



**Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı**

**ÇİZGİ İLE İLGİLİ TEMEL KONULARIN ÖĞRETİMİNDE  
OYUNLAŞTIRILMIŞ YARATICI ETKİNLİKLERİN  
ÖĞRENME ERİŞİSİNE ETKİSİ**

**Hatice TÜRKSEVER**

**Tez Danışmanı  
Yrd. Doç. Serdar TUNA**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Burdur, 2011**



**Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı**

**ÇİZGİ İLE İLGİLİ TEMEL KONULARIN ÖĞRETİMİNDE  
OYUNLAŞTIRILMIŞ YARATICI ETKİNLİKLERİN  
ÖĞRENME ERİŞİSİNE ETKİSİ**

**Hatice TÜRKSEVER  
Yüksek Lisans Tezi**

**Tez Danışmanı  
Yrd. Doç. Serdar TUNA**

**Burdur, 2011**



MAKÜ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS JÜRİ ONAY FORMU

MAKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun ..... tarih ve ..... sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından ..... tarihinde tez savunma sınavı yapılan Hatice TÜRKSEVER'in "Çizgi İle İlgili Temel Konuların Öğretiminde Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Öğrenme Erişisine Etkisi" konulu tez çalışması Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı'nda YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

JÜRİ

ÜYE  
(TEZ DANIŞMANI):

  
Yrd. Doç. Seidler Tuna

ÜYE :

  
Yrd. Doç. Hatice Keten

ÜYE :

  
Yrd. Doç. Dr. Hacer ŞAHİN

ÜYE :

ONAY

M.A.K.Ü Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun ...../...../..... tarih ve ...../..... sayılı kararı.

İMZA/MÜHÜR

## Bildirim

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin ... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

... / ... / 2011

İmza:

---

Hatice TÜRKSEVER

## ÖZET

### **Çizgi İle İlgili Temel Konuların Öğretiminde Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Öğrenme Erişisine Etkisi**

**Hatice TÜRKSEVER**

Bu araştırma, Görsel Sanatlar dersinde geleneksel yöntemle alternatif olarak oyunla öğretim yöntemini uygulamanın, öğrenme erişimine etki edip etmediğini saptamak amacıyla yapılmıştır.

Araştırma; 2010-2011 eğitim-öğretim yılı, Burdur ili Kemer ilçesi Kemer İlköğretim Okulu, ikinci kademedeki 6. sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.

Araştırmada, öntest-sontest kontrol gruplu desene göre çalışılmış olup; veri toplama araçları olarak araştırmacı tarafından geliştirilen; “Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik”, “Başarı Testi” ve “Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik İle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçeği” kullanılmıştır.

Veri toplama araçlarından elde edilen veriler, bilgisayar ortamına geçirilmiş ve “SPSS 15.0 for Windows” paket programı kullanılarak değerlendirilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre; öntest puanları, iki grubun da eş özelliklere sahip olduğunu göstermiştir. Oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık çıkmamıştır, ancak oyunla öğretimin öğrencilerin başarı düzeylerini önemli derecede yükselttiği ortaya çıkmıştır.

**Anahtar Sözcükler: Çizgi, görsel sanatlar dersi, oyun, sanat eğitimi**

## **ABSTRACT**

### **The Contribution Of Dramatized Creative Activities To Students Gaining The Basic Issues About The Line**

**Hatice TÜRKSEVER**

This investigation is conducted to find out if using the method of teaching with drama as an alternative to the traditional method in Visual Arts lesson contribute to learning.

The study is bounded by 2010-2011 education year, Burdur province Kemer town Kemer Elementary School 6th grade students.

The study was in accordance with pre test- post test design with control group, and “dramatized creative activity”, “achievement test” and “student questionnaire relation to learning via dramatized creative activity” which was designed by the researcher were utilized as data collection tools.

The data obtained from the data collection tools were transferred to computer environment and were evaluated in the packaged software known as “SPSS 15.0 for Windows”. According to the consequences from the research, pre test points prove that two group have the same characteristics. There is not a meaningful statistical difference between the experimental group applied the method of the teaching with drama and control group applied traditional method, but it is revealed for the teaching with drama to increase importantly the achievement levels of the students.

**Key words: Line, visual arts lesson, drama, the education of art.**

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

	<b><u>Sayfa</u></b>
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	vi
SİMGELER ve KISALTMALAR.....	viii
TABLolar DİZİNİ.....	ix
ÖNSÖZ.....	x
BÖLÜM I.....	1
Giriş.....	1
Problem.....	2
Araştırmanın Önemi.....	3
Sayıltılar.....	5
Sınırlılıklar.....	5
BÖLÜM II.....	6
Kuramsal Çerçeve Ve İlgili Araştırmalar.....	6
Eğitim ve Öğrenme.....	6
Sanat.....	7
Sanat Eğitimi.....	10
Sanat Eğitiminde Kullanılan Yöntemler.....	11
Sanat Eğitiminde Oyun (Drama) Yöntemi.....	15
Temel Tasarım Elemanları.....	16
Çizgi.....	16
BÖLÜM III.....	19
Yöntem.....	19
Araştırma Modeli.....	19
Çalışma Grubu.....	19
Veri Toplama Araçları.....	20
Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi.....	20
Başarı Testi.....	21



Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçeği.....	21
Veri Toplama Araçlarının Uygulanması.....	21
Verilerin Çözümlemesi.....	22
 BÖLÜM IV.....	 23
Bulgular ve Yorumlar.....	23
 BÖLÜM V.....	 33
Sonuç ve Öneriler.....	33
Sonuç.....	33
Öneriler.....	34
 KAYNAKÇA.....	 36
 EKLER.....	 41
EK 1: Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliğe Dayalı Ders Planı.....	41
EK 2: Başarı Testi.....	44
EK 3: Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçeği .....	46
EK4: Araştırma İzin ve Onayları.....	47
 Özgeçmiş.....	 50

## SİMGELER ve KISALTMALAR

### Simgeler

<b>f</b>	Frekans
<b>n</b>	Kişi Sayısı
<b>p</b>	Anlamlılık Düzeyi
<b>s</b>	Standart Sapma
<b>t</b>	t Değeri (t- testi için)
$\bar{x}$	Aritmetik Ortalama
%	Yüzde Oranı

### Kısaltmalar

<b>Akt.</b>	Aktaran
<b>bkz.</b>	Bakınız
<b>MEB</b>	Milli Eğitim Bakanlığı
<b>SPSS</b>	Statistical Package For Social Sciences
<b>TED</b>	Türk Eğitim Derneği
<b>vb.</b>	ve benzeri
<b>vs.</b>	vesaire

## TABLolar DİZİNİ

<b><u>Tablo</u></b>	<b><u>Sayfa</u></b>
1. Çalışma Grubu.....	20
2. Başarı Testi Grup Puan Dağılımı.....	23
3. Deney ve Kontrol Grubu Öntest Sonuçlarının Karşılaştırılması.....	24
4. Deney ve Kontrol Grubu Öntest-Sontest Değerleri.....	24
5. Deney ve Kontrol Grubu Öntest-Sontest Sonuçlarının Karşılaştırılması.....	25
6. Deney ve Kontrol Grubu Sontest Sonuçlarının Karşılaştırılması.....	25
7. Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçek Maddeleri İçin Frekans ve Yüzde Tablosu.....	27

## ÖNSÖZ

Bu arařtırmada, ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin Görsel Sanatlar eğitimini oyunla öğretim yöntemi ile daha etkili hale getirmek amacıyla, “Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik” adında bir etkinlik geliştirilerek, öğretimde etkililiği sınanmıştır.

Yüksek lisans tez çalışmaları, bilimsel çalışma hayatının yoğun bir emek ve uzun bir zaman gerektiren ilk aşamasının tecrübe edilmesidir. Ancak; ortaya çıkan ürünle, tüm bu zorlu çalışmaları başarmış olmanın haklı gururu yaşanırken, bilimsel çalışma disiplini, çalışma alanına yönelik önemli bir bilgi birikimi ve gelecekte anımsanacak anlamı büyük hatıralar kazanılmış olur.

Bu yüksek lisans tezinin sahibi olarak, büyük bir hayalimi gerçekleştirmiş olmanın mutluluğunu yaşıyor; yüksek lisans öğrenimi boyunca, kazanılan akademik beceri ve yeterlilikler dışında bu zorlu sürecin ancak çok isteyerek ve çok çalışarak üstesinden gelinebileceğini öğrendim. Tabi bir de destek ve yardımlar var ki onların katkısı asla yadsınamaz. Bu tez çalışmasının ortaya çıkmasında emeği geçen kişilerin en başında gelen sayın hocam ve tez danışmanım Yrd. Doç. Serdar TUNA’ ya her zaman anlayışlı, sevecen ve yardımsever yaklaşımından dolayı sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum, öğrencisi olduğum için de kendimi şanslı bulduğumu belirtmek istiyorum. Araştırmanın gerçekleştirilmesi sürecinde, akademik birikimi ve yönlendirmeleriyle bana yol gösteren sayın hocam Yrd. Doç. Dr. Hülya ŞAHİN’ e, verilerin analiz edilmesi ve yorumlanmasında izlenecek yollar hakkında bütün iyiliğiyle bana yardım eden sevgili araştırma görevlisi arkadaşım Şeyma YÜKSEL’ e, giriş sınavlarından bitirme sınavlarına kadar tüm süreçte manevi desteğini gördüğüm ve adeta benimle yüksek lisans yaparmışçasına sıkıntılarımı paylaşan canım annem ve babam başta olmak üzere tüm aileme ve arkadaşlarıma en içten teşekkürlerimi sunuyorum. İyi ki varsınız!

Hatice TÜRKSEVER

# BÖLÜM I

## Giriş

Tüketim merkezlilik, tekdüzelik, mekanikleşme ve kültürel yozlaşma çağımızın bilinen önemli sorunlarından. İnsan ilişkilerinde meydana gelen sorunların temelinde büyük ölçüde; teknolojik gelişmelerin getirdiği hızlı ve günübirlik yaşamın etkileriyle ikinci planda bırakılmış yaratıcı yetinin ve duyarlı insan modelinin yeterince geliştirilememesinin yattığı düşünülmektedir. Sonuçta birey, zihinsel ve ruhsal yönden tam anlamıyla güçlenemediği ve tüm kapasitesini kullanamadığı için sorunlarıyla yeterince baş edememektedir. Çağın tek yanlı kıldığı insan, bundan ancak yaratıcı bir eğitimle kurtulabilecektir. Bu sebeple yaratıcı yetinin, insanoğlunda çok küçük yaşlarda fark edilmesi ve eğitimle kurulan hassas ilişkisinin, doğru dengelere oturtulması gerekmektedir.

Sanat eğitimi, temelini insanın yaratıcılığında alan, eğitimin önemli bir alanıdır. Sanat eğitimi, insanda duyarlılık sınırlarını zorlar ve sınırların genişlemesini sağlar. İnsan kendini bir kez de bu yönü ile tanıma olanağı bulur; "kişi" olma yolunda daha bilinçli ilerler (Akt. Kaya, 2006).

Geleceğin sağlıklı düşünen, duygu ve düşüncelerini sanat yoluyla ifade etmesini bilen, sanatın ulusal ve evrensel gücüne inanan ve sanatçılarına değer veren bireyleri, sanat eğitimi yoluyla yetiştirecektir.

Gürtuna (2007) ve Milli Eğitim Bakanlığı [MEB] (2008), genel eğitimin önemli bir alanı olan sanat eğitiminin amaçlarını; kişiye duygu, düşünce ve hayallerini ifade edebileceği yol ve yöntemleri göstermek, yaratıcılığı geliştirmek, çok yönlü ve çok boyutlu düşünmeyi öğretmek, estetik duyguları geliştirmek, sanata karşı duyarlılık oluşturmak, duygu ve düşünce dünyasını zenginleştirmek, bütün canlı-cansız varlıklarıyla doğayı tanıtmak, içinde yaşadığı toplumu anlamasına ve algılamasına yardımcı olmak, özünde bulunan cevheri keşfetmesini sağlamak vs. şeklinde sıralamışlardır. Böylece sanat eğitiminin, duyarlı, dengeli, yaratıcı ve çok yönlü bireyler yetişmesine büyük bir katkı sağladığı sonucuna ulaşılabilir.

İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Öğretmen Kılavuz Kitabı'nda yer alan kazanımların hayata geçirilmesi için çeşitli etkinlik örneklerine yer verilmiştir. Bu etkinlikler bir

tavsiye niteliğindedir ve uygulamada öğretmene yardımcı olmak amacıyla hazırlanmıştır. Öğretmen, bu etkinlikleri olduğu gibi ya da değişiklikler yaparak uygulayabilir. Öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenleriyle sürekli irtibat halinde olmaları ve etkinliklerin her aşamasında katılımcı olarak yer almaları, programın hedeflerine ulaşmasında son derece önemlidir (MEB, 2008).

İlköğretim okullarında sınıflar farklı özelliklere sahip öğrencilerden oluşmaktadır. Görsel Sanatlar Dersi konuları sözlü verildiğinde, konuyu algılamakta güçlük çekebilecek öğrenciler olabilir. Oyunlaştırılmış etkinliklerle; görerek, duyarak ve yaşayarak, öğrenciler konuyu daha iyi algılayabilir (Kaya, 2006). Konuyu bilmesine rağmen, ifade etmekte çekingenlik ve endişe yaşayan öğrenciler de, oyunlaştırılmış etkinliklerle konuya kendiliğinden dahil oldukları için, çekingenliklerini yenerek daha rahat çalışabilirler.

### *Problem*

Ülkemizde, ilköğretimden alan eğitimi veren üniversitelerimize kadar, sanat eğitiminin amacına ulaşamadığı düşünülmektedir. Temel dersler olarak tanımlanan dersler (Matematik, Türkçe, Fen vb.) kadar önemsenmeyen sanat derslerinin; amaç, anlam, uygulama yönünden hak ettiği öneme kavuşamadığı gözlenmektedir. Oysa toplum olarak çağa ayak uydurulmak isteniyorsa, bilim ve teknolojinin desteğinde çağdaş bir sanat eğitimi uygulanmak zorundadır (Ünver, 2002).

Her çocuk, yaratıcı güçlerle donanmış olarak dünyaya gelir. Görsel Sanatlar Dersi, çocukta var olan yaratıcı güçleri ortaya çıkaracak özellikleri içinde taşır. Genel eğitim içinde sanat eğitimi vermenin amacı, sanatçı yetiştirmek değil, çocuğa sanat kültürü aşılacak ve sanat yoluyla yaratıcı bireyler yetiştirmektir. Görsel Sanatlar Dersi, çocuğun kendini özgün ve yaratıcı olarak ifade etmesi için gerekli bir derstir. Yaratıcılık kavramı, yalnızca sanatsal gelişim için değil, tüm meslekler ve hayat için gerekli bir olgudur. Bu nedenle çocuğun yaratıcılık ve hayal gücü yetilerinin geliştirilmesi ve eğitilmesi gereklidir (Ateş, 2007).

Yeni durumlar karşısında özgün çözümler geliştirme becerisi kazandırmak, her türlü araç-gereci kullanarak görsel anlatım diline dönüştürmek ve öğrencinin farklılıklardan zevk alabilmesini sağlamak, farklı tekniklerin getireceği anlatım zenginliğinin farkına vardırabilmek, ilköğretim basamağındaki Görsel Sanatlar

Dersinin önemli amaçlarından biridir. Bunun için de çok yönlü araç-gereç ve görsel malzemeye donatılmış bir sınıf ortamı hazırlanması gerekmektedir. Görsel zenginlik ve örnek çeşitliliği, duyarlılık dolu bir atmosfer yaratmada önemli unsurlardandır. Ders, zenginleştirilen öğrenme-öğretme yöntem ve teknikleriyle ilgi çekici hale getirilebilir.

Çocuğun öncelikli yaratma ortamının oyun olduğu bilinmektedir. Oynayan çocuk, kendi hayal dünyasında olmasına rağmen, oyunda işlediği konuları gerçek dünyadan seçmektedir. Çocuk, çevrede algıladıklarını hayal gücüyle oyun ortamında kendine özgü bir biçimde birleştirip bütünler. Oyun, çocukların ortak dili, en doğal anlaşma ortamıdır.

Oyun, çocuk için bir oyalanma değil, iştir. Oyun, çocuğun mesleğidir. Çocuk oynarken kendiliğinden çok şey öğrenir; öyle ki oyun, çocuğun en zengin öğrenme kaynağıdır. Oynayarak, kimsenin öğretmediğini öğrenir. Bilgiyi, oyun içinde anlamlandırır. Oyundan yoksun bırakılırsa, çocuğun öğrenme kaynağı kurur. Neden ne olursa olsun çocuğun oynamasına engel olmak, yaşama etkin olarak katılmasını, grup içinde iletişim, etkileşim kurmasını engellemek demektir (Akt. Nas, 2006).

Bu araştırmanın problemi, yukarıda sıralanmış açıklamalara paralel olarak, Görsel Sanatlar Dersi ilköğretim 6. sınıf öğretim programındaki çizgi ile ilgili temel konuların oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle verilmesinin öğrenme erişimine etkisini belirlemektir.

### *Araştırmanın Önemi*

Sanat, insanın yaratıcı yetisini en özgür şekilde ifade ettiği bir alansa, insanın eğitim sürecinde, sanat eğitimi yoluyla, bu yetinin geliştirilebileceği kuşku götürmez bir gerçektir (Tütüncü, 2006). İnsanın çok yönlü bir gelişme gösterebilmesi için, eğitim süreci içinde sanat eğitiminin yer alması gerekir.

Çocuğun algı ve sezgi yetileri, imgeleme gücü, yaratma isteğine yol açar. Sanatın gerekliliğini yaşayan çocuğun, bu gereksinimi doyuma ulaştırılmalıdır. Çocuklar ve gençler; sanatın farkına varan, sanattan haz duyan, sanat üreten ve tüketen bireyler olarak yetiştirilmelidir (San, 1997).

Eđitim ortamlarının gerek yařamla benzerlik gstermesi, renilecek olanı ğrenci iin somutlařtırması ve anlamlı hale getirmesi, etkileřimi olanaklı kılması ğrenci bařarısını arttırmada en nemli etkenlerin bařında gelmektedir (Eriřti, 2005). Byle bir yaklařıma uygun olarak, ğrenme ortamlarının ve etkinliklerin yeniden tasarlanması ve yenilenmesi byk nem arz etmektedir.

Grsel Sanatlar dersinde bir konu verip, 'hadi řimdi yapın' demek zellikle de oyun ađındaki bu yař grubu ocukları iin sıkıcı olacaktır. ocuđun haz aldıđı ve kendini rahat hissettiđi yer oyundur (Kaya, 2006). Grsel Sanatlar dersine bařlarken konu ile ilgili oynanacak oyunların motivasyonu arttıracadıđı, alıřmaların oyunlařtırılmıř yaratıcı etkinliklerle desteklenmesinin ğrenmeyi kolaylařtıracadıđı, isel gdleymeyle bařarıyı arttıracadıđı, sosyal iliřkilerin geliřmesini, ğrencilerin kaygılarından kurtularak Grsel Sanatlar dersini ve okulu sevmesini sađlayacadıđı dřnlmektedir.

ğrencileri sanattan sođutmamak, tam tersine onların sevgi ve ilgilerini arttırmak gerekir. Bunu sađlayacak yeni yntemler bulunmalıdır. Bu arařtırmada, geleneksel sanat eđitimi yntemine alternatif, kolay ve kalıcı ğrenme anlayıřına uygun bir yntem arayıřıyla, oyunla ğretim yntemi incelenmektedir. Oyunun ocuklar zerindeki bilinen etkisinden yararlanarak, sanat eđitimindeki katkısı zerinde durulmuřtur.

Grsel kompozisyonun en temel elemanlarından biri olan izgi gerekte, bizim kafamızda canlandırdıđımız anlamda dođada olmayan, algısal bir olgudur. Etrafını evreleyen dnyayı soyutlama arayıřındaki insan; izgiyi, daha en bařtan itibaren grsel dilin ve bu dili kullanan sanat trlerinin ilk aracı olarak kullanmıřtır. izgi algısı yaratan birok etmen bulunmaktadır: Geniřliđine oranla uzunluđu ok fazla olan nesnelere, her nesnenin evresinde onun sınırı olarak kabul ettiđimiz kontur izgileri, aralarında bir bađlantı kurduđumuz noktalar, hatta hareket eden bir nesnenin gzergâhı gibi... Grsel anlatıma bařvuran sanatılar iin ilgin olan, dođada olduđunu varsayıđımız eřitli trdeki izgilerin gerek hayattaki anlamlarının ve yarattıkları etkinin sanatsal rnlerde de aynen karřılık bulmasıdır (Gngr, 2010). Bu nedenle grsel dzenleme yoluyla kendisini ifade etmek isteyen bir ğrenci iin, bunların bilinmesi ve dođru kullanılması byk nem tařımaktadır.



Sonuç olarak bu araştırma, temel tasarım elemanlarından çizginin öğretilmesinde oyunla öğretim yöntemini kullanmanın geleneksel yöneme göre öğrenme erişisine etki edip etmeyeceğini tespit etmek amacı gütmektedir.

### *Sayıtlılar*

Araştırmada, deney ve kontrol grubunu oluşturan ve seçkisiz olarak atanan öğrencilerin eş özelliklere sahip olduğu varsayılmaktadır.

### *Sınırlılıklar*

Araştırma;

1. 2010-2011 eğitim-öğretim yılı
2. Burdur ili- Kemer ilçesi- Kemer İlköğretim Okulu
3. İkinci kademedeki 6-A ve 6-B sınıfları ile sınırlıdır.

## BÖLÜM II

### Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Bu bölümde, eğitim ve öğrenme, sanat, sanat eğitimi, sanat eğitiminde kullanılan yöntemler, sanat eğitiminde oyun (drama) yöntemi, temel tasarım elemanları ve çizgiye yer verilmiştir.

#### *Eğitim ve Öğrenme*

Eğitim genel anlamda, istendik davranış değiştirme ya da oluşturma sürecidir. Eğitimin tanımına göre, istendik davranışların bireyin kendi yaşantısı yoluyla meydana getirilmesi gerekmektedir. Bireyin kendi yaşantısı yoluyla davranışında meydana gelen değişme ise öğrenmedir. Diğer bir deyişle eğitim, geçerli öğrenmelerin oluşturulmasıyla gerçekleştirilmektedir. O halde eğitim için, istendik öğrenmeleri oluşturma süreci tanımlaması da yapılabilir (Senemoğlu, 2010)

Eğitim, bir toplumun yeniliklere ve çağdaş uygarlığa ayak uydurmasının en önemli araçlarından biridir. Bireyin yaratıcılık ve yeteneklerinin ortaya çıkarılmasında ve geliştirilmesinde, kendini ifade etmesinde eğitimin rolü büyüktür. Eğitim, insana yapılan uzun vadeli bir yatırımdır. Bu nedenle eğitim doğru planlanıp, amaçları iyi saptanmalıdır (Özsoy, 2003).

Eğitim kavramının tek bir tanımı yoktur. Literatür tarandığında, çeşitli anlayışlar açısından farklı tanımlamalara rastlanmaktadır:

- Eğitim, önceden belirlenmiş amaçlar istikametinde nesilleri yönlendirme ve yetiştirme çalışmasıdır (Çelikkaya, 2009).
- Eğitim, insan gelişimiyle ilgilenen ve insan davranışının istendik yönde gelişimini amaçlayan uygulamalı bir bilim alanıdır (Külahoğlu, 2007).
- Eğitim, insanın kalıtsal güçlerinin geliştirilmesi ve istenen özelliklerle donanık bir kişiliğe kavuşması için en etkili araçtır (Büyükalın Filiz, 2006).

- Eğitim, bireyin çeşitli yönlerden gelişmesine yardım eden bir süreçtir (Altuntaş, 2007).
- Eğitim, çevre ayarlaması yoluyla kişinin davranışlarını istendik yönde değiştirme ve değerlendirme sürecidir (Sönmez, 2002).
- Eğitim, öğrenmeyi inceler; öğrenme de, tekrar ya da yaşantı yoluyla organizmanın davranışlarında meydana gelen oldukça kalıcı/sürekli değişikliklerdir (Bacanlı, 2007).
- Eğitim, yetişmiş nesiller tarafından, henüz sosyal hayat için olgun hale gelmemiş bulunan nesiller üzerinde yapılan her çeşit etkidir (Akt. Kaya, 2006).
- Eğitim, en temel özelliklerini dikkate alarak, insanda istendik davranış değişikliğini oluşturabilmek, toplumla birey arasındaki uyumu sağlamak ve bireyin toplumla birlikte gelişimini sürdürebilmesini sağlamak için uygulanan sürekli ve sistemli programlardır (Tütüncü, 2006).

### *Sanat*

Turgut (1993)'a göre sanat; sanatçıya duygu ve heyecanlarını dile getirme fırsatı verirken, aynı zamanda bu duyguları seyircide uyandırma görevini de yerine getirmektedir. Ayrıca yazara göre, sanatı anlamak için duyarlılıktan başka birşeye ihtiyaç yoktur.

Tunalı (2002)'nın sanatla ilgili söylemlerine göre, estetik varlık, ilkin bir yaratma olayı ile ilgilidir. Yaratıcı olan süje, sanatçıdır. Sanatçı, nasıl olduğu bilinmeyen, esrarlı bir olgu içinde sanat eserini meydana getirir. Buna göre yaratma olayı ile, sanatçı bir eleman olarak estetik varlığa katılır. Öte yandan yaratılan şey, yaratıcısından ve onun süjesinden bağımsız bir varlık olarak ortaya çıkar. Bu yaratılan şey, sanat eseridir. Yaratılmış olan bu eser; süje için, bilinç sahibi bir ben için yaratılmıştır. Bu bilinç sahibi ben, estetik objeye (sanat eserine) eğilir, onunla arasında belli bir bağ ve ilgi kurar. Süje, sanat eseri karşısında bir hoşlanma ve bir haz duygusu duyar. Bu bağ ve ilgi ile o da estetik olaya katılarak ondan pay alır.

Yaratıcılık genel bir tanımlamayla, bilinen şeylerden yepyeni bir şey çıkarmak, yeni, özgün bir birleşime (senteze) varmak, sorunlara farklı çözüm yolları bulmaktır (San, 1985). Buradan çıkışla, sanat için yapılmış olan şu tanımlamaya yer verebiliriz: Sanat, boş bir sayfanın egemenliğine ya da hiçbir şeyin var olmadığı bir ortama yaratıcılık gücüyle bir tür meydan okumadır (Becer, 1999).

Sanat, sanatçı ile izleyen arasında, toplumlar arasında ve bunların da ötesinde çağlar arasında bir iletişimdir. Öyle ki, reel dünyanın yok edici kurallarını aşarak binlerce yıl öncesini günümüze ulaştırır. Bugün geçmişi biliyor ve yargılıyor olmamız, sanatın erişilmez gücüne bağlıdır (Ünver, 2002). Demek ki sanat, folklor gibi yerel değerlerle sınırlı kalamıyor. Kalırsa da anıtsal değerlere ulaşmıyor. Avrupa Barok sanatının İtalya, İspanya ve Orta Avrupa'dan Rusya içlerine ve hatta Güney Amerika'ya kadar uzanması, sanat kültürünün sınırlar aşan etki gücünü açıklar (Turani, 2010).

Giulio Carlo Argan, sanatı bir benzetme yaparak şöyle anlatmıştır: Üretim bir piramit gibidir: Alt düzeyde en az nitelikle en fazla nicelik, en üstte ise en az nicelikle en fazla nitelik. Sanat, nicelik olmadan saf niteliktir. Ürünleri tekil ve yeniden üretilemezdir (Hollingsworth, 2009).

Literatür taraması sonucunda, sanatla ilgili birçok tanıma rastlanmaktadır. Bunlardan bazıları şunlardır:

- Sanat, insan zekâsının bir yaratısı olan, hem kendi içinde, hem kendi türünde bir değeri bulunan, alıcısında haz etme, hoşlanma ya da zevk alma gibi değişik basamaklarda duygusal doyum sağlayan özgün ve tek yapıttır (Erinç, 1993).
- Sanat, insanın ruhsal, duygusal, zihinsel ve fiziksel tatminini sağlayan, yaratıcısına ve tüketicisine mutluluk veren çok kapsamlı bir kavramdır (Akt. Mercin, 2009).
- Sanat; algılama, görmeyi öğrenme, beğeni ve estetik değerlerin oluşması ile birlikte yaratma ve yaratımından zevk almaktır (Gürtuna, 2007).
- Sanat, her yeni kuşağı bir önceki kuşağa bağlayan, dolayısıyla insanlığın sürekliliğini sağlayan önemli alanlardan biridir (Özsoy, 2003).

- Sanat; duyum, algı, duygu, imgelem ve kavramları içine alan bir yaratıcı arama, araştırma, bulma süreci içinde etkili ve uyumlu yepyeni düzenlemelerin, yeni formların doğuşudur (Akt. San, 1985).

- Sanat; bir duygunun, bir tasarımın, bir güzelliğin ortaya konmasında kullanılan yöntemlerin tümü ve yaratıcılıktır (İslimyeli, 1976).

- Sanat, yaşamaktır ve insan bilincini yeniden düzenleyebilecek kazanımları sağlayan ve bu sayede duygu birliği oluşturan; gücü ve insanın yaratıcı yönünü teşvik eden farklı bir etkinliktir (Akt. Mercin, 2009).

- Sanat; duyguları yoğunlaştırması, yaşamı aydınlatması ve yorumlaması açısından insanların ve toplumların hem kimlik kazanmalarında, hem kimliklerinin tanımlanmasında kültürün en somut aracıdır (Erinç, 1987).

- Sanat; yaşantıyı yakalayıp tutmak ve onu belleğe, belleği anlatıma, gereçleri biçime dönüştürmektir (Fischer, 1995).

- Sanat, sezgilere, hayal gücüne dayanan, insanın sistemli ve iradeli çalışmasıdır (Şişman, 2011).

Thomas Munro'nun tanımıyla sanatı, "doyurucu estetik yaşantılar oluşturmak amacıyla dürtüler yaratma becerisi" diye nitelemek olanaklıdır (Sözen ve Tanyeli, 2011).

Uyan (2006), B.Croce'un güzelliğin yerine anlatımı öne çıkardığını belirtmektedir. Sanatın; sezginin ve anlatımın birliği olduğunu, ayrıca bireysel ve teorik bir etkinlik olduğunu ifade ederek; doğanın, sanatçının yorumu ile güzel olabileceğinden bahsetmektedir. Sonuç olarak sanatın, deha düzeyindeki zekânın, var olana karşı tepkisinin, tutarlı bir bütünlük içerisinde somutlaştığı bir alan olduğu sonucuna ulaşmaktadır.

## *Sanat Eğitimi*

Dünyada toplumların genel amaçlarının uygarlaşmaya yönelik olduğu düşünülmektedir. Günümüzde duyarlı, dengeli ve uygar bir toplum yaratmanın en önemli koşullarından birisi, “sanat eğitimidir”.

Sanatın ve sanat eğitiminin temel ilkesi “yaratma”dır. Yaratıcılığın geliştirilmesi, tüm sanat etkinliklerinin temel çıkış noktasıdır. Yaratıcılık, günümüz toplumlarının en çok değer verdikleri insanca bir özellik olmanın yanı sıra, toplumlar arası yarışta sonucu belirleyecek en önemli zihinsel öge olarak da somutlaşmıştır (Etike, 1995).

San (2003)’a göre sanat eğitimi kavramı, kapsamsal ve genel anlamda, sanatların tüm alanlarını ve biçimlerini içine alan, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitimi tanımlamaktadır. Dar anlamında ise; okullarda sınıflardaki ve ilgili bölümlerdeki bu alana ilişkin olarak verilen dersleri tanımlamaktadır: Sanat eğitimi, yetişkin eğitiminden çok, yetişmekte olanların genel eğitim süreci içinde ele alınmaktadır.

Çocuğun duygu dünyasının gelişmesine yardımcı olacak en uygun koşullar, sanat dersleriyle sağlanabilir. Sanat eğitimi, yanlış ve yaygın bir kanıyla yalnızca yetenekli öğrencilere yönelik bir eğitim olarak düşünülmektedir. Böyle bir bakış açısıyla yaklaşıldığında yeteneği olmadığı düşünülen çocuklar, kişilik gelişimleri üzerinde sanatın sağlayacağı olumlu katkılardan mahrum bırakılmış olacaktır. Çocuk veya genç, sanat eğitimi yoluyla bakmak yerine görmeyi, duymak yerine işitmeyi, dokunduğunu hissetmeyi kısacası farkında olmayı, algılamayı öğrenecektir. Çünkü sanat eğitimi bir “duyarlılık” eğitimidir. Sanat eğitimi almış bir birey olaylara ve çevresine karşı daha duyarlı ve hoşgörülüdür. Değişen durumlara kolay uyum sağlayabilen, paylaşmayı bilen bir kişilik geliştirir. Başka alanlarda da yaratıcı davranışlar geliştireceği gibi, sorunlar karşısında daha çabuk ve çok yönlü çözümler üretebilir. 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 gelişirken zevk almayı ve düzensizliklerden rahatsız olmayı öğrenir. Görsel sanat eğitimi aracılığıyla öğrencilerin edindiği kazanımla, onların iyi birer yurttaş olmalarına önemli katkılar sağlar (Yılmaz, 2010).

Görsel sanatlar; resim, heykel, mimarlık, grafik sanatlar, uygulamalı sanatlar, endüstri tasarımı, fotoğrafı, moda tasarımı gibi oldukça geniş bir alanı kapsar. Bu dalların tümüyle ilgili olarak okulöncesinden yüksek öğretime kadar her aşamadaki sanat eğitimi ve öğretimiyle ilgili kuramsal ve uygulamalı çalışmalara görsel sanatlar eğitimi ya da yalnız sanat eğitimi demek yeterli olacaktır. Bu eğitimin kapsamı içinde; uygulamaya yönelik sanat etkinlikleri, sanat yapıtı inceleme, sanat tarihi ve estetik yer alır. Dahası sanat eğitimi; araç gereç ve işlik donanımı ile öğretim programları, çalışma düzeni, değerlendirme gibi yöntemsel konuları da içerir (Kırıçođlu, 2002).

Sanat eğitiminde doğayla doğrudan ilişkiye giren öğrenci, somut verilerden hareketle, nesnelere algılayarak, düşünce üretecektir. Bu düşüncenin, nesnenin kendisi içinde ve çevresi ile olan ilişkileri üzerinde organize edilmesi, soyutlamayı getirecektir. Sanat eğitiminin düşünsel temellerini oluşturan soyutlama; bir anlamda doğanın yorumu ve yeniden üretimidir. Bir başka deyişle sanat eğitimi, algılama, düşünme ve uygulama arasında (zihin ve pratik arasında) bütünleşmeyi sağlamada en etkili eğitim şeklidir (Akt. Ünver, 2002).

Duyup da ifade edilemeyen hisler, sanat eğitimiyle, belirli kavramlar ve sözler sayesinde karşılıklı olarak anlatılabilir duruma gelir ve mimarlık, resim gibi plastik sanatların ortak temel esaslarının, her bir öğrenci tarafından öğrenilmesi sağlanır. Ayrıca kişisel bir değişkenlik gösteren güzellik kavramı, kendisinin dayandığı birçok bileşenlere ayrılabilirdiğinden, herhangi bir eserin kendi mükemmelliğini sağlayan birçok öge (nokta, çizgi vs.) ayrı ayrı değerlendirilerek bir analize tabi tutulma olanağı ortaya çıkmaktadır (Güngör, 1983). İşte bu olanaklar, öğrenciye temel sanat eğitimi yoluyla verilmelidir.

### *Sanat Eğitiminde Kullanılan Yöntemler*

Sanat eğitiminde saptanan hedeflere ulaşabilmek için bir plana göre izlenen yola yöntem denir. Kullanılacak yöntemler, öğrencilerin gelişim ya da hazırbulunuşluk düzeyleri ve öğrenme biçimleri dikkate alınarak tespit edilir (Ünver, 2002).

Her dersin kendine özgü geliştirilmiş özel öğretim yöntemleri vardır ve bu yöntemlerin derslere göre uygulanması, öğretmen ve öğrenci etmenini de içine alır. Sanat eğitimi yöntemleri, sanatsal eğitimin özellikle okullarda uygulanmaya

başlandığı ilk dönemlerden günümüze çeşitlilikler göstermiştir. Çünkü sanat eğitiminde kesin uygulamaların olmayışı, sanat eğitimi uygulamalarının kişilere ve duygulara göre geliştiği gerçeği, her bireye aynı şekilde uygulanan bir tek yöntemin kabullenilmesini olanaksız kılar. Bu eğitim yapılırken kişilerde yetenek, yaratıcılık düzeyleri de farklı olacağından ve atölye uygulamalarının yanı sıra kuramsal eğitim de söz konusu olduğundan çeşitli yöntemlerin önemi daha çok kavranmalıdır (Uyan, 2006).

Artut (2006) sanat eğitimi yöntemlerinin genel amaçlarını şu şekilde özetlemektedir:

- Estetik, sanat tarihi ve sanat eleştirisi gibi temel kavramların içeriklerini anlayabilmek,
- Sanatsal yaratıcılık ve yaratıcılığın geliştirilmesi konusunda bilgi ve deneyim kazanmak,
- Sanat eğitiminde araştırma, inceleme, yargılama-sorgulama, değerlendirme-eleştirme anlayışlarını geliştirmek,
- Sanat eğitiminde teknolojik olanaklardan, yazılı ve görsel kaynaklardan yararlanabilmek,
- Sanatsal dilin gelişimi ve bu anlayışa ilişkin etkinliklerde bulunmak,
- Sanat yapıtlarını değerlendirme ve eleştirme kriterleri oluşturmak, süreç dosyası hazırlayabilmek,
- Grup çalışma anlayışını kazandırmak, plan yapabilme beceri ve anlayışı kazandırmak.

Yücel Gel (1997), literatür tarandığında eğitim yöntemlerinin “geleneksel” ve “çağdaş” olmak üzere iki grupta ele alındığını söyleyerek şöyle devam etmektedir: Geleneksel öğretim yönteminde bütün faaliyetler, öğretmenin merkezde olması görüşüne göre biçimlendirilmiştir. Öğretmen aktif, öğrenci pasif durumdadır. Çağdaş yöntemlerde ise tam tersi bir durum söz konusu olup, öğretmen yönlendirici durumdadır ve öğrenmeyi kolaylaştırmak üzere öğrenciyi motive eder. Çocuk ise merkeze alınmıştır. Çocuğun bedensel ve ruhsal gelişme özellikleri incelenir ve eğitim-öğretim süreçleri içerisinde elde edilen bilgiler ve bunlardan çıkarılan sonuçlar önem taşır. Etkin olan çocuktur.

Geleneksel anlayışa göre eğitimin amacı, bilginin öğrencilerin zihninde depolanmasını sağlamaktır. Bilgilenme sürecinde öğrenci alıcı, öğretmen verici durumdadır ve bu süreçte, otoritenin sahip olduğu bilgi, onu isteyenlere veya bu



bilgiyi yüklenmek zorunda olanlara aktarılır. Postmodern anlayışta ise kesinlik ve mutlaklık reddedildiğinden, bilginin keşfi değil yorumu sözkonusudur. Bundan dolayı, öğrencinin birçok bilgiyi ezberleyerek zihninde depolaması yerine, daha az konuda fakat derinliğine çalışması, sınırlı sayıda konunun özünü kavraması istenmektedir. Sınıf, başkalarının keşfedilen bilgilerin aktarıldığı bir ortam değil, öğrencilerin aralarında ve öğretmenleriyle etkileşimleri sonucu yeni bilgiler ürettikleri bir ortam olmalıdır (Özden, 2002).

Bilgi depolanmasına yönelik öğretmen merkezli eğitim, yerini öğrencilerin soru sorduğu, araştırma, deneme-yanılma yöntemlerini kullandığı yaşayarak öğrenmeye bırakmalıdır. Eğitim, öğrenci merkezli olmalı; öğretmen yönlendirme, ortam hazırlama, gerektiğinde bilgilendirme konularında aktif olmalıdır. Öğretim programında, öğrencilerin aktif katılımının sağlandığı, araştırma yaptığı, birbirleriyle fikir alışverişinde bulunduğu, sorumluluğu paylaştığı, sunduğu grup projeleri yer almalı; öğrencilerin algısal, yorumsal, çözümsel yetilerini geliştirme hedeflenmelidir. Gerekli olan, geleceğin sorunları ile yaratıcı biçimde uğraşabilecek nesiller yetişmesidir (S. Buyurgan ve İ. Buyurgan, 2007).

Gel (1997), sanat eğitiminde kullanılan yöntemler konulu bildirisinde şunları ifade etmiştir: Tarihsel süreç içerisinde sanat eğitiminde kullanılan yöntemler incelendiğinde ABD, Almanya, Avusturya, Fransa, İngiltere gibi ülkelerde toplumsal, bilimsel, kültürel değişimlere paralel olarak, eğitimin diğer alanlarında olduğu gibi sanat eğitimi konusunda da kuramlara dayalı farklı yöntemlerin geliştirildiği görülmektedir. Bunlar şöyle sıralanabilir:

1. Kopya Yöntemi: Noktalarla, karelere bölerek veya doğrudan doğruya kopya yapmak şeklinde uygulandığı ifade edilir. Ancak bu yaklaşımın çocuğa kazandıracak pek bir şey olmadığı gerekçesiyle gelen tepkiler, yeni yaklaşımlara yol açmıştır (Gel, 1997).

Artut (2006) da kopya yönteminin, görsel algının geliştirilmesinde bir araç olarak kullanılabileceğini belirtmiştir.

2. Kolaydan Zora Gitme Yöntemi: “Sanat eğitiminde verilecek sanat bilgileri basitten karmaşığa doğru olmalıdır. Çocuğun yapısı bunu gerektirir.” düşüncesiyle temellendirilmiştir (Gel, 1997).

Artut (2006) bu yöntemi, öğrenci önce doğru çizgiyi, sonra eğriyi ve nihayet her ikisinin birleşik biçimlerini öğrenir, şeklinde örneklendirmiştir.

3. Pestalozzi Öğretisi: 19. yüzyılın ikinci yarısında Heinrich Pestalozzi'nin önerdiği bir yöntem olarak anılır. Çocuğun araştırma, düşünme ve yaratma yeteneğinin göz ve elin eğitilmesi ile gerçekleşebileceği düşüncesini temel alır (Gel, 1997).

4. Froebel'in Çocuk Çizim Sanatı Yöntemi: Özellikle Amerika'da ilgi görmüş ve yaygınlaşmıştır. Oyunun bir metot gibi kullanıldığı bu yöntem, günümüz anlayışına yakındır (Gel, 1997).

5. Bellek Eğitimi Yöntemi: İngiltere'de ortaya çıkmıştır. Sanat eğitiminde yaratıcılığın ön plana çıkması bu yöntemle başlamıştır. Çevre inceleme ve araştırmaları bu yöntemin temelini oluşturur (Gel, 1997).

6. Çocuk Sanatı Yöntemi: Franz Çizek tarafından Viyana'da geliştirilmiştir. Çocuklar için özgür bir çalışma ortamı olması gereğini savunur. "Her çocuk kendine özgü yaratıcı bir güçtür" düşüncesini ön planda tutar (Gel, 1997).

7. Psikolojik Yöntem: Deneyci psikologların ortaya koyduğu bu yöntem, çocuğu ve onun psikolojik yapısını esas alır (Gel, 1997).

8. Bir Disiplin Alanı Olarak Sanat Eğitimi: Kırıçoğlu (1990), sanatın öğretimi söz konusu olduğunda, artık yalnız uygulamalı alanla yetinilemeyeceğini, öğrencilere sanatı dört boyutta öğretmek gerektiğini vurgulamaktadır. Bunların birincisini; yapmak, uygulamak yani yaratıcı çalışmalar, ikincisini; sanat yapıtı inceleme yani eleştiri, üçüncüsünü; sanat tarihi ve dördüncüsünü de estetik olarak sıralamıştır. Bu dört boyutta yapılamayan öğretimin elbette yöntemlerinin de çok yeterli olamayacağını ifade etmiştir. "Öğrenci, eğer sanat öğreniyorsa, sanatçı gibi çalışmalıdır. Sanatçı nasıl uygulama yapıyorsa, yapıtını oluştururken, sanat eserlerini incelerken, geçmişi, çağdaşı, doğayı araştırırken, sanat tarihini kültürel boyutta inceleyip, belirli sanat yapıtılarını yerine yerleştirirken ne yapıyorsa, bugün çocuklara öyle bir yöntemle sanatı öğretmeliyiz." demektedir.

Gel (1997)'e göre, sanat eğitimcisi için önemli olan, bireyin yaşantı zenginliğine ulaşmasıdır. Bu amaçla, değişik çalışmalarla elde edilen yaşantılar öğrenmenin

gerçekleşmesine katkı sağlar. Bu katkı, hemen hemen tüm disiplinler için kullanılan klasik yöntemler vasıtasıyla da gerçekleşebilir. Ancak bu yöntemler, sanat eğitiminin doğrularına göre kullanılmalıdır. Örneğin “disipline dayalı sanat eğitimi”; atölye, sanat tarihi, estetik ve sanat eleştirisi gibi farklı disiplinleri içermektedir. Dolayısıyla farklı yöntemlere ihtiyaç duyulacaktır.

Bu ifadelerden sonra Gel (1997), diğer disiplinlerde de kullanılan klasik yöntemleri aşağıdaki gibi sıralayıp, bu yöntemlerin tek tek, farklı çalışma alanları için kullanılabileceği gibi sanat eğitiminin doğası gereği çoğu kez, birden fazla yöntemin de bir arada kullanılabileceğini ifade etmiştir:

- Yaparak – Yaşayarak Öğretme Yöntemi
- Demonstrasyon (Gösterim) Yöntemi
- Gezi – Gözlem Yöntemi
- Drama ve Rol Yapma Yöntemi
- Soru – Cevap Yöntemi
- Bireysel Çalışma Yöntemi
- Grup Çalışması Yöntemi
- Tartışma Yöntemi
- Anlatım Yöntemi
- Oyun Yöntemi
- Beyin Fırtınası Yöntemi

### *Sanat Eğitiminde Oyun (Drama) Yöntemi*

Eğitimde oyun ya da oyunlaştırma yönteminin “drama” ile iç içe kullanıldığı görülmektedir. Eğitici drama etkinliklerinin de oyuna benzer nitelikler taşımasından dolayı, kısaca oyun olarak adlandırıldığı görülmektedir.

Drama denince akla eğitim, oyun ve tiyatrunun kesişme noktasında duran, eğitime oyun ve tiyatrunun yöntem ve araçlarının farklı amaçlarla dahil edildiği bir süreç gelmelidir. Öğrenciler drama yoluyla, merkezinde dramatik deneyim ve katılımcı olan bir sürece girer. Bu sürecin temel niteliği, rol alma yoluyla kişinin kendini ve dünyayı algılamasıdır (Sağlam, 2007).

Drama, önceden hazırlanmış yazılı bir metni olmayan herhangi bir olgunun, kavramın doğaçlama yaparak oyun içinde veya grup halinde canlandırılması veya oynanmasıdır (Artut, 2006).

Huizinga'ya göre oyunun işlevinde iki önemli görünüm vardır: Ya bir şey için yarışma, karşılaşma ya da bir şeyi yansılama, benzetme. İki işlevi birleştirecek, oyun ya bir yarışmayı yansıtır ya da birşeyi başka birşeye en iyi benzetme yarışmasıdır (And, 2007).

Sağlam (2007), eğitimde oyunun yeni bir bakışla değerlendirildiği 20. yy. başlarında gelişmeye başlayan dramanın, hayali düşüncenin, empati, özdeşleşme ve kişileştirme yoluyla eyleme dönme sürecine işaret ederken, bu sürecin her türlü dramatik oyun, rol oynama ve doğaçlama gibi yaratıcı etkinlikler yoluyla yaşandığını ifade etmektedir.

Önder (2010), eğitici drama ya da bir başka deyişle pedagojik dramanın, genel olarak çocuğun hemen her konudaki eğitimi için uygulanan bir eğitim yöntemi olduğunu belirtmektedir. Eğitici dramanın, çocuğun hem psikolojik yaşantılar konusunda bilinçlenmesini, hem de özel bir yetenek olarak yaratıcılığı kazanmasını amaçladığını ifade ederek, oyunun bir araç olarak; anlama, farkına varma ve öğrenmeye hizmet ettiğini ifade etmektedir.

### *Temel Tasarım Elemanları*

Bir tasarım ürününün meydana gelişinde kullanılan elemanlar şunlardır: 1. Çizgi, 2. Biçim ve Form, 3. Değer (Ton), 4. Doku, 5. Boşluk, 6. Renk (Hurwitz ve Day, 1995; Laver ve Pentak, 2008).

#### *Çizgi*

Tüm tasarımlar çizgi ile başladığı için, en temel tasarım elemanı çizgidir. Bu araştırmanın konusu, bu sebeple çizgidir ve çizgi konusu, üzerinde temel seviyede çalışılmak üzere seçilmiştir.

Bigalı (1996)'nın anlatımına göre çizgi, göze dayanan anlatımların en eski devirlerden beri ilk ve esas motifi olmuştur. Nokta veya bir işaretin hareketi

biçiminde açıklanan çizgi, insan zekâsının icadıdır. Sanatlar zincirinde, sembolik iş görmek için bulunmuş bir grafik vasıtasıdır. Çizgi, formel (düzenli bir organizasyon) bir sistemin ilk anahtarıdır. Eşyayı tanıtan, sınır gösteren, fakat tabiatta yalnız başına görülmeyen plastik ve geometrik bir unsurdur. Çizgi, ifadenin temeli, başlangıcıdır. Gözle görülen gerçeğin ve grafik düşüncelerin sembolize edilmesi, sadelik ve netlik kazanması çizgi sayesinde olur. Çizgi, kitleyi sınırlayarak onu boşluktan ayırır ve tanıtır.

Çizgi, her sanatsal ifadenin temelidir. Tüm sanat yapıtları, beyaz bir kâğıdın üzerinde kayıp giden bir kurşunkaleminden çıkmıştır (Cerver, 2005).

Çizgi, nokta ile başlar. Yan yana ve sık olarak dizilen noktalar, çizgi görünümünü verir. Çizgi, çizgi aracının belli bir yöne doğru hareket etmesiyle oluşur (Kılıçkan, 2005).

Çizgi, bir yüzey sanatı ögesi olarak, uzunluğuna oranla kalınlığı çok az olan bir şerit anlamını taşır. Dolayısıyla, kalın bir fırçayla bir yüzey üzerine vurulacak uzun bir boya darbesi çizgi olarak değerlendirilir (Sözen ve Tanyeli, 2011).

Bir başka açıklama da, Paul Klee'nin tanımıyla şöyledir: "Çizgi, bir noktanın kendi dışına doğru yürüyüşüdür." (Zelanski ve Fisher, 1996)

Yılmaz (2010)'ın çizgi konusunu tanıtırken kullandığı ifadeler ise şöyledir: Çizgi, görsel sanatlardaki en temel anlatım aracıdır. Doğaya baktığımızda ise, bu en temel görsel sanat ögesinin aslında doğada var olmadığını görürüz. Doğada yalnızca biçimler ve yüzeyler vardır. Bu yüzeylerin sınırları bizim tarafımızdan çizgi olarak algılanır, çizgi etkisi yaparlar. Bunun yanı sıra, varlığını görsel olarak "çizgisel" özellikte algıladığımız objeler de vardır: Bahçe telleri, ağaç dalları, iplik vb.

Genel anlamda iki çeşit çizgi vardır:

1- Düz Çizgi

2- Eğri Çizgi

Çünkü bildiğimiz tüm çizgi çeşitleri; kırık çizgi, devamlı çizgi, kesik çizgi, kıvrık çizgi, dikey, yatay, diyagonal çizgi, ince ve kalın çizgi, uzun ve kısa çizgi ve diğer tüm çizgiler temelde yukarıda belirttiğimiz düz ya da eğri çizgi niteliğindedir (Yılmaz, 2010).

Erbay (2007)'a göre; nokta olarak başlayan çizgi her yönde düz, kıvrımlı, kalın, ince, koyu, açık, değeri artarak ya da eksilerek devam eder.

Becer (1999) de, çizginin; düz ya da kıvrımlı, kalın ya da ince, sürekli ya da kesik, yumuşak ya da keskin özelliklere sahip olabileceğini ifade ederken, karakterlerine ve konumlarına bağlı olarak çizgilerin bazı mesajlar ilettiklerini belirtmiştir: Yatay çizgi: Durgunluk, Düşey çizgi: Saygınlık, Diyagonal (çapraz) çizgi: Canlılık, Kıvrımlı çizgi: Zerafet gibi... Turgut (1993) da çizgilerin yarattığı etkiden söz ederken, sivri ve pürüzlü çizgilerin gerilim ve huzursuzluk yarattığından bahsetmiştir.

## BÖLÜM III

### Yöntem

Bu bölümde; araştırmanın modeline, çalışma grubuna, veri toplama araçlarına, veri toplama araçlarının geliştirilmesine, veri toplama araçlarının uygulanması ile toplanan verilerin çözümlenmesinde yararlanılan istatistiksel yöntem ve tekniklere yer verilmiştir.

#### *Araştırma Modeli*

Görsel Sanatlar Dersi öğretim programındaki çizgi ile ilgili temel konuların oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle verilmesinin öğrenme erişimine etkisini ortaya koymayı amaçlayan bu araştırma, öntest-sontest kontrol gruplu desene göre çalışılmıştır.

Araştırma; bu amaçla planlanan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlik (EK 1), önbilgiyi ve öğrenmenin etkililiğini ortaya koyması beklenen başarı testi (EK 2) ve öğrencilerin oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlik ile öğrenmeye ilişkin görüşlerini ortaya çıkarmayı amaçlayan ölçek aracılığı (EK 3) ile ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin öğrenme erişilerine ve öğrenci görüşlerine dayalı olarak ortaya konulmuştur.

#### *Çalışma Grubu*

Araştırmadaki çalışma grubu, 2010-2011 eğitim-öğretim yılı Burdur/ Kemer- Kemer İlköğretim Okulu 6-A ve 6-B 'ye devam eden toplam 34 öğrenciden oluşmaktadır.

Araştırmada eş özelliklere sahip 6-A ve 6-B öğrencileri, seçkisiz yolla deney ve kontrol grubuna atanmıştır. 6-B öğrencileri deney grubunda, 6-A öğrencileri ise kontrol grubunda yer almıştır.

Araştırmanın çalışma grubu ile ilgili sayısal veriler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo1.

*Çalışma Grubu*

	<b>Deney Grubu (6-B)</b>	<b>Kontrol Grubu (6-A)</b>	<b>TOPLAM</b>
<b>Kız</b>	10	10	20
<b>Erkek</b>	7	7	14
<b>TOPLAM</b>	17	17	<b>34</b>

*Veri Toplama Araçları*

Araştırmanın veri toplama araçları aşağıdaki gibidir:

*Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik (EK 1)* : Öğrenme düzeyini yükseltmede katkı sağlaması beklenen oyunla öğretim etkinliği.

*Başarı Testi (EK 2)* : Öntest ve sontest olarak uygulanmış olan, öğrencilerin önbilgilerini ve etkinlik sonrası kazanımlarını saptamayı amaçlayan test.

*Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik İle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçeği (EK 3)* : Öğrencilerin, oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikle öğrenme deneyimine ilişkin değerlendirmelerini belirlemeye yönelik uygulanan ölçek.

*Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi*

Araştırmanın belirlenen amaca ulaşması için gerekli olan veriler; araştırmacı tarafından geliştirilen *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik*, çizgiye ve çizgi etkisini üç boyutlu çalışmalarda kullanmaya ilişkin çeşitli bilgileri kapsayan *Başarı Testi* ve *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik İle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçeği* ile toplanmıştır.

*Başarı Testi* ve *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik İle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçek* maddeleri, Mayıs 2011'de Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü ve Eğitim Bilimleri Bölümü'nde görev yapmakta olan alan uzmanı iki öğretim üyesinin görüşlerine sunulmuştur. Elde edilen görüşler doğrultusunda gerekli görülen düzenlemeler yapılarak araçlara son şekilleri verilmiştir.



### *Başarı Testi*

İlköğretim 6. sınıf öğrencilerine yönelik olarak hazırlanan bu test, çizgi ile ilgili temel konuların oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle verilmesinin öğrenme erişimine etkisinin belirlenmesinde, gerekli bilgileri elde etmek amacıyla geliştirilmiştir. Bu başarı testi, çizgi konusuna ilişkin çoktan seçmeli 10 sorudan oluşmaktadır (EK 2). Söz konusu test, önbilginin ölçülmesi amacıyla öntest olarak, öğrenmenin kalıcılığının belirlenmesi amacıyla sontest olarak kullanılmıştır.

### *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik İle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçeği*

Araştırmanın çalışma evreninde yer alan ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlik ile öğrenme konusundaki görüşlerini ortaya çıkarmayı amaçlayan bu ölçek; çoktan seçmeli maddelerden oluşmaktadır. Ölçek; üçlü likert ölçeği türünde hazırlanmıştır. Likert ölçeğinde yer alan bu üç derece; *evet*, *bazen*, *hayır* biçiminde yapılandırılmıştır. Ölçekte, öğrencilerin görüşlerini belirlemeyi amaçlayan maddeler ve hazırlanan yönerge doğrultusunda öğrencilerden her bir maddeye ilişkin olarak üç seçenek arasından kendi durumlarını en iyi yansıtan seçeneği işaretlemeleri istenmiştir (EK 3).

Karasar (2009), tutum(görüş) ölçekler arasında en çok kullanılanın, Likert türü olduğunu ve böyle bir tutum(görüş) ölçerin hazırlanmasında;

1. Madde havuzunun oluşturulması,
  2. Her maddeye karşı tepkilerin belirtileceği ölçek türünün kararlaştırılması (evet, bazen, hayır vb.),
  3. Ön deneme çalışmasının yapılarak, maddelerin seçilmesi,
  4. Tutum(görüş) ölçerin oluşturulması
- şeklinde bir iş sırasının izlendiğini belirtmektedir.

Bu araştırmanın ölçek maddeleri de bu iş sırası takip edilerek hazırlanmıştır.

### *Veri Toplama Araçlarının Uygulanması*

İlk olarak, İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden ve Valilikten gerekli izin ve onaylar alınarak (EK 4), araştırma için geliştirilmiş olan araçlar, araştırmanın çalışma grubuna seçilen

Burdur/ Kemer- Kemer İlköğretim Okulu 6. sınıf öğrencilerine, 6 Haziran–10 Haziran 2011 tarihleri arasında farklı ders saatlerinde, aynı mekânda, araştırmacı tarafından uygulanmıştır.

### *Verilerin Çözülmesi*

Araştırmanın veri kaynağı olan örneklemin büyüklüğü, verilerin analiz edilmesi için gerekli olan istatistik seçimini etkilemektedir. Büyük gruplar üzerinden toplanan verilerin, normal dağılıma yakın dağılım gösterdikleri kabul edilebilir ve bu doğrultuda parametrik istatistikler seçilebilir. Dağılımın normal dağılımdan aşırı sapma göstermediği şeklinde bir varsayımı ileri sürmek için, öngörülen örneklem büyüklüğü genellikle 30 ve daha büyük olarak kabul edilmektedir. Ancak sosyal bilimlerde pek çok araştırma, özellikle de deneysel araştırmalar, daha küçük gruplar üzerinde yapılmaktadır. Literatürde, alt grupların her birinin büyüklüklerinin 15 ve daha yüksek olması durumunda parametrik bir istatistiğin kullanılmasının, analizde hesaplanacak “p” anlamlılık düzeyinde önemli bir sapmaya yol açmadığına ilişkin incelemelere rastlanmaktadır (Büyüköztürk, 2007).

Araştırmaya ilişkin veri toplama araçları olan *Başarı Testi* ve *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik İle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçeği* aracılığıyla toplanan verilerin çözümlenmesi öncesinde öğrenciler tarafından teste ve ölçeğe verilen yanıtlar incelenerek, testin ve ölçeğin yönergede belirtildiği biçimde doldurulup doldurulmadığının denetlenmesi yapılmıştır.

Daha sonra, ölçme araçlarından elde edilen veriler bilgisayar ortamına geçirilmiş ve “SPSS 15.0 for Windows” paket programı kullanılarak değerlendirilmiştir. Örneklem dağılımının normal olup olmadığını test edebilmek amacıyla, deney ve kontrol grupları öntest puanlarına Bağımsız Örneklem t-Testi (Independent Samples t-Test) uygulanmıştır. Deney ve kontrol grubunun başarı testinden aldığı öntest ve sontest puan ortalamaları İlişkili Örneklem t-Testi (Paired Samples t-Test) ile ayrı ayrı karşılaştırılmış, ardından artış oranları arasındaki farka bakılmıştır. Ortalamalar arası farkların önemli olup olmadığını belirlemede .05 önem düzeyi esas alınmıştır.

Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlik ile öğrenmeye ilişkin öğrenci görüşleri ölçeğinden elde edilen verilerin çözümlenmesinde ise frekans ve % hesaplamaları yapılmıştır.

## BÖLÜM IV

### Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın bu bölümünde; çalışmada uygulanan veri toplama araçlarından elde edilen verilere, bu verilerin istatistiksel tekniklerle çözümlenmesiyle oluşturulan tablolaştırılmış bulgulara ve bu bulguların yorumlarına yer verilmiştir.

Tablo2.

*Başarı Testi Grup Puan Dağılımı*

Deney Grubu (6/B)			Kontrol Grubu (6/A)		
Öğrenci	Sontest Puanı	Öntest Puanı	Öğrenci	Sontest Puanı	Öntest Puanı
1	100	67	1	100	80
2	100	70	2	96	73
3	100	53	3	90	75
4	96	85	4	90	70
5	96	85	5	90	70
6	95	74	6	90	66
7	90	64	7	87	70
8	90	57	8	80	53
9	90	67	9	77	70
10	90	80	10	70	70
11	85	63	11	70	45
12	80	50	12	67	35
13	80	43	13	60	37
14	77	55	14	57	57
15	60	50	15	57	60
16	55	33	16	35	55
17	30	20	17	35	35

Tablo 2’de, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin *Başarı Testi* puanları, sontest puanları baz alınarak yüksekten düşüğe doğru sıralanmıştır.

Tablo3.

*Deney ve Kontrol Grubu Öntest Sonuçlarının Karşılaştırılması*

Öntest	n	( $\bar{X}$ )	S	p
Deney	17	59,76	17,62	,610
Kontrol	17	60,05	14,61	

Tablo 3'e göre; etkinlik öncesi teorik hazırbulunuşluk düzeyini belirleme amaçlı yapılan *Başarı Testi* sonucunda, deney ve kontrol gruplarının hazırbulunuşluk düzeyleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür ( $p=0,61$ ,  $p>0,05$ ). Buna göre, gruplar arası dağılımın normal olduğu söylenebilir.

Tablo4.

*Deney ve Kontrol Grubu Öntest-Sontest Değerleri*

Grup		n	( $\bar{X}$ )	S	t	p
Deney	Öntest	17	59,76	17,62	8,91	,000
	Sontest	17	83,17	18,91		
Kontrol	Öntest	17	60,05	14,61	4,02	,001
	Sontest	17	73,58	19,83		

Tablo 4'teki analiz sonuçlarına göre, deney grubunun *Başarı Testi* öntest puanlarının aritmetik ortalaması 59,76 iken standart sapma değeri 17,62'dir. Sontest puanlarının aritmetik ortalaması 83,17 iken standart sapma değeri 18,91'dir. Ön test ve son test puanlarının aritmetik ortalamaları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını belirlemek amacı ile yapılan ilişkili örneklem t testi (paired samples t-test) sonucunda elde edilen t değeri 8,91'dir. Elde edilen bu değer, ön test ve son test puanlarının aritmetik ortalamaları arasındaki farkın ,000 düzeyinde ( $p<0,05$ ) son test lehine anlamlı olduğunu göstermektedir.

Diğer taraftan, kontrol grubunun *Başarı Testi* öntest puanlarının aritmetik ortalaması 60,05 ve standart sapma değeri 14,61 iken, sontest puanlarının aritmetik ortalaması 73,58 ve standart sapma değeri 19,83'tür. Ön test ve son test puanlarının aritmetik

ortalamları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını belirlemek amacı ile yapılan ilişkili örneklem t testi (paired samples t-test) sonucunda elde edilen t değeri 4,02'dir. Elde edilen bu değer, ön test ve son test puanlarının aritmetik ortalamaları arasındaki farkın ,001 düzeyinde ( $p < 0,05$ ) son test lehine anlamlı olduğunu göstermektedir.

Tablo5.

*Deney ve Kontrol Grubu Öntest-Sontest Sonuçlarının Karşılaştırılması*

<b>Grup</b>	<b>n</b>	<b>(<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>S</b>
Deney <u>Öntest-Sontest</u>	17	23,41	10,83
Kontrol <u>Öntest-Sontest</u>	17	13,52	13,85

Tablo 5'e göre iki grubun aritmetik ortalamalarındaki artışa bakılacak olursa; deney grubunun öntest ve sontest puan ortalamaları arasında 23,41 puanlık bir fark oluşurken, kontrol grubunun öntest ve sontest puan ortalamaları arasında 13,52 puanlık bir fark oluşmuştur. Yani deney grubu, kontrol grubuna göre yaklaşık 10 puanlık bir başarı üstünlüğü sağlamıştır.

Bu sonuca dayalı olarak, geliştirilen *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliğin* ilköğretimde temel sanat elemanlarından çizginin öğretiminde öğrenci başarısını arttıran bir etmen olduğu söylenebilir.

Tablo6.

*Deney ve Kontrol Grubu Sontest Sonuçlarının Karşılaştırılması*

<b>Sontest</b>	<b>n</b>	<b>(<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>S</b>	<b>p</b>
Deney	17	83,17	18,91	,547
Kontrol	17	73,58	19,83	

Tablo 6'daki analiz sonuçlarına göre, deney grubu sontest puanlarının aritmetik ortalaması 83,17 ve kontrol grubu sontest puanlarının aritmetik ortalaması 73,58'dir. Yani deney grubu, kontrol grubuna göre 10 puan kadar daha yüksek başarı göstermiştir. Grupların ortalamaları arasında anlamlı olmasa da ( $p=0,547$   $p>0,05$ ) önemli bir fark olduğu söylenebilir.

Bu durumda deney grubuna uygulanan *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliğin*, geleneksel yöntemle göre daha etkili olduğu ve başarıyı önemli ölçüde arttırdığı söylenebilir.

Tablo7.

*Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Ölçek Maddeleri İçin Frekans ve Yüzde Tablosu*

Maddeler	Evet		Bazen		Hayır	
	(f)	%	(f)	%	(f)	%
1. Konunun renkli, hareketli ve sesli görüntülerle anlatılması, konuya daha çok ilgi duymamı sağladı.	16	94	1	6	-	
2. Canlandırma, öğrenmeyi eğlenceli hale getirdi.	14	82	3	18	-	
3. Öğretmenimin konuyla ilgili gösterdiği resimler ilgimi çekti.	12	71	4	23	1	6
4. Anlatılanlara örnek nesnelere görmek, anlamamı kolaylaştırdı.	14	82	3	18	-	
5. Çevrem daha dikkatli bakabileceğimi anladım.	13	76	2	12	2	12
6. Öğretmenimin, anlattıktan sonra sorularak konuyu tekrar etme fırsatı vermesi, öğrenmemi katkı sağladı.	5	29	9	53	3	18
7. Ders süresince dikkatim dağılmadı.	9	53	7	41	1	6
8. Anlatılan konuyla ilgili yakın çevremizden ve hayatımızdan örnekler verilmesi, konuyu öğrenmemi kolaylaştırdı.	11	65	4	23	2	12
9. Çevremi incelediğimde, çizgiye benzeyen başka varlıklar söyleyebilirim.	13	77	4	23	-	
10. Oyunla birlikte çalışmak, kolay öğrenmemi sağladı.	15	88	2	12	-	
<b>Ortalama</b>		<b>72</b>		<b>23</b>		<b>5</b>

*“Konunun renkli, hareketli ve sesli görüntülerle anlatılması, konuya daha çok ilgi duymamı sağladı.”* maddesi araçta yer alan ilk maddedir. Bu maddeye ilişkin olarak öğrencilerin neredeyse tamamı (% 94 -16 öğrenci) *“evet”* seçeneğini; % 6’sı da (1 öğrenci) *“bazen”* seçeneğini işaretlemiştir. Bu maddeyle ilgili olarak olumsuz görüş belirten öğrenci bulunmamaktadır.

Araçta yer alan ikinci madde *“Canlandırma, öğrenmeyi eğlenceli hale getirdi.”* maddesidir. Bu maddeye ilişkin olarak öğrencilerin % 82’si (14 öğrenci) olumlu görüş belirtmiştir. 3 öğrenci (% 18) bu maddeye *“bazen”* yanıtını vermiştir. Bu maddeyle ilgili olarak da olumsuz görüş belirten öğrenci bulunmamaktadır.

Aracın üçüncü maddesi *“Öğretmenimin konuyla ilgili gösterdiği resimler ilgimi çekti.”* maddesidir. Bu maddeye ilişkin olarak öğrencilerin % 71’i (12 öğrenci) olumlu görüş belirtirken, 4 öğrenci (% 23) bu maddeye *“bazen”* yanıtını ve 1 öğrenci de (% 6) *“hayır”* yanıtını vermiştir.

*“Anlatılanlara örnek nesnelere görmek, anlamamı kolaylaştırdı.”* maddesi, ölçekte yer alan dördüncü maddedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin % 82’si (14 öğrenci) bu durumun kendileri için geçerlilik taşıdığını belirtirken; 3 öğrenci de (% 18) bu maddeye *“bazen”* yanıtını vermiştir. Bu maddeyle ilgili olarak olumsuz görüş belirten öğrenci bulunmamaktadır.

Araçta yer alan beşinci madde, *“Çevreme daha dikkatli bakabileceğimi anladım.”* maddesidir. Araştırmaya katılan öğrencilerin % 76’sı (13 öğrenci) bu maddeye ilişkin olarak *“evet”* yanıtını vermiştir. 2 öğrenci (% 12) bu madde için *“bazen”* seçeneğini, 2 öğrenci de (% 12) *“hayır”* seçeneğini işaretlemiştir.

Çağdaş eğitim yöntemlerinin bir özelliği olan etkileşimli ortamların önemli üstünlüklerinden birisi de, öğrencilerin bireysel öğrenmelerini kontrol etme ve pekiştirme fırsatı vererek ilerlemelerine olanak sağlamasıdır. Araçta yer alan altıncı madde bu konu ile ilgilidir. *“Öğretmenimin, anlattıktan sonra soru sorarak konuyu tekrar etme fırsatı vermesi, öğrenmeye katkı sağladı.”* maddesine ilişkin olarak 5 öğrenci (% 29) *“evet”* yanıtını; 9 öğrenci (% 53) *“bazen”* yanıtını ve 3 öğrenci de (% 18) *“hayır”* yanıtını vermiştir.



*“Ders süresince dikkatim dağılmadı.”* maddesi, ölçekte yer alan yedinci maddedir. Bu maddeye ilişkin olarak *“evet”* seçeneğini işaretleyen öğrencilerin oranı % 53 (9 öğrenci)’tür. *“Bazen”* yanıtını işaretleyen öğrencilerin oranı % 41 (7 öğrenci) ve son olarak *“hayır”* seçeneğini işaretleyen öğrencilerin oranı da % 6 (1 öğrenci)’dir.

Öğrencilerin, oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikle öğrenme deneyimine ilişkin değerlendirmelerini belirlemeye yönelik uygulanan ölçekte yer alan sekizinci madde *“Anlatılan konuyla ilgili yakın çevremizden ve hayatımızdan örnekler verilmesi, konuyu öğrenmemi kolaylaştırdı.”* maddesidir. Bu maddeye, öğrencilerin (% 65)’i (11 öğrenci) olumlu görüş bildirmiş; 4 öğrenci (% 23) bu durumun kendileri için *“bazen”* geçerli olduğunu; 2 öğrenci de (%12) bu durumun kendisi için geçerlilik taşımadığı yönünde görüş bildirmiştir.

Ölçekte dokuzuncu madde olarak yer alan *“Çevremi incelediğimde, çizgiye benzeyen başka varlıklar söyleyebilirim.”* ifadesi, öğrencilerin 13’ünün (% 77) katıldığı bir görüştür. 4 öğrenci (% 23) bu durumun kendileri için *“bazen”* geçerli olduğunu belirtmiştir. Bu maddeye ilişkin olarak olumsuz görüş belirten öğrenci yoktur.

Ölçekte onuncu sırada yer alan *“Oyunla birlikte çalışmak, kolay öğrenmemi sağladı.”* ifadesi, öğrencilerden görüş bildirmeleri istenilen son maddedir. Öğrencilerin % 88’i (15 öğrenci) bu durumun kendileri için geçerlilik taşıdığını, % 12’si (2 öğrenci) bu durumun kendileri için *“bazen”* geçerlik taşıdığı yönünde görüş bildirmiştir. Bu maddeye ilişkin olarak da olumsuz görüş belirten öğrenci yoktur.

Sonuç olarak, ölçeğin tamamında *“evet”* seçeneği %72, *“bazen”* seçeneği %23 ve *“hayır”* seçeneği %5 oranında işaretlenmiştir.

Birinci maddeye ilişkin olarak elde edilen bilgiler doğrultusunda; konunun renkli, hareketli ve sesli bir şekilde verilmesinin, öğrencilerin konuya ilgi duymalarına çok büyük bir katkı sağladığı söylenebilir. İlköğretim sürecinde öğrenme ortamlarında renkli, hareketli ve sesli öğelere yer verilmesi, öğrenme sürecini hedef kitle konumundaki öğrenciler için etkili hale getirmektedir. Canlı ve çok yönlü öğretim ortamının öğrenmeye yönelik ilgiyi arttırdığı sonucu; öğrencilerin renkli, hareketli ve sesli yöntemlerle öğrenme isteğini haklı çıkarmaktadır. Araştırma bulgusu da, bu isteğin amaca uygun olarak karşılandığını göstermektedir.

Araçta yer alan ikinci maddeyle ilgili elde edilen bulgulara dayalı olarak; oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikte yer alan canlandırmanın, dersi ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirdiği söylenebilir. Canlandırma, öğrencilerin görsel düşüncelerini destekleyerek kolay, kalıcı ve anlamlı öğrenmeye katkıda bulunmaktadır. Canlandırma, somut olma özelliği sayesinde, gerçek dünya ile öğrenme ortamı arasında yaparak yaşayarak öğrenme ilkesi kapsamında bir ilişkilendirme yapmakta ve aynı zamanda öğrencinin öğrenmesini eğlenceli hale getirmeyi hedeflemektedir. Sonuç olarak bulgular; canlandırmanın, öğrenmeyi eğlenceli hale getirdiğini göstermektedir.

Aracı oluşturan üçüncü maddeye ilişkin öğrenci görüşleri doğrultusunda; konu ile ilgili gösterilen resimlerin, bir öğrenci dışında tüm öğrencilerin ilgisini çeken ve anlatılanlara daha fazla yoğunlaşabilmelerini sağlayan unsurlar olarak değerlendirildiği söylenebilir. Yani araştırma bulgusu; bu resimlerin, görsellikleriyle hedef kitleyi uyarmasının yanında, öğrenci ilgisini öğrenme ortamına çekmede de katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Bir öğrencinin bu maddeye olumsuz yönde yanıt vermesi, öğrencinin konuyla ilgili resimlere ihtiyaç duymamış olmasından kaynaklanmış olabilir.

Ölçekte yer alan dördüncü maddeye ilişkin elde edilen öğrenci görüşleri doğrultusunda ve bu maddeye de olumsuz görüş belirten öğrenci olmadığı göz önüne alındığında; çizgi konusunun verilmesinde kullanılan örnek nesnelerin öğrencilerin konuyu anlamalarını kolaylaştırdığı söylenebilir. Etkinliğin önemli bir yeri olan örnek nesnelere görme kısmı, görsel algılamının diğer duyulara göre öğrenmeyi en büyük ölçüde sağladığı bilgisine dayanarak, bilgiyi anlamlandırma ve kalıcılığı sağlama imkânını öğrenciye sunma amacını taşımaktadır. Sonuç olarak, kullanılan örnek nesnelerin bu amaca hizmet ederek, öğrenci öğrenmesini kolay ve anlaşılır hale getirdiği, araştırma bulgusu ile ortaya konulmuştur.

Araçta yer alan beşinci maddeye ilişkin elde edilen görüşler; iki öğrenci dışındaki tüm öğrencilerin, çevrelerine daha dikkatli ve farklı bir açıdan bakabilecekleri bilincine ulaştıklarını göstermektedir. Bu maddeye “hayır” yanıtı veren iki öğrencinin, dikkatli bakabilme konusunda kendilerine güvensizlik duydukları yorumu yapılabilir.

Öğrencilerin ölçekte yer alan altıncı maddeyle ilgili olarak olumlu görüş bildirme oranları beklenenden düşüktür. Maddeyle ilgili olarak elde edilen bulgulardan;

öğretmenin, öğrenilemeyen ya da öğrenilmekte güçlük çekilen noktaları, geri dönerek tekrar etme fırsatı vermesinin öğrencilerin öğrenmelerine katkı sağladığı, fakat üç öğrenci için bu durumun geçerlilik taşımadığı yorumu yapılabilir. Söz konusu üç öğrencinin bu maddeye “hayır” yanıtı vermesi, öğrencilerin soruları cevaplamada söz almamasından kaynaklanmış olabilir.

Araçta yer alan yedinci maddeyle ilgili olarak elde edilen bulgular; olumsuz yanıt veren bir öğrenci dışındaki tüm öğrencilerin, ders süresince dikkat dağınıklığıyla ilgili büyük bir problem yaşamadıkları şeklinde yorumlanabilir. Dikkatinin dağıldığını belirten öğrenci de ortamdaki ışık, ısı, ses, hareket gibi dış uyarıcı ya da duygusal problemler gibi iç uyarıcılar sebebiyle bu sorunu yaşamış olabilir.

Ölçekte yer alan sekizinci madde; öğretme ilkelerinden birisi olan, öğretmenin somuttan soyuta ve yakından uzağa doğru ilerlemesinin öğrenmeyi kolaylaştıracağı yönündedir. Bu maddeye ilişkin elde edilen bulguların, bu durumu büyük ölçüde desteklediği söylenebilir. Olumsuz görüş bildiren iki öğrenci, soruyu algılamakta güçlük çekmiş veya ölçek dersin en sonunda uygulandığı için, ders yorgunluğu sebebiyle sözkonusu madde üzerinde yeterince durmadan işaretleme yapmış olabilir.

Ölçekte yer alan dokuzuncu maddeye ilişkin öğrenci görüşleri, konu ile ilgili edinilen bilgilerin hayata yayılarak doğadaki diğer varlıklarla ilişkilendirilebileceğini ve dolayısıyla bilgilerin anlamlı hale gelmiş olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu ilgili maddeye göre, çevrelerini izlediklerinde çizgiye benzeyen başka varlıklar söyleyebileceklerini ifade ederek, bu ibareye olumlu yönde yaklaşmışlardır. Bu madde ile ilgili olumsuz görüş bildiren öğrenci olmamıştır.

Görüşölçerde yer alan onuncu ve son maddeye dair elde edilen bulgulara göre; öğrencilerin neredeyse tamamı, oyunla birlikte çalışmanın kolay öğrenmeyi sağladığı yönünde görüş bildirmişlerdir. Ders kapsamındaki konular ile ilgili oynanan oyunlar, öğrenme ortamını öğrenci için eğlenceli hale getirmesi nedeniyle oldukça olumludur. Araştırma bulgusu; oyunların, öğrenmeyi oldukça kolaylaştırdığını ortaya koymaktadır.

Ölçeğe verilen cevapların bir bütün olarak değerlendirilmesi gerekirse, ölçek dereceleri olan “evet”, “bazen” ve “hayır” seçeneklerinin işaretlenme oranlarının olumlu yönde yığılma gösterdiği, olumsuz cevapların bütün içindeki oranının çok

düşük olduğu söylenebilir. Bu da, öğrencilerin uygulanan *Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikle* öğrenmeye ilişkin olarak çoğunlukla olumlu izlenimler ve deneyimler edinmiş olduklarını ve oyunla öğretim yöntemiyle öğrenme konusunda istekli ve hevesli olduklarını göstermektedir.

Araştırmadaki, oyunla öğretim yönteminin öğrenme erişisine etkisine ilişkin elde edilen bulguların, Kaya (2006) ve Uyan (2006) 'ın araştırmalarında elde edilen bulgularla benzerlik gösterdiği söylenebilir.

Kaya'nın 2006 yılında yaptığı "İlköğretim 3. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Drama Destekli Eğitimin Yaratıcı Sürece Katkıları" adlı araştırmasında deney grubu öğrencilerinin oyundan çalışmaya geçerken sevinçli oldukları ve sevinç sözcükleri kurdukları, ne yapacakları konusunda daha emin ve bilgili oldukları gözlemlenmiştir (Kaya, 2006).

Uyan'ın (2006) yaptığı "Resim Öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyunun Öğretime Katkısı" isimli araştırmasında oyunla öğretimin, öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu etkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca oyunla öğretimin uygulandığı öğrenciler, çalışmaları heyecanla bekleyerek ve çalışmalara istekli bir şekilde katılım gösterdiklerini ifade etmişlerdir. Çalışmalardan çok zevk almışlar ve kendilerini mutlu hissetmişler, yapılan etkinliklerin hayal güçlerini geliştirdiğini, ders ve not kaygısını en alt seviyeye indirdiğini, arkadaşlarını izlemenin ya da arkadaşlarıyla birlikte bir etkinlikte bulunmalarının hoşlarına gittiğini ifade etmişlerdir. Hatta bu çalışmaların diğer derslerde de yapılmasını, resim-iş derslerini ise hep bu tarz etkinliklerle yapmak istediklerini de belirtmişlerdir.

## BÖLÜM V

### Sonuç ve Öneriler

Bu arařtırmada, genel anlamda Görsel Sanatlar derslerinin yenilikçi bir anlayıř olan oyunla öğretim yöntemiyle iřlenmesinin, geleneksel yöntemle göre öğrencilerin öğrenme erişilerine etki edip etmediđi; özel anlamda da 6. sınıf öğrencilerinin Görsel Sanatlar Dersi kapsamında yer alan çizgi ile ilgili temel konuları öğrenmedeki başarılarının, kıyaslamalı olarak, geleneksel yöntem ve oyunla öğretim yöntemine göre farklılařıp farklılařmadıđı ortaya konulmak istenmiřtir. Bu bölümde, arařtırmanın temel amacı dođrultusunda elde edilen bulgulara bađlı olarak ulařılan sonuç ve önerilere yer verilmiřtir.

#### *Sonuç*

Deney grubunun öntest puanlarının aritmetik ortalaması 59,76 iken, kontrol grubunun öntest puanlarının aritmetik ortalaması ise 60,05 olarak tespit edilmiřtir (bkz.Tablo3). Yani, oyunla öğretim uygulandıđı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandıđı kontrol grubunun öntest puanları arasında anlamlı bir farklılık çıkmamıřtır. Buradan çıkan sonuç, grupların bařlangıçta eř özelliklere sahip olduđunu göstermektedir.

Deney grubuna oyunla öğretim uygulandıđı dersten sonra yapılan sonteste dair puanların aritmetik ortalamasının 83,17 iken, kontrol grubuna geleneksel yöntemin uygulandıđı dersten sonra yapılan sonteste dair puanların aritmetik ortalamasının ise 73,58 olduđu belirlenmiřtir (bkz.Tablo6). Sonuç olarak; öğretim yöntemlerine göre, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin başarılarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık çıkmamasına rađmen, eř özelliklere sahip bu iki gruptan, oyunlařtırılmıř yaratıcı etkinlikle öğrenen deney grubu, geleneksel yöntemle öğrenen kontrol grubuna göre daha üstün bir başarı elde etmiřtir. Dolayısıyla elde edilen bu sonuca göre, oyunla öğretim, öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu bir etkisi olduđu söylenebilir.

Nitekim deney grubu öğrencilerinin, oyunlařtırılmıř yaratıcı etkinlik sonrası uygulanan ve öğrencilerin etkinliđe yönelik deđerlendirmelerini belirttikleri ölçekten çıkan sonuç da oldukça olumlu yöndedir. Ölçek maddelerine verilen cevapların

“evet” bazında tercih edilme yüzdesine göre sıralaması yapılırsa; öğrenciler konunun renkli, hareketli ve sesli görüntülerle anlatılmasının konuya daha çok ilgi duymalarını sağladığını (%94), oyunla birlikte çalışmanın, kolay öğrenmelerini sağladığını (%88), canlandırmanın, öğrenmeyi eğlenceli hale getirdiğini (%82), anlatılanlara örnek nesnelere görmenin anlamalarını kolaylaştırdığını (%82), çevrelerini incelediklerinde, çizgiye benzeyen başka varlıklar söyleyebileceklerini (%77), çevrelerine daha dikkatli bakabileceklerini anladıklarını (%76), öğretmenin konuyla ilgili gösterdiği resimlerin ilgilerini çektiğini (%71), anlatılan konuyla ilgili yakın çevrelerinden ve hayatlarından örnekler verilmesinin, konuyu öğrenmelerini kolaylaştırdığını (%65), ders süresince dikkatlerinin dağılmadığını (%53), öğretmenin, anlattıktan sonra soru sorarak konuyu tekrar etme fırsatı vermesinin öğrenmelerine katkı sağladığını (%29) belirtmişlerdir (bkz.Tablo7).

Bu sonuçlara göre çıkarılan nihai sonuç şöyledir: Çizgi konusunu oyunla öğretim yöntemi ile öğrenen öğrencilerin öğrenme düzeyi, geleneksel yöntemle öğrenen öğrencilerin öğrenme düzeyinden yüksektir ve oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle öğrenen öğrencilerin bu etkinliğe yönelik görüşleri oldukça olumlu yöndedir. Başka bir deyişle, oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler, çizgi ile ilgili temel konuların öğretilmesinde önemli bir katkı sağlamıştır.

### *Öneriler*

Araştırma kapsamında geliştirilen veri toplama araçları ile toplanan ve istatistiksel yöntemlerle çözümlenen veriler doğrultusunda elde edilen sonuçlara dayalı olarak bir takım önerilerde bulunulmuştur. Araştırma ile ilgili elde edilen sonuçlara dayalı olarak geliştirilen öneriler şunlardır:

- Oyunla öğretimin, geleneksel yöntemle göre başarıyı önemli ölçüde arttıran etkisinden dolayı, Görsel Sanatlar dersleri oyun etkinlikleriyle zenginleştirilmiş bir program dahilinde işlenebilir.
- Araştırma kapsamında, sadece ilköğretim 6. sınıf öğrencileri ve çizgi konusu üzerinde çalışılmıştır. Milli eğitim sisteminde uygulanan öğretim yöntemlerinin geliştirilmesine katkı sağlayacak veri olması bakımından, oyunla öğretim yönteminin, diğer ilköğretim sınıflarında ve diğer konularda da etkili olup olmayacağını araştıran çalışmalar yapılabilir.

- Arařtırmada, Grsel Sanatlar dersleri iin ayrılan 1 ders saati yeterli gelmemiř; bu nedenle dięer ders srelerinden alınmak zorunda kalınmıřtır. Bu genel sanat eęitimi sorunu nedeniyle, Grsel Sanatlar dersini 2 saate ıkarmanın gereklilięi ile ilgili alıřmalar ve arařtırmalar yapılabilir.
- ęretmenlere hizmet-ii eęitim yoluyla, oyunla ęretim yntemi konusunda eęitim verilebilir.
- Grsel Sanatlar Dersi ęretim programının uygulama ařamasındaki esnek yapısının olumsuz deęerlendirilebileceęi gz nnde bulundurularak, oyunla ęretim yntemiyle ilgili uygulamaların daha n planda tutulacaęı bir program geliřtirilebilir.
- Resim-İř Eęitimi Blm'nde okuyan ęretmen adayı ęrencilerin kendilerini oyunla ęretim konusunda keřfetmeleri ve geliřtirmeleri iin ders programlarına, ilgili konuda semeli-zorunlu dersler eklenebilir.

## KAYNAKÇA

- Altuntaş, S. (2007). Eğitimin temel kavramları. Z. Cafoğlu. (Editör). *Eğitim bilimine giriş*. (1. Baskı). Ankara: Grafiker Yayıncılık., s.13-44'deki bölüm.
- And, M. (2007). *Oyun ve büyü*. (2. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Artut, K. (2006). *Sanat eğitimi*. (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ateş, R. (2007). *İlköğretim 7-11 yaş grubu için görsel sanatlar dersinin önemi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Bacanlı, H. (2007). *Eğitim psikolojisi*. (1. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık, Asal Yayınları.
- Becer, E. (1999). *İletişim ve grafik tasarım*. (2. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi.
- Bigalı, Ş. (1996). *Resim sanatı*. (2. Baskı). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Buyurgan, S., Buyurgan, U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. (2. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Büyükalın Filiz, S. (2006). Eğitimle ilgili temel kavramlar. M. Ç. Özdemir. (Editör). *Eğitim bilimine giriş*. (1. Baskı). Ankara: Ekinoks Eğitim Danışmanlık Hiz. ve Bas. Yay. Dağ., s. 1-26'daki bölüm.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *Veri analizi el kitabı*. (7. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Cerver, F. A. (2005). *Yeni başlayanlar için - Çizim teknikleri* (Çev. R. Ögdül). İstanbul: Literatür Yayıncılık. (Eserin orijinali 2003'te yayımlandı).
- Çelikkaya, H. (2009). *Eğitim bilimlerine giriş*. (4. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Erbay, M. (2007). *Resim sanatı disiplinleri*. (1. Baskı). İstanbul: Alternatif Yayıncılık.



- Erinç, S.M. (1987). *Sanat Yazıları II*. Ankara: Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Erinç, S.M. (1993). *Sanata giriş ve estetik*. (1. Baskı). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Erişti, S.D. (2005). *Grafik tasarım ilkelerine dayalı olarak geliştirilmiş etkileşimli eğitim CD'lerinin ilköğretimde temel sanat elemanlarının öğretiminde etkililiği*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Etike, S. (1995). *Sanat eğitimi yazıları*. (1. Baskı). Ankara: İlke Yayınları.
- Fischer, E. (1995). *Sanatın gerekliliği*. (8. Baskı). (Çev. C.Çapan). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Gel, Y. (1997). *Sanat eğitimi ve sorunları*. TED XV. Öğretim Toplantısı 2-3 Mayıs Kayseri. Ankara: Türk Eğitim Derneği Yayınları.
- Güngör, H. (1983). *Temel tasar (Basic Design)*. İstanbul: Alfa Matbaası 99.
- Güngör, Ş. (2010). *Görsel kompozisyonun bir ögesi olarak çizgi*. Makale, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Gürtuna, S. (2007). *Çocuğum sanatla tanışıyor*. (4. Baskı). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Hollingsworth, M. (2009). *Dünya sanat tarihi*. (1. Baskı). (Çev. R. Küçükdoğan). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Hurwitz, A. ve Day, M. (1995). *Children and their art methods for the elementary school*. (Sixth edition). USA: Harcourt Brace College Publishers.
- İslimyeli, N. (1976). *Sanat terimleri ansiklopedisi*. Ankara: Ankara Sanat Yayınları.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (19. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Kaya, Ö. (2006). *İlköğretim 3. sınıf görsel sanatlar dersinde drama destekli eğitimin yaratıcı sürece katkıları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Kılıçkan, H. (2005). *İlköğretim görsel sanatlar*. (1. Basım). İstanbul: Farklı Yayıncılık.
- Kırıçoğlu, O.T. (1990). *Resim-iş öğretimi ve sorunları*. (1 Baskı). Ankara: Türk Eğitim Derneği Yayınları.
- Kırıçoğlu, O.T. (2002). *Sanatta eğitim*. (2. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Külahoğlu, Ş. (2007). Gelişim ve öğrenme psikolojisine giriş. B. Yeşilyaprak.(Editör). *Eğitim psikolojisi*. (3. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık., s. 1-28'deki bölüm.
- Laver, D.A. ve Pentak, S. (2008). *Design basics*. (Seventh edition). Canada: Wadsworth Cengage Learning.
- MEB. (2008). *Görsel sanatlar dersi (1-8. sınıflar) öğretmen kılavuz kitabı*. İstanbul: Kelebek Matbaacılık.
- Mercin, L. (2009). Sanat nedir. A.O. Alakuş ve L. Mercin. (Editörler). *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi*. (1. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Nas, R. (2006). *Çocuk insandır*. (1. Baskı). Bursa: Ezgi Kitabevi.
- Önder, A. (2010). *Yaşayarak öğrenme için eğitici drama*. (8. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Özden, Y. (1999). *Öğrenme ve öğretme*. (3. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Özden, Y. (2002). *Eğitimde yeni değerler*. (5. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Özsoy, V. (2003). *Görsel sanatlar eğitimi: resim-iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel temelleri*. (1 Baskı). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

- Sağlam, T. (2007). *Kendi oyununu kendin yap*. (1. Baskı). Ankara: Deniz Kitabevi.
- San, İ. (1985). *Sanat ve eğitim*. (1. Baskı). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- San, İ. (1997). *Yaratma ve çocukta yaratıcılık*. (1. Baskı). Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları.
- San, İ. (2003). *Sanat eğitimi kuramları*. (2. Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Senemoğlu, N. (2010). *Gelişim, öğrenme ve öğretim*. (16. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Sönmez, V. (2002). *Eğitim felsefesi*. (6. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2011). *Sanat sözlüğü*. (10. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Şişman, A. (2011). *Sanata ve sanat kavramlarına giriş*. (1. Baskı). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Tunalı, İ. (2002). *Sanat ontolojisi*. (1. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Turani, A. (2010). *Dünya sanat tarihi*. (14. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turgut, İ. (1993). *Sanat felsefesi*. (2. Baskı). İzmir: Üniversite Kitabevi.
- Tütüncü, S. (2006). *İlköğretim görsel sanatlar eğitimi dersi çerçevesinde çocuk resminde yaratıcılık kavramının algılanışına ilişkin bir durum çalışması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Uyan, Z. (2006). *Resim öğretiminde (sanat eğitiminde) oyunun öğretime katkısı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Ünver, E. (2002). *Sanat eğitimi*. (1. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Yılmaz, M. (2010). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar*. (5. Baskı). Ankara: Data Yayınları.

Zelanski, P. ve Fisher, M.P. (1996). *Design principles and problems* (Second edition). USA: Harcourt Brace College Publishers.

EK 1

---

**Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliğe Dayalı Ders Planı**


---

Ders: Görsel Sanatlar

Sınıf: 6

Süre: 40 dakika

Öğrenme Alanı: Görsel Sanatlarda Biçimlendirme

Kazanımlar: 1. Çizgi etkisini, üç boyutlu çalışmalarında kullanır.

Öğretim Yöntemleri: Anlatım, soru-cevap, drama, uygulama

Teknikler: Heykel

---

**A – Ders Hazırlığı**


---

**I. Öğretmen Hazırlığı**

- Öğrencilere gösterilmek üzere, çizgilerin vurgulu olarak kullanıldığı görsel çalışmalar getirilir.
- Çizgi etkisi yaratan üç boyutlu nesnelere (ip, kablo, dal, şişe vb.) getirilir.
- Ders sonunda kullanılacak olan başarı testi ve görüş anketi hazırlanır.

---

**II. Öğrenci Hazırlığı**


---

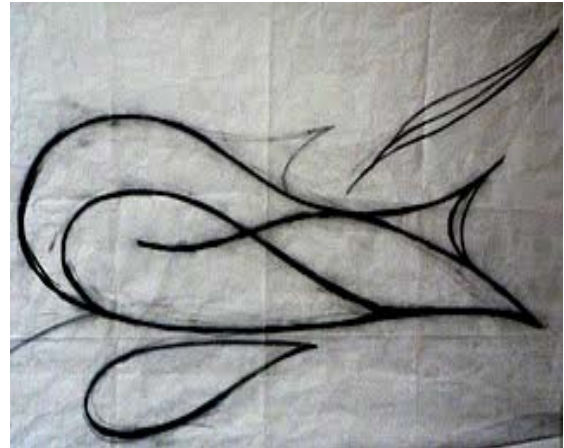
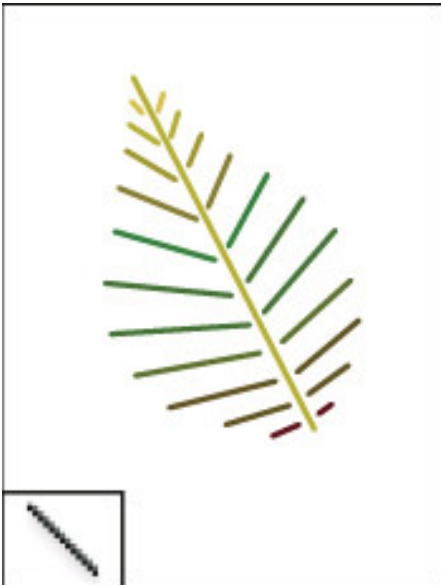
Araç ve Gereçler: Resim kâğıdı, 2B resim kalemi, fon kartonu, makas, yapıştırıcı

---

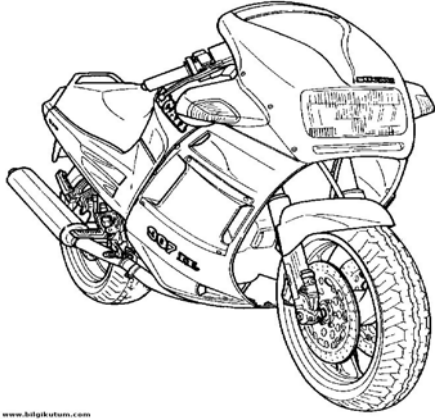
**B – Uyarılar**


---

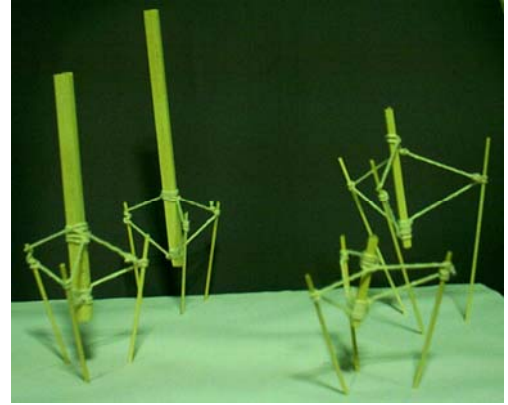
- Öğrencilere aşağıdaki örnek resimler gösterilir.



## EK 1 -devam



www.81gikubum.com



2. Aşağıdaki sorular, her bir görsel materyal için yöneltilerek görseller incelenir:

- Resimde neler görüyorsunuz?
- Çizgi etkisi yaratan şeyler var mı?
- Hangi çizgiler baskın? vb.

EK 1 -devam

Ardından Őu soru sorularak konuya giriŐ yapilir:

- Bu resimlerin ortak noktası nedir?

3. Öğretmenin yanında getirdiđi nesnelere de sürece dahil edilir. Bu yolla çizgi algısı yaratan varlıklara dikkat çekilmiş olur.

---

### **C – Bilgiyi Paylaşma**

Öğrencilerin dikkati çekildikten sonra; çizginin tanımı, çizgi çeşitleri üzerinde durulur ve uzunluğu genişliğinden çok fazla olan nesnelere de çizgi algısı yarattığı vurgulanır. Görsel materyaller üzerinde, bu bilgilere örnek unsurlar tekrar gösterilir.

---

### **D – Uygulama**

Konuyla ilgili bilgilerin verilmesi, resimlerin ve getirilen materyallerin incelenmesinin ardından, çevreden çizgisel uzantılara sahip varlıklara örnekler verilir. Bunlar kalem, çatal, bıçak, çam yaprakları, çimenler, elektrik direkleri, çitler, minareler, kale direkleri, merdiven basamakları, borular, şiş, iğne, baston, saç teli, parmak, kol, bacak, spagetti, çubuk kraker, pırasa, yeşil soğan vb. olabilir. Sonra ipuçları ile, tüm çizgi çeşitlerini içeren bir varlık olarak “ağaç” cevabı buldurulur. Öğretmen soru-cevap yöntemi ile derste öğrenilenleri özetler.

Ardından ağaç canlandırması için gönüllü bir öğrenci seçilir; bacakları kapalı bir şekilde, ayakta durdurulur. Diğer öğrencilerle birlikte, bu öğrencinin ellerine ve gömlek manşetlerine kalem, fırça, rulo yapılmış karton vb. nesnelere sıkıştırılarak kolları yukarı doğru kaldıtılır. Temsili bir ağaç olarak, üzerinde çizgi etkisi yaratacak çeşitli uzantılar gösterilmeye çalışılır. Daha sonra öğrencilerden de hazırladıkları materyallerle kendi ağaçlarını yapmaları istenir. Ağaçlarına bir isim vererek konuşturmaları istenebilir.

---

### **E – Ölçme ve Değerlendirme**

1. Öğretmen, öğrencilerin çizgi çeşitlerini uygulamaya yönelik deneme etkinliklerini gözler, soru-cevap yöntemi ile bilginin kalıcılığını artırır.
2. İşlenişin ölçme kısmında, hazırlanan başarı testi uygulanır.
3. Dersteki etkinliğe ilişkin öğrenci görüşleri alınır.

EK 2

**BAŞARI TESTİ**

1. Noktaların aralıksız bir şekilde yan yana gelmesi ile oluşan yola ne denir?

- a) şekil                      b) doku                      c) sıra                      d) çizgi

2. Hangisi bir çizgi çeşidi değildir?

- a) düz çizgi                      b) yuvarlak çizgi                      c) kırık çizgi                      d) satır çizgisi

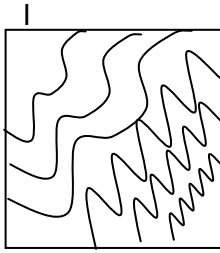
3. Hangi şekil çizgi etkisi yaratır?

- a) kare                      b) daire                      c) dikdörtgen                      d) üçgen

4. Hangi form çizgi etkisi yaratır?

- a) küre                      b) dikdörtgenler prizması                      c) küp                      d) piramit

5.

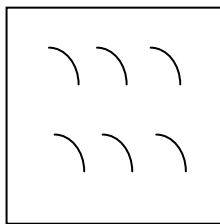


Resim 1

Resim 1'deki çizgiler hangi çizgilere örnektir?

- a) I. yatay-dalgalı                      b) I. dikey-zigzag  
II. yatay-zigzag                      II. Dikey-dalgalı  
c) I. eğik-düz                      d) I. eğik-dalgalı  
II. eğik-zigzag                      II. eğik-zigzag

6.



Resim 2

Resim 2'de hangi çizgi çeşidi vardır?

- a) dalgalı                      b) düz  
c) kavisli                      d) zigzag

7. Aşağıdaki sebze çiftlerinden hangisi çizgiyi andırır?

- a) pırasa-lahana                      b) domates-havuç                      c) salatalık-havuç                      d) kabak-ıspanak

8. Aşağıdaki meyvelerden hangisi çizgiye benzer?

- a) portakal                      b) elma                      c) kayısı                      d) muz

9. Aşağıdakilerden hangisi çizgisel değildir?

- a) baston                      b) boru                      c) minare                      d) davul



EK 2 –devam

10. Çizgi etkisi yaratan üç boyutlu varlıklara üç örnek veriniz (yukarıdaki örneklerden farklı).

a) ..... b) ..... c).....

Cevap Anahtarı: 1. d      4. b      7. c  
                         2. d      5. d      8. d  
                         3. c      6. c      9. d

Testteki her sorunun doğru cevabına verilen puan 10, testin tam puanı 100'dür.

EK 3

**Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikle Öğrenmeye İlişkin  
Öğrenci Görüşleri Ölçeği**

**Sevgili Öğrenci,**

Bu ölçek formu, yürütülmekte olan “Çizgi İle İlgili Temel Konuların Öğretiminde Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Öğrenme Erişisine Etkisi” isimli araştırmanın uygulama kısmı ile ilgilidir ve ‘çizgi’ konusunu öğrendiğiniz oyunlaştırılmış etkinlik ile ilgili düşüncelerinizi belirleme amacı taşımaktadır. Bu araştırma çalışması tamamen akademik ve bilimsel bir amaca yönelik olarak kullanılacaktır.

Sizin yapmanız gereken, aşağıda yer alan maddelere ilişkin düşüncelerinizi, bu maddelerin karşılarında yer alan kutucukları işaretleyerek belirtmenizdir. Dersle ilgili düşüncelerinizi paylaştığınız için teşekkür ederim.

Hatice TÜRKSEVER  
Yüksekisans Öğrencisi  
Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi

Maddeler	Evet	Bazen	Hayır
1. Konunun renkli, sesli ve hareketli anlatılması konuya daha çok ilgi duymama sağladı.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Canlandırma, öğrenmeyi eğlenceli hale getirdi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Öğretmenimin konuyla ilgili gösterdiği resimler ilgimi çekti.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Anlatılanlara örnek nesnelere görmek, anlamama kolaylaştırdı.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Çevreme daha dikkatli bakabileceğimi anladım.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Öğretmenimin anlattıktan sonra soru sorarak konuyu tekrar etme fırsatı vermesi, öğrenmeye katkı sağladı.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Ders süresince dikkatim dağılmadı.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Anlatılan konuyla ilgili yakın çevremizden ve hayatımızdan örnekler verilmesi, konuyu öğrenmemi kolaylaştırdı.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Çevremi incelediğimde çizgiye benzeyen başka varlıklar söyleyebilirim.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Oyunla birlikte çalışmak, kolay öğrenmemi sağladı.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

EK 4

## Araştırma İzin ve Onayları

T.C.  
BURDUR VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü




Sayı :B.08.4.MEM.0.15.20.02-355.01/ 6960  
Konu :Araştırma izni

MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE  
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi :12.05.2011 tarih ve B.30.2.MAE.0.72.00.00/408-2403 sayılı yazımız.

Üniversiteniz Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Hatice TÜRKSEVER'in "Çizgi İle İlgili Temel Konuların Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerle Verilmesinin, Kolay ve Kalıcı Öğrenmeye Etkisi" konulu araştırmasını ilimiz Kemer ilçesi Kemer İlköğretim Okulunda uygulamasının uygun görüldüğü ile ilgili Valilik Makamının 23.05.2011 tarih ve 6888 sayılı oluru, anket örneği ve araştırma değerlendirme formu ilişikte gönderilmiştir.

Konunun ilgililere tebliğ edilerek, Millî Eğitim Bakanlığı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi ekindeki "Araştırma Tamamlandıktan Sonra Araştırma Teslimine İlişkin Ek-1 Formu"nun CD ile birlikte Müdürlüğümüze gönderilmesi hususunda gereğini arz ederim.

  
Orhan KEMERKAYA  
Millî Eğitim Müdür V.

Eki :  
1- Araştırma deę.for.(1 adet)  
2- Olur örneęi (1 adet)  
3- Anket örneęi (1 adet-2 sayfa)



Burdur Valilięi İl Millî Eğitim Müdürlüęü  
Bahçelievler Mh. Şeker Cad. BURDUR  
Telefon : (0248) 233 11 19-119  
Faks : (0248) 233 13 43  
Ayrıntılı bilgi: Mehmet KUYUMCU



EK 4 -devam

T.C.  
BURDUR VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : B.08.4.MEM.0.15.20.02-355.01/ 6888  
Konu : Araştırma izni

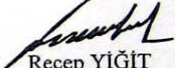
23/05/2011

## VALİLİK MAKAMINA

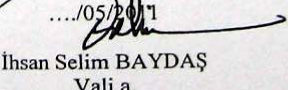
Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Programı yüksek lisans programı öğrencisi Hatice TÜRKSEVER'in "Çizgi İle İlgili Temel Konuların Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerle Verilmesinin, Kolay ve Kalıcı Öğrenmeye Katkısı" konulu araştırmasını ilimiz Kemer ilçesi Kemer İlköğretim Okulu 6.sınıf öğrencilerine uygulamak istemesi ile ilgili Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 12.05.2011 tarih ve 408-2403 sayılı yazıları ve ekleri ilişikte sunulmuştur.

Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Programı yüksek lisans programı öğrencisi Hatice TÜRKSEVER'in "Çizgi İle İlgili Temel Konuların Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerle Verilmesinin, Kolay ve Kalıcı Öğrenmeye Katkısı" konulu araştırmasını ilimiz Kemer ilçesi Kemer İlköğretim Okulu 6.sınıf öğrencilerine uygulaması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

  
Recep YİĞİT  
Millî Eğitim Müdürü

ÖLÜR  
..../05/2011

  
İhsan Selim BAYDAŞ  
Vali a.  
Vali Yardımcısı



Burdur Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğü  
Bahçelievler Mh.Şeker Cad. 15100 BURDUR  
Telefon : (0248) 233 11 19-120  
Faks : (0248) 233 13 43  
Ayrıntılı bilgi: M.KUYUMCU MD.YRD.



www.egitimdestek.meb.gov.tr



http://baydasilkarakula.me



www.bilgisayarligimtedestek.org



BÖYÜKLERİN  
Dana aydınları  
gelecek



EK 4 -devam

FORM: 2

T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı

ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU

ARAŞTIRMA SAHİBİNİN	
Adı Soyadı	Yrd. Doç. Sərdar TUNA, Hatice TÜRKSEVER.
Kurumu / Üniversitesi	Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi ABD.
Araştırma yapılacak iller	Burdur/Kemer İlçesi
Araştırma yapılacak eğitim kurumu ve kademesi	1-Kemer İlköğretim Okulu 6.Sınıf Öğrencileri.
Araştırmanın konusu	Çizgi İle İlgili Temel Konuların Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerle Verilmesinin, Kolay ve Kalıcı Öğrenmeye Etkisi.
Üniversite / Kurum onayı	Var
Araştırma/proje/ödev/tez önerisi	Tez
Veri toplama araçları	1-Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik 2-Başarı Testi 3 – Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik İle Öğrenmeye İlişkin Öğrenci Görüşleri Anketi.
Görüş istenilecek Birim/Birimler	-
KOMİSYON GÖRÜŞÜ	
Araştırmacının başvurusu Millî Eğitim Bakanlığı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesine uygun olarak hazırlanmış olup, "Çizgi İle İlgili Temel Konuların Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerle Verilmesinin, Kolay ve Kalıcı Öğrenmeye Etkisi".konulu araştırma önerisini uygulanması kararı;	
Komisyon Kararı	Oybirliği ile alınmıştır.
Muhalef üyenin Adı ve Soyadı:	-

KOMİSYON

18/05/2011  
Komisyon Başkanı

Mehmet KÜYÜMÇÜ  
Millî Eğitim Müdürü

Üye  
M.Sinan ÖZCAN

Üye  
Ebru TÜRKER

Üye  
Emine GÜLTEKİN

## Özgeçmiş

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı Hatice TÜRKSEVER  
Doğum Yeri ve Tarihi Bulgaristan, 16.09.1982

### Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi Dokuz Eylül Üniversitesi- Buca Eğitim Fakültesi-  
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü- Resim-İş Eğitimi  
Anabilim Dalı  
Yüksek Lisans Öğrenimi Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi- Sosyal Bilimler  
Enstitüsü- Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı-  
Resim-İş Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı  
Bildiği Yabancı Diller İngilizce, Bulgarca  
Bilimsel Faaliyetleri Çizgi İle İlgili Temel Konuların Öğretiminde  
Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinliklerin Öğrenme  
Erişisine Etkisi

### İş Deneyimi

Stajlar Tuğsavul İÖÖ, Gürçeşme Lisesi – İZMİR  
Projeler \* Bilim Şenliği - ORDU  
(Sergilenmeye Değer Eser Ödülü)  
\* Endüstriyel Tasarım Tescili (Kupa)  
(Türk Patent Enstitüsü)  
Çalıştığı Kurumlar \* Işıktepe İlköğretim Okulu- Gürgentepe/ORDU  
\* Kemer İlköğretim Okulu- Kemer/BURDUR  
\* Yavuz Selim İlköğretim Okulu- Köprübaşı/  
MANİSA

### İletişim

E-Posta Adresi [hatice82\\_izmir@hotmail.com](mailto:hatice82_izmir@hotmail.com)

### Tarih

Kasım 2011

