđretmenlik mesleđinden sonra 3' ünün bilgisayar teknolojileri üzerine hiç eđitim almaması üzerinde durulması gereken bir durumdur.

Grafik Tasarım dersi gibi dijital uygulamaların yoğun olduđu bir derste öđretmenlerin yarıdan fazlası bilgisayar kullanma konusunda kendilerini iyi bulmamaktadırlar. Dijital ortam uygulamalarının yoğun olduđu bir ders olan Grafik Tasarım dersine girmiş ve girmekte olan öđretmenlerin dijital uygulamalar konusunda kendilerini yetersiz bulmaları üzerinde durulması gereken bir noktadır.

Çađdaş eđitim sistemlerinde ders programları da çađdaş temellere oturtulmalı, öđrenci merkezli, gelişime açık ve her türlü teknolojik gelişmeyi içinde barındırabilen niteliklerde olmalıdır. Toplumsal yaşamda gelişmelere açık, yeniliklere uyum sağlayabilecek bireyler yetiştirmek isteyen toplumlar, öđretim programlarında güncellemeyi sürekli kılmak zorundadırlar. Varış (1996: 16)'ın belirttiđi gibi, "Program geliştirmenin temelinde, sosyo-kültürel ve bilimsel teknolojik dinamizmin, her geçen gün, daha nitelikli insan gücü gerektirmesi yatmaktadır." Erden (1995: 2), Öđretim programlarının daha etkili duruma getirecek dođru kararların alınabilmesi uygulamada bulunan programların bilimsel çalışmalarla deđerlendirilmesine bađlı olduđunu belirtmiştir. Bu nedenle müfredat programlarının ve uygulama saatlerinin dersin amaçları dođrultusunda olması son derece önemlidir. Teknolojideki gelişmelerin eđitime yansımalarının gerisinde kalmamak için, bu alandaki yeniklerin incelenmesi gerekmektedir. Böylece iyileştirme çalışmalarının tespiti de kolaylaşacaktır. Yapılan

tespitlere göre hazırlanan öğretim programları çağdaş yapıya sahip sürekli eğitim etkinliklerini de beraberinde getirecektir.

Öğretmenlerin tamamı (%100'ü) Grafik Tasarım dersi ile yaratıcılığın gelişmesi arasında doğru bir orantının olduğu biçiminde yorum belirtirken, öğrencilerin % 80'i dijital ortamda uygulamalarının yaratıcılığı olumlu etkilediğini belirtmektedir. Dijital ortam uygulamalarında farklı denemelerin yapılabilmesi öğrencilerin tasarlama yetilerinde gelişimi sağlamaktadır.

Öğrencilerin grafiksel tasarımlar yapması ve bu tasarımlarını dijital ortamlarda da gerçekleştirmesi dersten zevk almalarına sağlamaktadır. Araştırmaya konu olan öğrencilerin tamamı (%100) Grafik Tasarım dersinin oldukça zevkli olduğunu belirtmiştir. Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulama konularının öğrenciler tarafından bu kadar ilgi çekici bulunmasının nedeninin, derste kullanılan dijital ortamın diğer derslerdeki klasik öğretim yöntemlerine göre zevkli olduğu ileri sürülebilir. Ayrıca bu derste öğrenilenlerin başka derslerde kullanılması öğrencileri mutlu ettiği düşünülebilir.

Öğrencilerin % 92' si Grafik tasarım derslerindeki uygulamaların kendilerini üniversitelerin grafik bölümlerine yönlendirdiğini düşünmektedirler. Öğrencilerin bu görüşe yüksek oranda katılması, Grafik Tasarım dersi müfredat programındaki uygulamaların öğrencilere hem bilgi beceri kazandırmakta hem de üniversitelerin ilgili alanlarına yönlendirmekte olduğunu göstermektedir. Çıkan sonuçlar ışığında Grafik Tasarım dersi müfredat programının öğrenciler tarafından yeterli bulunduğu şeklinde yorum yapılabilir.

Öğretmenlerin Grafik Tasarım dersi öğretim programına ilişkin görüşleri incelendiğinde dijital grafiğin ayrı bir ders olması gerektiğini belirtmeleri ilginç bir bulgudur. Öğretmenler öğretim programını başarılı bulmakla birlikte programın bünyesindeki dijital grafik ünitelerinin geliştirilerek ayrı bir ders olmasının faydalı olacağını düşünmektedirler.

Araştırmada öğrencilere ait görüşlerden elde edilen bulgular değerlendirildiğinde öğrencilerin % 80' ni “Grafik Tasarım derslerin de daha çok bilgisayar uygulamalarına yer verilmeli” görüşüne katılım göstererek Grafik Tasarım dersinin bilgisayar uygulamalarıyla işlenmesi gerektiği fikrinde olduğu söylenebilir.

Ayrıca “Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar kullanımı gerekli değildir” görüşüne öğrencilerin % 84’ nün katılmaması yine öğrencilerin çoğunluğunu grafik tasarım dersini dijital ortamda işlenen bir ders olarak görmek istediklerinin bir göstergesidir. “Grafik Tasarım derslerin de daha çok bilgisayar uygulamalarına yer verilmeli” görüşüne öğrencilerin yüksek oranda (%76) katılması da oldukça dikkat çekicidir.

Ama bu bulgularla birlikte bir diğer ilginç bulguda öğrencilerin “başarı düzeyleri” ile ilgili olarak baskın bir görüşe sahip olmamaları bunun sebebi olarak kendilerini bilgisayar uygulamaları sırasında tam anlamıyla başarılı bulmamalarıdır. Öğrencilerin bilgisayar uygulamalarında kendilerini yeterince başarılı bulmamalarının nedenleri arasında, önceki yıllarda hiç bilgisayar eğitimi almamaları veya yetersiz eğitim almaları, grafik tasarımda kullanılan bilgisayar programlarının büyük bir çoğunluğunun İngilizce olması nedeniyle GSSL resim alanı haftalık ders çizelgesindeki (Ek-1) İngilizce dersinin 2 saat gibi sınırlı sürede olması, öğrencilerin bu dersteki İngilizce uygulamalarda zorlanmaları sıralanabilir.

Öte yandan öğrencilerin % 68’i Grafik tasarım dersi, almadan önce bilgisayarı başka amaçlarda kullandıklarını ancak bu dersi almaya başladıktan sonra bilgisayar kullanma amaçlarının değiştiğini belirtmişlerdir. Öğrencilerin daha önceki yıllarda aldığı bilgisayar teknolojilerine ilişkin derslerin gerek programları itibariyle gerekse ders araç-gereç imkânlarının düşük olması bu durumun nedeni olabilir. Ayrıca öğrencilerin % 72’si Grafik tasarım dersinden önce bilgisayarla hiç tasarım yapmadıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin bu görüşe bu kadar yüksek oranda katılması diğer derslerde (İki Boyutlu Sanat Eğitimi, Üç Boyutlu Sanat Eğitimi, Sanat Eseri İnceleme vb.) Grafik Tasarım dersinde öğrendikleri bilgisayar uygulamalarından faydalanmalarından kaynaklanmakta olduğu şeklinde değerlendirilebilir. Öğrencilerin % 64’ü Grafik Tasarım dersinde öğrendiklerini başka derslerde de kullandığını belirtmiştir. Oranlardan da anlaşıldığı gibi öğrencilerin büyük bir çoğunluğu Grafik Tasarım dersi almaya başladıktan sonra bilgisayar kullanım amaçlarını geliştirmişlerdir. Öğrencilerin görüşleri doğrultusunda Grafik Tasarım dersinde kullanılan programların sadece derse özel değil, çağdaş sanat eğitimi kapsamında da gerekli olduğu yorumu yapılabilir. Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamalarının sadece bu ders için değil, çağdaş sanat eğitimi için de büyük bir gereklilik olduğu ifade edilebilir.

Bu durum, bilgisayar uygulamalarında derste öğrenilenlerin ders saati dışında geliştirilmesi için öğrencilerin kullanabilecekleri bilgisayara sahip olmaları gerekliliğini ortaya koymaktadır. Araştırmada öğrencilerin büyük bir kısmı (%76) Grafik Tasarım derslerindeki uygulamaları geliştirebilmeleri için ders dışında da kullanabilecekleri bilgisayara gereksinim duymakta oldukları ve buna paralel olarak bilgisayar sahibi olanların bu derste daha avantajlı oldukları düşünüldüklerini ifade etmektedir. Günümüz çağdaş eğitim sistemlerinin amacına ulaşabilmesi için ders araç gereçlerinin önemi bir kez daha ortaya çıkmaktadır. Günümüzde okullar, öğrencilerinin sahip olduğu bireysel özellikleri ortaya çıkarabildiği ve onlara uygun biçimde hazırlanacak öğretim etkinliklerini sunabildiği ölçüde başarıyı yakalamış sayılacaklardır. Temel olarak öğrencilerin öğrenme- öğretim sürecinde gereksinimlerinin göz önüne alındığı ve kendi hızlarında ilerlemelerine olanak tanındığı öğretimde bireyselleştirme çalışmaları bu düşünceden hareketle ortaya çıkmış ve uygulama fırsatı bulmuştur (Güven ve Sözer, 2007: 89). Bireysel özellikleri ortaya çıkaran eğitim sistemleri uygun donanımlara sahip olmak zorundadır.

Grafik tasarım eğitiminde alanın gerektirdiği materyallerin bulunduğu eğitim ortamlarına ihtiyaç vardır. Günümüz eğitim anlayışı bu noktada ilkeler oluşturmaya rağmen teknik imkânsızlıklar, grafik tasarım eğitimi gibi alanların amaçlarına ulaşmasını engeller. Çağın grafik tasarım eğitiminde, grafik tasarım programlarının kurulu olduğu bilgisayarlarla donatılmış grafik atölyeleri, nitelikli eğitim yapılabilmesi için temel gereksinimdir.

Araştırmanın çalışma grubunu oluşturan Diyarbakır GGSL'nin bilgisayar laboratuvarında 20 adet bilgisayar ve bu bilgisayarlarda kurulu Adobe Photoshop 7.0 programı olduğu halde, öğrencilerin beklentilerinin her öğrenciye ait daha yüksek standartta istediği anda kullanabileceği kişisel bilgisayar ve çeşitli üst sürüm bilgisayar programları olduğu söylenebilir.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, öğretmen ve öğrencilerin görüşlerine dayalı olarak elde edilen bulgular ve yorumların irdelenmesiyle ulaşılan sonuçlar ve bu sonuçlara dayalı olarak geliştirilen öneriler yer almaktadır.

6.1. Sonuçlar

Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamalarına ilişkin Diyarbakır GSSL öğretmenleri ve öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen bu çalışma sonrasında verilere dayalı birçok önemli sonuca ulaşıldığı düşünülmektedir. Bunların bir kısmı daha önceden bilinenlerin doğrulanması, bir kısmı ise, yeni bulgular şeklinde ortaya çıkmıştır.

1. Öğrencilerin yarısının (%52) kırsaldan geldiği, kardeş sayılarının fazla olduğu, gelir düzeylerinin düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
2. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu (%80) Grafik Tasarım dersini bilgisayar uygulamaları ile ilişkili bir ders olarak görmek istedikleri, ancak kendilerini bilgisayar kullanma konusunda yeterince başarılı görmedikleri anlaşılmıştır. Bilgisayar uygulamaları sırasında öğrencilerin neredeyse yarısının zorlandığı, bunun bir nedeninin öğrencilerin İngilizce eğitimlerindeki yetersizliklerinden dolayı İngilizce yazılımlı grafik tasarım programlarını anlayamamaları olabileceği sonucuna varılmıştır.
3. Öğrenciler büyük bir oranda (%64) Grafik Tasarım dersinde öğrendikleri bilgisayar deneyimlerini, başka derslerde de uyguladıkları böylece bilgisayarlı tasarımlar yapmaya başladıkları ve bilgisayar kullanma amaçlarının değiştiği sonucuna ulaşılmıştır.
4. Grafik Tasarım dersi süreleri öğrencilere göre yetersiz olup, özellikle bilgisayar uygulamalarına daha çok süre ayrılmasını istedikleri anlaşılmaktadır. Bununla birlikte öğrenciler, okulda grafiksel tasarım yapacakları bilgisayar ve bilgisayar programlarının sayısını da yetersiz bulmuşlardır. Ayrıca Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar becerilerinin öğrencilere ders saatleri dışında da bilgisayar ihtiyacı doğurduğu

ve bu nedenle evinde kullanabilecekleri bilgisayara sahip öğrencilerin, araştırmamıza konu olan öğrenciler tarafından Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamalarında daha başarılı olacaklarını düşündükleri sonucu ortaya çıkmıştır.

5. Öğrencilerin büyük bir bölümü Grafik Tasarım dersine giren öğretmenlerin çoğunluğunu (%72) grafik tasarım programlarını kullanma konusunda yetersiz bulmuşlardır. Derse giren öğretmenlerin bilgisayar teknolojilerini kullanma konusunda gerek hizmet öncesi gerekse hizmet içi eğitim durumlarının ise, sınırlı sürede olduğu belirlenmiş ve bu öğretmenlerin de bilgisayar teknolojilerini kullanımına ilişkin kendilerini eğitimi bulmadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

6. Öğrencilerin çoğunluğunun (%92) Grafik Tasarım dersinde işlenen konuları özellikle bilgisayar uygulamaları sırasında zevkli ve eğitici buldukları, ayrıca Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamalarının öğrencileri üniversitelerin grafik bölümlerine yönlendirdiği, öğretmenlerin büyük bir kısmının (%63.6) dijital grafik tasarım ünitesinin ayrı bir ders olması gerektiği görüşünde oldukları sonucu ortaya çıkmıştır.

7. Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamalarının yaratıcılığı geliştirdiği yönünde öğretmen ve öğrenciler ortak görüştedirler. Öğrenciler büyük oranda (%92) Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamalarını ileriki mesleki yaşantıları için gerekli olduğunu düşünmektedirler.

8. GSSL resim alanı öğrencilerinin cinsiyet, bilgisayara sahip olup olmama durumları, bilgisayar teknolojilerini kullanmaya başlama dönemleri değişkenlerine göre, öğrencilerin Grafik Tasarım dersinde bilgisayar uygulamalarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmıştır.

9. Öğretmen ve öğrencilerin grafik tasarım atölyelerinin ortamlarına ilişkin görüşleri incelendiğinde, Grafik Tasarım dersinin dijital konularında faydalanılan bilgisayar ve grafik tasarım programlarının güncelleştirilmesi gerektiği hususunda görüş birliğinde oldukları anlaşılmıştır.

10. Öğretmenler Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalara ilişkin olarak, öğrencilerin bilgisayar kullanmada yeterli oldukları, ancak grafik tasarım programlarını kullanmada zorlanmaları ve süre sınırı nedeniyle başarısız oldukları şeklinde büyük oranda (54.6) görüş belirtmişlerdir.

6.2. Öneriler

Gerçekleştirilen bu araştırmanın ortaya koyduğu bulgular ışığında geliştirilen öneriler, uygulamaya ve ileri araştırmalara yönelik öneriler olmak üzere iki başlık altında toplanmıştır.

Uygulamaya Yönelik Öneriler

1. Okul idarelerinin bilgisayar laboratuvarlarındaki bilgisayarların bozulması, ekipmanlarının kırılması endişesi taşımaları nedeniyle bu laboratuvarları ya kullanıma açmamaktadır ya da çok az kullanılmaktadırlar. Öğrencilerin Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalara adaptasyonlarının sağlanması için okullardaki bilgisayar laboratuvarlarının öğrencilerin bireysel kullanımına açılması sağlanmalıdır.
2. Ortaöğretim okullarındaki bilgisayar laboratuvarında bulunan donanımın çalışır halde tutulması için sürekli bakım ve onarım desteği sağlanmalıdır.
3. Dijital grafik tasarımı ünitesi, Grafik Tasarım dersinden ayrılarak kendi öğretim programına sahip bir ders olarak konulabilir. Böylece öğrencilerin çağın grafik ürünlerini üretmede kullanılan dijital ortam becerileri artırılabilir.
4. Öğrencilerin çağın iletişim aracı olan grafik tasarım bilgi ve becerilerini geliştirmeleri, ayrıca bu derslerde öğrendiklerini başka derslerde de uygulayabilmeleri için; GSSL haftalık ders çizelgesinde Grafik Tasarım ders saati artırılmalıdır.
5. Toplumumuzun sanayi toplumuna hızlı bir geçiş aşamasında olmasından ötürü birçok ürünün ülkemizde üretilmeye başlanmasından dolayı iş bulma olanakları ile grafik tasarım eğitiminin gerekliliği arasındaki doğru orantıya yönelik olarak öğrencilerin aydınlatılması gerekmektedir.
6. Grafik Tasarım dersinde kullanılan programların öğrenciler tarafından daha rahat anlaşılabilmesi için İngilizce derslerinde bu programlardaki teknik terimlerin kullanıldığı eğitim imkânları sağlanmalıdır.
7. Üniversitelerin öğretmen yetiştiren Eğitim Fakültelerinin Resim-İş Eğitimi programlarına, bilgisayar destekli grafik tasarımı yazılımlarıyla ilgili dersler konulmalı ve öğretmen adaylarının bu alanda yetişmeleri sağlanmalıdır.

8. Özellikle Grafik Tasarım dersine giren öğretmenlere bilgisayar teknolojileri ve dijital grafik tasarımı programlarına ilişkin hizmet içi eğitimler verilmelidir. Bu alandaki deneyim yeterliliğinin istihdam bakımından son derece önemli olduğu bilinmelidir.

9. Öğretmen eğitimine yönelik düzenlenen hizmet içi eğitim kurslarının nicel ve nitel yetersizliklerini ortadan kaldırmak amacıyla bu kursların ilgili yönetmelikleri ve içerikleri yeniden gözden geçirilmelidir.

İleri Araştırmalara Yönelik Öneriler

1. Bu araştırma Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri'nin diğer resim alan dersleri için de yapılabilir.

2. Bu araştırma grafik tasarım eğitimi veren diğer eğitim kurumları için de yapılabilir.

3. Bu araştırmanın evreni genişletilerek, tüm Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri'ndeki resim öğretmenlerine ve/veya öğrencilerine uygulanabilecek biçimde hem nicel ve hem de gözlem, görüşme ve doküman incelemesinden oluşan nitel araştırma yöntemleriyle de gerçekleştirilebilir.

4. Bu araştırma, başka disiplinlerdeki öğretmen ve öğrencilerin teknolojiyi kullanma durumlarına yönelik olarak da uygulanmasının anlamlı sonuçlar ortaya çıkaracağı ileri sürülebilir.

KAYNAKÇA

- AÇIKGÖZ, Kamile Ün. (2000). **Etkili Öğrenme ve Öğretme**, İzmir: Kanyılmaz Matbası.
- ADEM, Mahmut. (1997). **Eğitim Planlaması**, Ankara: Şafak Matbaacılık.
- AKÇADOĞAN, Irmak İ. (2006). **Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam**, İstanbul: Epsilon yayıncılık.
- AKPINAR, Yavuz. (2003). Öğretmenlerin Yeni Bilgi Teknolojileri Kullanımında Yükseköğretimin Etkisi: İstanbul Okulları Örneği, **The Turkish Online Journal of Educational Technology**, Volume:2, Issue:2, Article:11. Erişim Adresi: <http://www.tojet.net/articles/2211.pdf> Erişim Tarihi: 07.02.2011.
- ALAKUŞ, A. O. (2005). **Görsel Sanatlar Eğitiminde Sanatın Dili**, V. Özsoy (Ed.), **Sanat Eğitiminde Uluslar Arası/Ulusal Araştırmalar ve Adlandırma Sorunu**, (s.8–19), Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- _____. (2002). **İlköğretim Okulları 6. Sınıf Resim - İş Dersi Öğretim Programındaki Grafik Tasarımı Konularının Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemiyle ve Bu Yönteme Uygun Düzenlenmiş Ortamda Uygulanması**, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Doktora Tezi.
- ALKAN, Cevat. (1995). **Eğitim Teknolojisi**, Ankara: Atilla Kitabevi.
- ALİM, Mehtap. (2007). **Anadolu Güzel Sanatlar Liselerini Tercih Eden Öğrenci Profili**, Yüzcüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- AMERICAN ASSOCIATION OF SCHOOL LIBRARIANS. (1998). **Information Literacy Standards for Students Learning**, Erişim Adresi: http://www.ala.org/ala/mgrps/divs/aasl/aaslarchive/pubsarchive/informationpower/InformationLiteracyStandards_final.pdf Erişim Tarihi: 10.01.2011.
- ARSLAN, Berrin. (2003). **Bilgisayar Destekli Eğitime Tabi Tutulan Ortaöğretim Öğrencileriyle Bu Süreçte Eğitici Olarak Rol Alan Öğretmenlerin BDE'ye İlişkin Görüşleri**, **The Turkish Online Journal of Educational Technology**, Volume: 2, Issue:4. Article:10. Erişim Adresi: <http://www.tojet.net/articles/>

[2410.pdf](#) Erişim Tarihi: 03.02.2011.

- ARTUT, Kazım. (2004). **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**, Ankara: Anı Yayıncılık.
- _____. (1998). **Hatay Arkeoloji Müzesi Mozaiklerinin Günümüze Taşınmasına İlişkin Gravür Tekniğinde Bir Uygulama Denemesi**, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- ATALAYER, Faruk. (1994). **Görsel Sanatlarda Estetik İletişim**, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- _____. (1994). **Temel Sanat Öğeleri**, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- AYAYDIN, Abdullah. (2010). “Temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Teknolojisinin Gerekliği ve Geleceği”, Cilt:1, Sayı:1. **Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi**, 15, (s.52-62).
- AYDIN, Ayhan. (2001). **Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi**, İstanbul: Alfa Yayınları.
- BECER, Emre. (1997). **İletişim ve Grafik Tasarım**, İstanbul: Dost Kitabevi.
- BOYDAŞ, Nihat. (2007). **Sanat Eleştirisine Giriş**, Ankara: Gündüz eğitim ve Yayıncılık.
- BUYURGAN. Serap. (1996). **Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri Öğrencilerinin Okul Beklentileri ve Eğitimleri İle Yönlendikleri Meslekler Arasındaki İlişki (Resim Bölümü Son Sınıf Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma)**, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Doktora Tezi.
- _____. (1992). **Anadolu Güzel Sanatlar Liselerine Devam Eden Öğrencilerin Eğitim-Öğretim Durumları Bu Alanda Karşılaşılan Güçlükler Eğitim Öğretimden Beklentileri**, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- BUYURGAN, S. BUYURGAN, U. (2007). **Sanat Eğitimi ve Öğretimi**, Ankara: Pegem Yayıncılık.
- _____. (2001). **Sanat Eğitimi ve Öğretimi (İlköğretim I. Kademe Resim-İş ve Sınıf Öğretmenleri El Kitabı)**. Ankara: Dersal Yayıncılık.

- CHAPMAN, Laura H. (1992). **A World Of Images**, USA Worcester, Mossachusetts: Davis Publications Inc.
- COŞKUN, Orhun. (2007). **İlköğretim Okullarında Görsel Sanatlar Dersinde Bilgisayarla Grafik Tasarım Uygulamaları Üzerine Bir Değerlendirme**, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- ÇAKIR, Ferdağ. (2006). **Meslek Lisesi Grafik Bölümü Öğrencilerinin Öğrenci, Öğretmen Ve İşveren Görüşlerine Göre Mesleki Yeterlilikleri**, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- ÇEVİK, Erkan. (2006). **Bilgisayar Destekli Kimya Eğitimi İle İlgili Öğretmen Ve Öğrenci Görüşleri**, Hacettepe üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- ECZACIBAŞI SANAT ANSİKLOPEDİSİ (1997). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- EKİCİ, Nur. (2004). **Grafik Eğitiminde Öğrencilerin Görsel Algı ve Algılama Farklılıklarının Afiş Tasarımları Yoluyla Saptanması**, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- ERBAY, Mutlu. (1997). **Plastik Sanatlar Eğitiminin Gelişimi**, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- ERDEN, Münire. (1995). **Eğitimde Program Değerlendirme**, Ankara: Pegem Yayınlan.
- ERDOĞMUŞ YERLİ, Melek. (2007). **Resim-İş Öğretmenliği Programındaki Temel Tasarım Derslerinin, Grafik Tasarım Anasanat Atölye Derslerine Etkisine İlişkin Öğrenci Görüşleri**, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- ERSÖZ, Nihan S. (1993). **Türkiye’de Grafik Sanatların Gelişimi ve Grafik Sanatçıları**, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.

- GENÇAYDIN, Zafer. (1993). **Sanat Eğitimi**, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- GORDON, Bob M. (2005). **The Complete Guide to Digital graphic Design**, British : The Ilex pres.
- GÖKAY, Melek. (2009). Görsel Sanatlar Eğitimi, A. O. Alakuş, L. Mercin (Ed.), **Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi**, (s.13-18), Ankara: Pegem A. Yayıncılık.
- _____. (2005). İlköğretim Resim-İş Eğitiminde Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yönteminin Uygulanması, V. Özsoy (Ed.), **İlköğretim Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**, (s.75–100), Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- GÖKAYDIN, Nevide. (2002). **Temel Sanat Eğitimi**, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- GÖKBULUT, Nur. (1992). **Temel Sanat Eğitiminde Görsel Alanın Arındırılmasına İlişkin Bir Uygulama Örneği**, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- GÜNDÜZ, Şemseddin. (2010). “Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü Öğretim Elemanlarının Web Sitelerinin Değerlendirilmesi”, **Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi**, Cilt:1, Sayı:1.
- GÜVEN, Bülent ve M. Akif SÖZER. (2007). **Öğretmen Adaylarının Öğretimin Bireyselleştirmesine İlişkin Görüşleri**, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 32 (s.89-99).
- HANCI, Hacer. (2008). **Göstergebilimin Grafik Tasarım dersi Alan Öğrenciler Üzerinde Etkisi**, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- HAUSER, Arnold. (1995). **Sanatın Toplumsal Tarihi**, Çev: Yıldız GÖLÖNÜ, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- HİDAYETOĞLU, Tuna F. (2008). **Güzel Sanatlar Fakülteleri Lisans Programlarında Yer Alan İllüstrasyon Derslerinin Eleştirel Bir**

İncelemesi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.

ISTE (2000). **National Educational Technology Standards For Teachers**. Erişim Adresi:http://www.iste.org/Libraries/PDFs/NETS_for_Teachers_2000.sflb.ash Erişim Tarihi: 18.10.2010.

İPŞİROĞLU, Nazan. (1996). **Çağdaş Eğitimde Sanat**, İstanbul: Çağdaş Yaşamı Destekleme Derneği Yayınları.

İSTANBULLU, Serenat. (2009). **İç Anadolu Bölgesinde Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Müzik Bölümünde Eğitim Gören Kırsal Kökenli Ve Kent Kökenli Öğrencilerin Müzik Profillerinin İncelenmesi**, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.

İSTEK, Ragıp. (2005). **Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni**, İstanbul: Pusula Yayıncılık.

KARACA, Ayşe. (2006). **İlköğretim Okullarında Uygulanan Resim Derslerinin Sanat Eğitimi Açısından İncelenmesi, Görülen Temel Sorunlara Uygun Yöntem Önerisi**, 19 Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.

KARASAR, Niyazi. (1999). **Bilimsel Araştırma Yöntemi**, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

KARAYAĞMURLAR, Bedri. (1991). “Yaratıcı Bireylerin Yetiştirilmesi Açısından Genel Eğitimin İçinde Sanat Eğitiminin Yeri”, **1. Eğitim Kongresi**, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, (s.368-387).

KESER, Nimet. (2005). **Sanat Sözlüğü**, Ankara: Ütopya Yayınları.

KETENCİ, Hasan. F. ve BİLGİLİ, Can. (2006). **Görsel İletişim & Grafik Tasarımı**, İstanbul: Beta Basım.

KIRIŞOĞLU, Olcay T. (2009). **Sanat Kültür Yaratıcılık**, Ankara: Pegem A. Yayıncılık.

_____. (2002). **Sanatta Eğitim Görmek Öğrenmek Yaratmak**, Ankara: Pegem A. Yayıncılık.

- KIYICI, Gülbin, YUMUŞAK, Ahmet. (2005). “Fen Bilgisi Laboratuvarı Dersinde Bilgisayar Destekli Etkinliklerin Öğrenci Kazanımları Üzerine Etkisi; Asit-Baz Kavramları ve Titrasyon Konusu Örneği”, **The Turkish Online Journal of Educational Technology**, Volume: 4, Issue: 4 (s130-134). Erişim Adresi: <http://www.tojet.net/articles/4416.pdf> Erişim Tarihi: 07.02.2011.
- MEB (2009). “Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Yönetmeliği”, **Tebliğler Dergisi**, Haziran 2009-27267.
- _____. (1992). **Türkiye’de Güzel Sanatlar Eğitimi Geliştirme Özel İhtisas Komisyonu Raporu**.
- _____. (1979). **Milli Eğitim Temel Kanunu**, Kanun No: 1739, Kabul Tarihi: 14/6/1973.
- ODABASI, Hatice A. (2002). **Grafikte Temel Tasarım**, İstanbul: Yorum Sanat Yayınevi.
- OKAMOTO, T. and CRISTE, A, KAYAMA, M. (2001). “Future Integrated Learning Environments With Multimedia”, **Journal of Computer Assisted Learning**, Volume:17, Issue 1 (s.4-12)
- OKUR, Nilüfer, ÜNAL, İbrahim. (2010). “Fen Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretimin Önemi”, **Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi**, Cilt:1, Sayı: 3.
- ÖZDEMİR, Selime. (2008). **Grafik Eğitimi Veren Ortaöğretim Kurumlarında Yazı-Tipografi Dersinin Önemi ve Karşılaşılan Sorunlar**, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- ÖZSOY, Vedat. (2007). **Görsel Sanatlar Eğitimi, Resim-iş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri**, Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- ÖZYOGURTÇU, Senem. (2007). **Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinde Okuyan Müzik Bölümü Öğrencilerinin Güzel Sanatlar Liselerini Seçmelerinde Ailenin ve Sosyal Çevrenin Etkileri**, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- READ, Herbert (1981). **Sanat ve Toplum**, Ankara: Umran Yayınları.

- RIZA, Enver T. (2007). **Eđitim Teknolojisi Uygulamaları ve Materyal Geliřtirme**, İzmir: Anadolu Matbaacılık.
- SAN, İnci. (1992). “Evrım İinde Sanat Eđitimi Politikaları Sanat Eđitimi - Yeni Yaklařımlar”, **Ankara Ünisversitesi Eđitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, Cilt: 25, Sayı: 2 (s.643-652)
- _____. (1983). **Sanat Eđitimi Kuramları**, Ankara: Tan Yayınları.
- _____. (1982). “Sanat Eđitimi”, **Ankara Ünisversitesi Eđitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, Cilt: 15, Sayı: 1 (s.215-228).
- _____. (1979). **Sanatsal Yaratma ve ocukta Yaratıcılık**, Ankara: Türkiye İř Bankası Yayınları.
- SEFEROĐLU, Sadi ve AKBIYIK, Cenk, BULUT, Mehmet. (2008). “İlköđretim Öđretmenlerinin ve Öđretmen Adaylarının Bilgisayarların Öđrenme/Öđretme Sürecinde Kullanımı İle İlgili Görüşleri”, **Hacettepe Ünisversitesi Eđitim Fakültesi Dergisi**, Cilt: 35, (s.273-283).
- SÖZEN, Metin, TANYELİ, Uđur. (2005). **Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü**, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- ŞAHİN, Derya. (2009). **Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinde Sanat Eserlerini İnceleme Dersinin ok Alanlı Sanat Eđitimi Yöntemine Göre İncelenmesinin Öđrenci Başarısına Etkisi**, Dicle Ünisversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek lisans tezi.
- ŞEN, Ülkü S. (1995). “Sanat Eđitiminde Bilimsel Arařtırma Yöntemlerinin Kullanılması”, **Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, Cilt 5, Sayı: 1 (s.343-360).
- ŞENEL, Elif. (2010). “Türkiye’de Görsel Sanatlar Eđitiminde Uygulanan Yöntemler ve Yeni Yaklařımlar”, **International Conference on New Trends in Education and Their Implications**, Antalya.
- ŞENGÜL, Erhun. (2006). **Teknolojinin Görsel Sanatlarda Kullanımı ve Sanat Eđitimine Katkısı**, Marmara Ünisversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Doktora Tezi.

- TAŞCI, Guntay ve YAMAN, Melek, SORAN, Haluk. (2010). “Biyoloji Öğretmenlerinin Öğretimde Yeni Teknolojileri Kullanma Durumlarının İncelenmesi”, **Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 38 (s.267-278).
- TEKER, Ulufer. (2002). **Grafik Tasarım ve Reklam**, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- TEMEL BRITANNICA (1992). **Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi**, İstanbul: Ana Yayıncılık.
- TEPECİK, Adnan. (2002). **Tarih-Tasarım-Teknoloji**, Ankara: Detay Yayıncılık.
- _____. (1994). **Grafik Tasarlama İlkelerine Dayalı Tasarım Yöntem ve Teknikleri**, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmış Doktora Tezi.
- TEZCAN, Mahmut. (2003). **Sanat Sosyolojisi**, İstanbul: Serler Matbaacılık.
- TÜRKDOĞAN, Galip. (1981). **Sanat Eğitimi Yöntemleri**, Ankara: Ayyıldız Matbaası.
- UÇAR, İlhan, EKİM, Tahir ve TÜRKMEN, Filiz, (2010). **Güzel Sanatlar Ve Spor Liseleri Grafik Tasarım 11 Ders Kitabı**, İstanbul: Devlet Kitapları.
- ÜNALAN, Halit Turgay. (2005). **Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Grafik Eğitimi Dersinde Bilgisayar Destekli Eğitimin Etkililiği**, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- VARIŞ, Fatma. (1996). **Eğitimde Program Geliştirme**, Ankara: Alkım Yayınları.
- YETKİN, Suut Kemal. (1968). “Güzel Sanatların Eğitimdeki Yeri”, **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, Cilt: 1, Sayı:4 (s.125-129).
- YILDIRIM, Ali ve ŞİMŞEK, H. A. (2005). **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**, Ankara: Seçkin Yayınları.
- YILMAZ, Emel. (1993). **Sanatçı ve Sanat Eğitimsi Yetiştiren Yükseköğretim Kurumlarında Grafik Tasarımı Eğitiminde Uygulanan Yöntemler**, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Doktora tezi.
- YILMAZ, Oya. (2001). **Sanat Eğitiminde Yaratıcılığın Sanat Derslerine Yansıması**, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.

- YILMAZ, Meliha. (2007). **Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar**, Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- YOLCU, Enver. (2004). **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**, Çanakkale: Nobel Yayın Dağıtım.

İnternet Kaynakları

<http://www.yorumla.net/photoshop-ve-grafik/461224-grafik-tasarim-nedir.html>,

(Erişim Tarihi: 14.11.2010).

<http://www.orduagsl.k12.tr/ekstra/okulliste.htm>, (Erişim Tarihi: 15.11.2010).

<http://teknografiker.net/grafik-tasarim-nedir-tarihi-gelisimi-t76.0.html;wap2=>,

(Erişim Tarihi: 16.11.2010).

http://ogm.meb.gov.tr/belgeler/genelge_2008_81.pdf, (Erişim Tarihi: 22.12.2010).

http://ogm.meb.gov.tr/ttk_karar.asp, (Erişim Tarihi: 23.01.2011).

<http://www.yeniforumuz.biz/showthread.php?1318426-Grafik-tasar%C4%B1m-elemanlar%C4%B1n%C4%B1n>, (Erişim Tarihi: 12.03.2011).

EKLER

Ek- 1

GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSESİ HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ (GÖRSEL SANATLAR)					
DERS KATEGORİLERİ	DERSLER	9. SINIF	10. SINIF	11. SINIF	12. SINIF
ORTAK DERSLER	DİL VE ANLATIM	2	2	2	2
	TÜRK EDEBİYATI	3	3	3	3
	DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	1	1	1	1
	TARİH	2	2	-	-
	T.C. İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK	-	-	2	-
	COĞRAFYA	2	2	-	-
	MATEMATİK	4	2	-	-
	GEOMETRİ	2	-	-	-
	FİZİK	2	-	-	-
	KİMYA	2	-	-	-
	BİYOLOJİ	2	-	-	-
	SAĞLIK BİLGİSİ	1	-	-	-
	FELSEFE	-	-	2	-
	YABANCI DİL	3	2	2	2
	BEDEN EĞİTİMİ	2	2	2	2
	MÜZİK	1	1	1	1
	MİLLÎ GÜVENLİK BİLGİSİ	-	1	-	-
	TRAFİK VE İLK YARDIM	-	-	-	1
	DESEN ÇALIŞMALARI	2	4	4	4
	İKİ BOYUTLU SANAT ATÖLYE	2	4	4	4
	ÜÇ BOYUTLU SANAT ATÖLYE	1	4	4	-
MÜZE EĞİTİMİ	-	-	1	-	
SANAT TARİHİ	-	-	-	2	

	GRAFİK TASARIM	-	-	3	4
	DRAMA	-	1	-	-
	TÜRK RESİM HEYKEL SANATI	-	-	-	2
	ÇAĞDAŞ DÜNYA SANATI	-	-	-	2
	ESTETİK	-	-	2	-
	SANAT ESERLERİNİ İNCELEME	-	-	-	2
	SEÇMELİ DERSLER	-	3	1	2
TOPLAM		34	34	34	34
REHBERLİK VE YÖNLENDİRME		1	1	1	1
TOPLAM DERS SAATİ		35	35	35	35

Ek- 2

Sayın Öğretmen,

Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim-İş Öğretmenliği programında yüksek lisans yapmaktayım. Tezimin konusu “**GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSELERİ GRAFİK TASARIM DERSLERİNDE DİJİTAL ORTAM KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ (Diyarbakır Örneği)**”dir.

Araştırmada Grafik Tasarım derslerine ilişkin durum saptaması yapabilmek için sizin yardımınıza ihtiyaç duyulmaktadır.

Bu amaçla hazırlanmış olan elinizdeki bilgi formu iki bölümden oluşmaktadır:

A- Kişisel Bilgiler

B- Öğretmenlerin Grafik Tasarım dersine İlişkin Görüşleri

Bu araştırmadan elde edilecek bilgiler büyük ölçüde formda yer alan sorulara verilecek cevaplara bağlı olacağından değerli görüş ve önerileriniz önem taşımaktadır. Lütfen soruları dikkatlice okuyup cevaplayınız.

İlgi ve yardımlarınız için teşekkür ederim.

M. Ali AKSAKAL

A- KİŞİSEL BİLGİLER

1. Yaşınız

20-30

31-41

42 ve üzeri

2. Cinsiyetiniz

Kadın

Erkek

3. Eđitim durumunuz

- Lisans
- Yüksek lisans
- Doktora

4. Öğretmen olarak hizmet süreniz

- 1 - 5 yıl
- 5 - 8 yıl
- 8-12 yıl
- 13 -15 yıl

5. Güzel sanatlar liselerinde çalışma süreniz

- 1-3 yıl
- 4-6 yıl
- 6-10 yıl
- 10 yıl ve daha fazlası

6. Lisans mezuniyet alanınız

- Resim
- Heykel
- Seramik
- Grafik
- İç mimari
- Başka belirtiniz :.....

7. Bilgisayar kullanma düzeyiniz nedir?

- Çok az derecede kullanıyorum.
- Orta derecede kullanıyorum.

- İyi derecede kullanıyorum.
- Çok iyi derecede kullanıyorum.

8. Öğretmenlik mesleğine başlamadan önce Bilgisayar Teknolojileri üzerine ne kadarlık bir eğitim aldınız?

- Hiç almadım.
- Lisans yüksek lisans veya doktora sürecinde aldım ama yetersizdi.
- Lisans, yüksek lisans veya doktora sürecinde yeterli bir eğitim aldım.

9. Öğretmenlik mesleğine başladıktan sonra Bilgisayar Teknolojileri üzerine ne kadarlık bir eğitim aldınız.

- Hiç almadım.
- Bir defa hizmet içi eğitim aldım.
- Birden çok sayıda hizmet içi eğitim aldım.
- Öğretmenlik mesleğini yapmaya başladıktan sonra yüksek lisans veya doktora sürecinde çeşitli eğitimler aldım.

Ek- 3

B- ÖĞRETMENLERİN GRAFİK TASARIM DERSİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ

1. Grafik Tasarım dersini işlerken dijital ortam uygulamalarını ne ölçüde gerçekleştirebiliyorsunuz?
 - () Dijital ortam uygulamalarını yapabiliyorum.
 - () Okulun altyapısı uygulamaya müsait değil.
 - () Öğrencilerin hazırbulunuşlukları bilgisayar kullanılacak ünitelerde yetersiz kalıyor.
 - () Dijital uygulama konuları için kendimi yetersiz buluyorum / Eğitimini almadım.

2. Grafik Tasarım müfredat programının dijital grafik konularını yeterli buluyor musunuz?
 - () Yeterli buluyorum.
 - () Yetersiz buluyorum.
 - () Çok yetersiz
 - () Dijital grafik ayrı bir ders olmalı.

3. Grafik Tasarım derslerinde öğrencilerin bilgisayar kullanımı ile ilgili hangi görüşlere katılıyorsunuz?
 - () Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda gayet yeterli ve başarılılar.
 - () Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda yeterli ancak grafik programları konusunda zorlanıyorlar.
 - () Öğrenciler bilgisayar kullanımı konusunda çok yetersiz olduğu için dijital grafik üniteleri sağlıklı bir şekilde işlenemiyor.
 - () Öğrenciler Bilgisayar kullanımı konusunda yeterli ancak bilgisayar kullanma zaman sınırı nedeniyle yeterince başarılı olamıyorlar.

4. Bilgisayarın Grafik Tasarım dersinde kullanılmasının yaratıcılık üzerine etkisine nasıldır?

- () Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalar öğrencilerin yaratıcılığını olumlu yönde etkilemektedir.
- () Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalar öğrencilerin yaratıcılığını olumsuz yönde etkilemektedir.
- () Grafik Tasarım dersindeki dijital uygulamalar öğrencilerin yaratıcılığında bir değişim oluşturmamaktadır.

Ek- 4

Sevgili Öğrenci;

Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Resim-İş Öğretmenliği programında yüksek lisans yapmaktayım. Tezimin konusu “GÜZEL SANATLAR VE SPOR LİSELERİ GRAFİK TASARIM DERSLERİNDE DİJİTAL ORTAM KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ (Diyarbakır örneği)”dir.

Bu araştırmada Grafik Tasarım derslerine ilişkin durum saptaması yapabilmek için sizin yardımınıza ihtiyaç duyulmaktadır. Bu amaçla hazırlanmış olan elinizdeki bu ölçek iki bölümden oluşmaktadır:

A- Kişisel Bilgiler.

B- Öğrencilerinin Grafik Tasarım derslerine İlişkin Görüşleri

Bu araştırmadan elde edilecek bilgiler büyük ölçüde formda yer alan sorulara verilecek cevaplara bağlı olacaktır değerli görüş ve önerileriniz önem taşımaktadır. Lütfen soruları dikkatlice okuyup cevaplayınız.

Soruları cevaplarken sizden şöyle bir yol izlemeniz istenmektedir;

1. Lütfen her soruyu dikkatlice okuyunuz.
2. Okuduğunuz sorudaki Grafik Tasarım derslerine ilişkin durumlara ve ifadelere ne derece katılıp katılmadığınızı kararlaştırınız.
3. Cevaplarınızı şu seçeneklerden birinin altındaki kareyi işaretleyerek belirtiniz.

Hiç katılmıyorum-Katılmıyorum-Kararsızım-Katılıyorum-Tamamen katılıyorum.

İlgi ve yardımlarınız için teşekkür ederim.

M. Ali AKSAKAL

A- ÖĞRENCİ KİŞİSEL BİLGİ FORMU:

Cinsiyeti

() Kız

() Erkek

Yaşı: (.....)

Kardeş sayısı: (.....)

En uzun süre yaşadığı yer:

- Köy
- İlçe
- Şehir
- Büyük şehir

Ailenizin maddi geliri (aylık)

- 0-500 TL
- 500-1000 TL
- 1000-2000 TL
- 2000 TLden fazla

Evinizde kendinize veya aile bireyelerine ait kullanabildiğiniz bilgisayar var mı?

- Evet
- Hayır

Kaç yıldır aktif olarak bilgisayar kullanıyorsunuz?

- İlköğretim yıllarından bu yana kullanıyorum.
- Liseye başladıktan sonra kullanmaya başladım.
- Daha önceki yıllarda aldığım Bilgi ve İletişim Teknolojisi dersinden itibaren kullanmaya başladım.
- Grafik Tasarım dersi alınca kadar aktif olarak bilgisayar kullanmamıştım.

Bilgisayarı en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz? (Birden çok seçeneği işaretleyebilirsiniz)

- İnternette mesajlaşmak için.
- Oyun oynamak için.
- İnternette araştırma yapmak
- Çeşitli bilgisayar programları kullanarak sanatsal üretimler yapmak için.
- Bilgisayar kullanmıyorum.

Ek- 5

B- GRAFİK TASARIM DERSLERİNE İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

Aşağıdaki Grafik Tasarım derslerine ilişkin ifadelere ne derece katılıyorsunuz?		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1	Grafik Tasarım derslerin de daha çok teorik bilgi verilmeli.					
2	Grafik Tasarım derslerin de daha çok bilgisayar uygulamalarına yer verilmeli.					
3	Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar kullanımı gerekli değildir.					
4	Grafik Tasarım derslerin de bilgisayar kullanmadığım çalışmalarda başarılıyım.					
5	Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar uygulamaları sırasında zorlanıyorum.					
6	Grafik Tasarım dersinden önce bilgisayar kullanımına ilişkin yeterince eğitim aldım.					
7	Grafik Tasarım dersi almadan öncede bilgisayarla çeşitli tasarımlar yapıyordum.					
8	Grafik Tasarım derslerinden önce bilgisayarı sadece internet, yazı yazma gibi amaçlarla kullanıyordum.					
9	Bilgisayarla tasarım yapmada başarılı olduğumu düşünüyorum.					
10	Grafik Tasarım dersindeki bilgisayar uygulamaları ders saati dışında da bilgisayar ihtiyacını doğuruyor.					
11	Grafik Tasarım derslerindeki bilgisayar uygulamalarında evinde bilgisayarı olanlar daha başarılıdır.					
12	Grafik Tasarım derslerinde kullandığım bilgisayar programlarını başka dersler içinde kullandım veya kullanacağım.					
13	Grafik Tasarım derslerini veren öğretmenler, bilgisayar Grafik Tasarım programlarını kullanabilme konusunda yeterlidir.					
14	Grafik Tasarım derslerinin haftalık ders saati dağılımı yeterlidir.					
15	Grafik Tasarım derslerinde bilgisayar kullanma süreleri çalışmalarını yapmaya yeterlidir.					
16	Okuldaki Grafik Tasarım derslerinde yararlanabileceğimiz bilgisayar ve bilgisayar programlarının sayısı yeterlidir.					

17	Grafik Tasarım bilgisayar programları İngilizce olduğundan yeterince anlamamaktadır.					
18	Grafik Tasarımla ilgili bilgisayar programları yaratıcılığı kötü yönde etkiliyor.					
19	Grafik Tasarım dersindeki konular bilgisayarlı tasarımlar yapmada eğitici niteliktedir.					
20	Grafik Tasarım derslerinde kullanılan bilgisayar programlarında öğrendiklerimin diğer derslerde de işime yarayacağına inanıyorum.					
21	Grafik Tasarım dersleri oldukça zevklidir.					
22	Grafik Tasarım dersinde işlenen konular bilgisayar uygulamaları sırasında daha ilgi çekicidir.					
23	Grafik Tasarım dersinde işlenen konular mesleki gelişimim açısından faydalı olacak.					
24	Grafik Tasarım derslerindeki bilgisayar uygulamaları öğrencileri üniversitelerin grafik bölümlerine yönlendiriyor.					

Ek- 6

**Diyarbakır GSSL Bilgisayar Laboratuvarında Dijital Grafik Tasarım Ünitesi
Uygulama Çalışmaları**



Grafik Tasarım
Dersinde Dijital
Uygulamalar
Sırasında
Öğretmen
Açıklamalar
Yaparken



Grafik Tasarım
Dersinde Dijital
Uygulamalar
Sırasında
Öğrenciler
Çalışırken



Grafik Tasarım
Dersinde Dijital
Uygulamalar
Sırasında
Öğrenciler
Çalışırken



Grafik Tasarım
Dersinde Dijital
Uygulamalar
Sırasında
Öğrenciler
Çalışırken



Grafik Tasarım
Dersinde Dijital
Uygulamalar
Sırasında
Öğrenciler
Çalışırken



Grafik Tasarım
Dersinde Dijital
Uygulamalar
Sırasında
Öğrenciler
Çalışırken

Ek- 7

Dijital Grfik Tasarım Uygulamaları Sırasında Öğrenciler Tarfından Yapılan Çalışma Örnekleri



