

DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA
DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNE ENTEGRASYONU:
BİR EYLEM ARAŞTIRMASI

Elif AVCI
(Doktora Tezi)

Eylül 2013

DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNE ENTEGRASYONU:
BİR EYLEM ARAŞTIRMASI

Elif AVCI

DOKTORA TEZİ
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Danışman: Doç. A. Dilek KIRATLI

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Eylül 2013

“Bu Tez Çalışması Anadolu Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri’nce
desteklenmiştir. Proje No:1002E54”

THE INTEGRATION OF DIGITAL TECHNOLOGIES ONTO THE FONE ARTS
EDUCATION IN THE CONTEXT OF DIGITAL ART:
AN ACTION RESEARCH

Elif AVCI

DISSERTATION

Department of Fine Arts Education

Advisor: Assoc.Prof. A. Dilek KIRATLI

Eskişehir

Anadolu University Graduate School of Educational Sciences

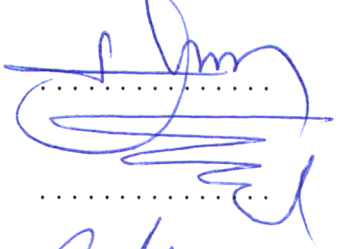
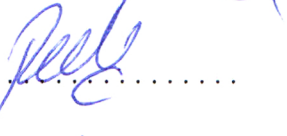
September 2013

“This dissertation was supported by Anadolu University, ScientificcvResearch Projects.

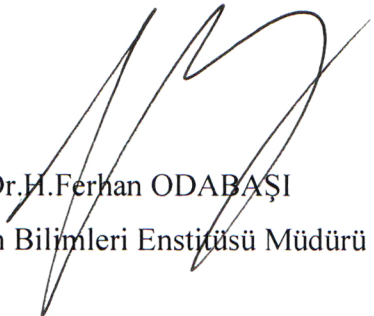
Project No:1002E54”

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Elif AVCI'nın "Dijital Sanat Bağlamında Dijital Teknolojilerin Güzel Sanatlar Eğitime Entegrasyonu: Bir Eylem Araştırması" başlıklı tezi 04.09.2013 tarihinde, aşağıda belirtilen jüri üyeleri tarafından Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim İş Öğretmenliği Programında, Doktora tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

	Adı-Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	: Doç.Dr.A Dilek KIRATLI	
Üye	: Doç.Dr.Lale ALTINKURT	
Üye	: Doç.Metin İNCE	
Üye	: Doç.Necla COŞKUN	
Üye	: Yard.Doç.Dr.Burçin TÜRKCAN	

Prof.Dr.H.Ferhan ODABAŞI
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü



ÖZET

DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNE ENTEGRASYONU: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI

Elif AVCI

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Eylül 2013

Danışman: Doç. A. Dilek KIRATLI

Hızla gelişen teknoloji ile 21. yüzyıl insanının çevresi ve yaşantısı sürekli değişmektedir. Bireylerin yaşamlarına eklenen her yeni teknolojiyle birlikte algılarının değiştiği, bir kuşak öncesinin “yeni” olarak nitelendirdiği teknolojilerin, bugünün çocukları için artık yeni olmadığı görülmektedir. Bireysel ve toplumsal algılardan beslenen sanat yeni bir dil geliştirmekte, dünya çapında birçok sanatçı dijital sanat alanında çalışmalar gerçekleştirmektedir. Bireyler sanat ortamında gelişen bu yeni dili öğrenmek için çok katmanlı, birbiri içine geçmiş, sınırları erimiş durumları çözmek zorunda kalmaktadır. Teknolojik gelişmelerin etkisinin en çok görüldüğü alanlardan biri de eğitimidir. Farklı disiplinlerden bir çok öğretmen dijital teknolojileri öğrenmeye dahil ettikleri ortamlar düzenlemektedir. Sanat eğitiminin de günün koşullarına göre şekillenen değişim ve gelişimlere uyum sağlaması gerekmektedir. Ancak Türkiye’de ilkokul, ortaokul ve lise öğretim programlarında sanat eğitimindeki gelişmelere karşılık gelecek kazanım ya da etkinliklere rastlanmamaktadır. Bu araştırmada, geliştirilen Dijital Sanat dersi aracılığı ile dijital teknolojilerin sanat eğitime nasıl entegre edilebileceği sorusuna cevap aranmıştır. Bu çalışma, araştırmacının aynı zamanda dersin uygulayıcısı olduğu süreçte yeni bir dersin uygulamalarını, sorunlarını ve çözüm önerilerini içerdiğinden eylem araştırması modeli aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın uygulaması 2011-2012 öğretim yılı güz döneminde Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği

Programında gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın katılımcılarını, seçmeli ders olarak açılan Dijital Sanat dersine devam eden 12 öğrenci ile dersi yürüten öğretim elemanı olarak araştırmacı oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri, 3 Ekim 2011-2 Ocak 2012 tarihleri arasındaki 14 haftalık ders döneminde işlenen 42 ders saatinde yapılandırılmıştır. Araştırmada, teknoloji kullanım bilgi formu, derslerin video kayıtları, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlükleri, yarı yapılandırılmış görüşmeler, blog gönderimleri ve ders dokümanları veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Araştırmanın verileri betimsel analiz yöntemi kullanılarak çözümlenmiş, elde edilen bulgular araştırma soruları çerçevesinde yorumlanmıştır. Araştırmanın bulgularına dayalı olarak sonuçlara ulaşılmıştır. Sonuçlardan yola çıkılarak uygulamaya ve daha sonraki araştırmalara yönelik öneriler geliştirilmiştir. Araştırmada ulaşılan sonuçlardan önemli görülen bazıları şu şekilde sıralanabilir:

- Öğrencilerin görüşlerine göre, Web 2.0 araçları öğrenme ortamına eklenerek teknolojinin sanat eğitiminde kullanımına ilişkin algıları olumlu yönde gelişmiştir.
- Öğrenciler, dijital sanat içeriği kapsamında incelenen eser örnekleri, okuma, araştırma ve uygulamaları içeren etkinlikler yoluyla sanatsal algılarının genişlediğini belirtmiştir.
- Uygulama sırasında öğrencilerin araştırma yapma ve grupta çalışma konusunda sorunlar yaşadığı bulgulanmıştır. Bu problemler sınıf içi ve sınıf dışı etkinlikler yoluyla en aza indirilmeye çalışılmıştır.
- Dönemin başlangıcında öğrencilerin dijital sanat ile ilgili ön bilgileri olmadığı görülmüştür. Uygulama sonunda öğrencilerin dijital sanat ile ilgili temel karakteristikleri ifade edebilir duruma geldiği söylenebilir.
- Dersin bitiminden sonra açılan dijital sanat sergisi yoluyla etkili grup çalışması sağlandığı ve öğrencilerin dijital sanat çalışmalarının hayata geçirildiği söylenebilir.
- Öğrenciler, gelecekteki öğretim deneyimlerinde dijital teknolojileri eğitimsel araç olarak kullanma ve içerik olarak dijital sanatı aktarma konusunda farkındalık geliştirdiklerini belirtmişlerdir.

Anahtar Sözcükler: Sanat Eğitimi, Dijital Sanat, Dijital Teknoloji, Teknoloji Entegrasyonu.

ABSTRACT

THE INTEGRATION OF DIGITAL TECHNOLOGIES INTO FINE ARTS EDUCATION IN THE CONTEXT OF DIGITAL ART: AN ACTION RESEARCH

Elif AVCI

Department of Fine Arts Education

Anadolu University Graduate School of Educational Sciences

September, 2013

Advisor: Assoc. Prof. A. Dilek KIRATLI

The environment and life of 21st century's people are in a constant state of flux by the rapid developments of technology. Their perceptions are changing with the every single new technology added into individuals' lives. It can clearly be seen that the technologies described as "new" by the previous generations are no longer called new by the children of today. Art, which depends on personal and social perceptions is developing a new language, and many artists all around the world produce artworks in the field of digital art. Individuals have to face with multilayered conditions mixed and melted into one another, to learn this new language spoken in the art environment. Education is one of the fields affected mostly by the impact of technological developments. Teachers from different disciplines study on the design of learning environments enhanced with digital technologies. Art education should also adapt itself to the changes and developments shaped by the requirements of the day. However the curriculums of primary, secondary and high schools in Turkey, do not have any educational attainments or activities correspond to those developments in art education. In this study, the question on how digital technologies can be integrated into art education was answered through the Digital Art course designed by the researcher. The research process involves the instruction, problems and solutions of a newly designed course in which the researcher was the instructor. Therefore the study was conducted within the action research model.

The instruction part of the research was implemented in 2011-2012 Fall semester in the Arts and Crafts Teaching Program at the Department of Fine Arts Education at Anadolu University. The participants of the research were the researcher herself as the instructor of Digital Art course, and 12 undergraduate students who took Digital Art offered as a selective course in the program. The data was constructed in 42 hours of lessons performed in 14 weeks, between 3 October 2011 and 2 January 2012. The technology usage information form, video recordings of the lessons, research diaries of researcher and students, semi-structured interviews, blog posts and students' artworks were used as data collection tools. The data gathered from the instruction was analysed by descriptive analysis. Findings were discovered and interpreted based on the research questions. The conclusions related to the findings were presented as well as the suggestions for the instruction itself and further research. Some of the main results obtained through the research data were summarized:

- According to the opinions of the students, their perceptions about using technologies in art education were developed through integrating Web 2.0 tools into learning environment.
- Students stated that their artistic perceptions developed through the artworks, readings, research, and activities given in the context of digital art content.
- During the instruction, students faced some problems about collaborative works and research assignments. These problems were decreased through in-class and out of class activities.
- At the beginning of the semester, students didn't have enough knowledge about digital art. At the end of the instruction, it can be said that students became more capable of expressing the main characteristics of digital art.
- Through the digital art exhibition performed after the end of the course, it was understood that effective collaboration were provided in group activities, and students' artworks put were into practice.
- Students thought that their awareness were raised on using digital technologies as educational tools, and transferring digital art content for their future teaching experiences.

Keywords: Art Education, Digital Art, Digital Technology, Technology Integration.

ÖNSÖZ

Yıllar süren yoğun bir uğraşın sonucunda, başlangıçta ulaşmak için yola çıktığım hedeflerin bir ürünü olarak tez çalışmamın, öncelikle sanat eğitimi alan öğretmen adaylarının sonrasında halen hizmet vermekte olan sanat eğitimcilerinin ve konuyla ilgilenen diğer paydaşların başvurabileceği bir kaynak haline gelmiş olmasını ümit ediyorum. Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin sanat eğitimine nasıl entegre edilebileceğine yönelik bir ders uygulaması olarak tezimin, özellikle güncel kaynaklara, konu ve yaklaşımlara kendi dilimizde ulaşmak isteyen herkese yararlı olmasını umuyorum.

Bu tezin ortaya çıkabilmesinde etkisi, emeği ve desteği olan birçok değerli insan bulunmaktadır. Öğrencilik yıllarımdan bugüne kadar her konuda bilgisine ve fikirlerine başvurduğum, desteğini ve değerli görüşlerini aldığım değerli hocam ve danışmanım Doç.A. Dilek KIRATLI'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Kendisinin sağladığı akademik katkılar, manevi destek ve özgüven sayesinde tezimin tamamlanması mümkün olmuştur. Kendisini tanıdığım günden bu yana hem hocam hem dostum olan, iyi günlerimde olduğu kadar kötü günlerimde de yanımda duran, sonsuz güvenimi ve sevgimi kendisine her fırsatta dile getirdiğim, akademik bilgisini, deneyimini, görüşlerini, zamanını ve emeğini hiçbir zaman esirgemeyen, gerek akademik kariyerimde gerekse özel yaşamımda kendisinden öğrendiklerimle gurur duyduğum, değerli hocam Doç.Necla COŞKUN'a en içten teşekkürlerimi sunarım. Tez izleme komitemde yer alan, çalışmalarının yoğunluğuna rağmen aylar boyunca her hafta tezim için vakit ayıran, anlayışı, güveni, değerli görüş ve önerileri ile tezime önemli katkılar sağlayan değerli hocam Yard.Doç.Dr. Burçin TÜRKCAN'a içtenlikle teşekkür ederim. Tez izleme komitesinde görüşleri ve desteğiyle yanımda olan değerli hocam Doç. Metin İNCE'ye teşekkürlerimi sunarım. Yoğun çalışmaları arasında zaman ayırıp tez savunma jürimde yer alan değerli hocam Doç.Dr. Lale ALTINKURT'a yapıcı önerileri için teşekkür ederim. Sanatçı ve eğitimci duruşunun yanı sıra hayata bakış açısı ile de bana örnek olan değerli hocam Doç. Rıdvan COŞKUN'a çok teşekkür ederim. Akademik çalışmalarım ve iş yaşamının zorlu şartlarında destek ve öğütlerini esirgemeyen değerli hocalarım Doç.Dr. S. Duygu ERİŞTİ, Doç. Şemsettin EDEER, Doç.Dr. İ. Özgür SOĞANCI ve Öğr.Gör. Müfit ERCAN'a çok teşekkür ederim.

Her ihtiyacım olduđunda yardımına kořan, akademik bilgisini olduđu kadar gler yzn ve manevi desteđini de itenlikle sunan, ok deđerli ve ok sevdiđim arkadařım Arř.Gr. Emel GVEY AKTAY’a ok teřekkr ederim. Meslektař olarak doktora alıřmalarımız sırasındaki fikir paylařımlarımız ve arkadařlarım olarak manevi destekleri iin Arř.Gr. Tuđba GRKAN řENYAVAř’a, Arř.Gr. Elvin KARAASLAN KLOSE’ye ve Yasemin YOLAL DURU’ya teřekkr ederim. Yurtdıřındaki arařtırmalarım sırasında bilgi ve deneyimlerini benimle paylařtıkları gibi dostluklarını da sunan Amy BROOK SNIDER ve Allison BERKOY’a ok teřekkr ederim.

Tezimin uygulama ařamasını birlikte yrttđmz, gler yzleri ve gzlerindeki đrenme ıřıđı ile beni her gn yenileyen, đretmenlik becerilerimi geliřtirmek iin abalamama ve mesleđime drt elle sarılmama neden olan ok sevdiđim đrencilerime teřekkrlerimi sunarım.

Bugnleri grmemi sađlayan, maddi ve manevi her konuda destek olan fedakar annem Nebahat AVCI ve babam Akif AVCI’ya, her trl kaprisime ve huysuzluđuma sabırla katlanan, beni hayata bađlayan kardeřim Eren AVCI’ya sonsuz teřekkrler.

Son olarak, arařtırmama verdikleri destek iin Anadolu niversitesi, TBTAK ve YK’e teřekkrlerimi sunarım.

Elif Avcı
Eskiřehir, 2013

ÖZGEÇMİŞ

Elif AVCI

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı

Doktora

Eğitim

Lisans	2007	Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Öğretmenliği Programı
Lisans	2001	Anadolu Üniversitesi, Fen Fakültesi İstatistik Bölümü
Lise	1997	Hoca Ahmed Yesevi Lisesi (YDAL)

İş

2007-	Araştırma Görevlisi. Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
2001-2002	Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı. Özel Atayurt Okulları

Burslar

2007-2012	Tübitak BİDEB Yurtiçi Doktora Burs Program
2010-2011	YÖK Yurtdışı Doktora Araştırma Desteği

İletişim Bilgileri

İş Adresi : Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
E-posta Adresi: elifa@anadolu.edu.tr / elifa4@gmail.com

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ.....	viii
ÖZGEÇMİŞ.....	x
İÇİNDEKİLER.....	xi
TABLolar LİSTESİ.....	xv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvii
RESİMLER LİSTESİ.....	xviii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xx
 BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	 21
Sanat ve Teknolojinin Kesişiminde Dijital Sanat.....	24
Dijital Sanata Kaynaklık Eden Düşünsel Temeller.....	25
Dijital Sanatın Karakteristikleri.....	29
Dijital Sanatın Yeni Dili: Tanımı ve Kapsamı.....	35
Türkiye’de Dijital Sanat.....	42
Dijital Teknolojilerin Sanat Eğitime Entegrasyonu.....	46
Kuramsal Altyapı.....	48
Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi.....	49
Yapılandırmacı Öğrenme.....	51
TPİB: Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi Modeli.....	53
Bloom’un Dijital Taksonomisi.....	58
Dijital Sanat Bağlamında Dijital Teknolojilerin Sanat Eğitime Entegrasyonu.....	62
Teknolojinin Değişken Doğası.....	65
Öğretmenlerin Teknoloji ile İlgili Korkuları.....	66
Öğretmen ve Öğrenci Arasındaki Bölünme.....	66
Öğretmenlerin Mesleki Sıkıntıları.....	67
Öğretmen ve Öğrencilerin Teknolojiye Erişim Sorunu.....	69
Sanat Eğitimi ve Dijital Teknolojiler.....	74

Web 2.0 Araçları.....	75
İlgili Araştırmalar.....	84
Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar.....	84
Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar.....	87
Amaç.....	89
Önem.....	90
Sınırlılıklar.....	92
Tanımlar.....	93
 İKİNCİ BÖLÜM: YÖNTEM.....	 95
Araştırma Modeli.....	95
Eylem Araştırması Süreci.....	97
Odaklanılacak Alanın Belirlenmesi.....	97
Verilerin Yapılandırılması.....	98
Verilerin Analizi ve Yorumlanması.....	99
Eylem Planının Geliştirilmesi.....	99
Eylem Araştırmasında Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması.....	101
Araştırmacının Rolü.....	101
Ortam.....	113
Katılımcılar.....	116
Verilerin Toplanması.....	117
Verilerin Analizi ve Yorumlanması.....	119
Geçerlik ve Güvenirlik Çalışmaları.....	121
 ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUMLAR.....	 122
Araştırmanın Uygulama Öncesi Süreci.....	122
Ders İçeriğinin Oluşturulması.....	122
Ders İzlenesi.....	124
Yazılı İzin Formu.....	124
Teknoloji Kullanım Bilgi Formu.....	126
Ders Planı ve Ödev Belgesi.....	126
Ders Ortamının Hazırlanması.....	126

Fiziksel Ortamın Hazırlanması.....	126
Web 2.0 Ortamlarının Hazırlanması.....	129
Araştırmanın Uygulama Süreci.....	132
Bellek Otoportresi Etkinliğinin Süreci.....	134
Öğrenci Bloglarının Oluşturulması.....	149
Öğrencilerin Dijital Teknoloji Algılarına İlişkin Bulgular.....	153
Sanatçı Bildirimleri Süreci.....	164
Öğrencilerin Sanatsal Çalışmalarına İlişkin Bulgular.....	182
Etkinlik Süresince Yaşanan Sorunlara İlişkin Bulgular.....	190
Kilometre Taşları Etkinliğinin Süreci.....	223
Kilometre Taşları Etkinliğine İlişkin Bulgular.....	235
Etkinlik Süresince Yaşanan Sorunlara İlişkin Bulgular.....	251
Ses Kolajı Etkinliğinin Süreci.....	266
Ses Manzarası Adlı Video Kolaj Çalışması.....	268
Ses-Görüntü Kolajı Adlı Öğrenci Videoları.....	268
Dijital Sanat Sergisi Etkinliğinin Süreci.....	275
Dijital Sanat Sergisi Etkinliğine İlişkin Bulgular.....	276
Etkinlik Süresince Yaşanan Sorunlara İlişkin Bulgular.....	300
Dijital Sanat Dersine İlişkin Bulgular.....	300
Dersin Nitelendirilmesine İlişkin Bulgular.....	302
Dersin Yapısına İlişkin Bulgular.....	305
Derste Oluşturulan Öğrenme Ortamına İlişkin Bulgular.....	313
Dersle İlgili Olumlu Görüşlere İlişkin Bulgular.....	321
Dersle Karşılaşılan Sorunlara İlişkin Bulgular.....	329
Dersin Yürütücüsüne İlişkin Bulgular.....	333
Dersin Öğrencilerin Sanatsal Bakış Açılarına Etkisi.....	336
Dersin Öğrencilerin Öğretmenlik Algılarına Etkisi.....	339
Dersle İlgili Önerilere İlişkin Bulgular.....	344
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: SONUÇ VE ÖNERİLER.....	345
Sonuç.....	345
Öneriler.....	350

Uygulamaya Yönelik Öneriler.....	350
Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler.....	352
EKLER.....	253
KAYNAKÇA.....	395

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1: <i>TPİB Modeli bileşenlerine ilişkin “Nasıl?” soruları</i>	57
Tablo 2: <i>Bloom ’un Dijital Taksonomisine Göre Sanat Sınıflarında Kullanılabilecek Dijital Araçlar</i>	62
Tablo 3: <i>Öğrencilerle Gerçekleştirilen Görüşmelerin Tarihleri</i>	117
Tablo 4: <i>Eylem Planlarındaki Değişikliklere Göre Yeniden Düzenlenen Dönem Programı</i>	125
Tablo 5: <i>Bellek Otoportresi Etkinliğinin Özeti</i>	135
Tablo 6: <i>Birinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	136
Tablo 7: <i>Öğrencilerin Bilgisayar Sahipliği ve İşletim Sistemi Kullanımlarına İlişkin Bulgular</i>	139
Tablo 8: <i>Öğrencilerin Kullandığı Dijital Teknolojilere İlişkin Bulgular</i>	140
Tablo 9: <i>Öğrencilerin Dijital Etkinliklerine İlişkin Bulgular</i>	141
Tablo 10: <i>Öğrencilerin Blog Deneyimlerine İlişkin Bulgular</i>	142
Tablo 11: <i>Öğrencilerin Dijital Yazılım/Ortamlardaki Deneyim Düzeylerine İlişkin Bulgular</i>	143
Tablo 12: <i>Elektronik Sınıf Algılarına İlişkin Bulgular</i>	145
Tablo 13: <i>Dijital Sanat İçeriğine Dair Önbilgilerine İlişkin Bulgular</i>	146
Tablo 14: <i>Öğrencilerin Dersten Beklentilerine İlişkin Bulgular</i>	148
Tablo 15: <i>Dijital Teknolojilerin Kullanım Amaçlarına İlişkin Görüşleri</i>	153
Tablo 16: <i>Çalışmalarında Kullandıkları Dijital Teknolojilere İlişkin Görüşleri</i>	155
Tablo 17: <i>Öğrencilerin Dijital Teknolojilerin Yararlarına İlişkin Görüşleri</i>	156
Tablo 18: <i>Öğrencilerin Dijital Teknolojilerin Sınırlılıklarına İlişkin Görüşleri</i>	158
Tablo 19: <i>İkinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	164
Tablo 20: <i>Üçüncü Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	174
Tablo 21: <i>Dördüncü Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	182
Tablo 22: <i>Beşinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	206
Tablo 23: <i>Altıncı Haftaya İlişkin Çevrimiçi Ders Süreci</i>	215
Tablo 24: <i>Yedinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	216
Tablo 25: <i>Kilometre Taşları Etkinliğinin Özeti</i>	226

Tablo 26: <i>Sekizinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	227
Tablo 27: <i>Dokuzuncu Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	231
Tablo 28: <i>Kilometre Taşları Etkinliğine İlişkin Bulgular</i>	236
Tablo 29: <i>Kilometre Taşları Etkinliğinin Yapısına İlişkin Görüşler</i>	237
Tablo 30: <i>Kilometre Taşları Etkinliğinde Gerçekleştirilen Sunumlara İlişkin Görüşler</i>	239
Tablo 31: <i>Kilometre Taşları Etkinliğinde Grup Çalışmalarına İlişkin Görüşler</i>	243
Tablo 32: <i>Etkinliğin Katkılarına İlişkin Görüşler</i>	247
Tablo 33: <i>Etkinlikte Yaşanan Sorunlara İlişkin Görüşler</i>	251
Tablo 34: <i>Onuncu Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	262
Tablo 35: <i>Ses Kolajı Etkinliğinin Özeti</i>	267
Tablo 36: <i>On Birinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	270
Tablo 37: <i>Öğrencilerin Derste Oluşturduğu Rubrik Kriterleri</i>	271
Tablo 38: <i>On İkinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	273
Tablo 39: <i>On Üçüncü Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci</i>	276
Tablo 40: <i>Sergiye İlişkin 20 Ocak 2012 Tarihli Wiki Sayfasındaki Planlama</i>	278
Tablo 41: <i>Sergiye İlişkin 20 Ocak 2012 Tarihli Wiki Sayfasındaki İşbölümü</i>	279
Tablo 42: <i>On Dördüncü Haftaya İlişkin Yüz Yüze Ders Süreci</i>	280
Tablo 43: <i>Sergi Etkinliğine İlişkin Görüşler</i>	280
Tablo 44: <i>Dijital Sanat Dersine İlişkin Erişilen Bulgular</i>	302
Tablo 45: <i>Dersin Nitelendirilmesine İlişkin Görüşler</i>	302
Tablo 46: <i>Dijital Sanat Dersinin Yapısına İlişkin Görüşler</i>	305
Tablo 47: <i>Dersin Ortamına İlişkin Görüşler</i>	313
Tablo 48: <i>Dijital Sanat Dersine İlişkin Olumlu Görüşler</i>	321
Tablo 49: <i>Derste Karşılaşılan Sorunlara İlişkin Görüşler</i>	329
Tablo 50: <i>Öğretmenliğe İlişkin Görüşler</i>	333
Tablo 51: <i>Önerilere İlişkin Görüşler</i>	344

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Jameson'un Kültürel Sınıflandırması.....	26
Şekil 2: Verschooren'in Sınıflandırması.....	39
Şekil 3: Tezin Kuramsal Altyapısı.....	49
Şekil 4: Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi (TPİB) Modeli.....	54
Şekil 5: Bloom'un orijinal ve yeniden gözden geçirilmiş taksonomileri.....	59
Şekil 6: Bloom'un Dijital Taksonomisine ilişkin kavram haritası.....	60
Şekil 7: Bloom'un Dijital Taksonomi Piramidi.....	61
Şekil 8: Dijital Sanat Dersinde Uygulanan TPİB Modeli.....	73
Şekil 9: Web Teknolojisinin Gelişimi.....	76
Şekil 10: Blog Türleri.....	80
Şekil 11 :Eylem Araştırmasının Diyalektik Döngüsü.....	97
Şekil 12: Uygulanan Eylem Araştırması Basamakları.....	100
Şekil 13: Dijital Sanat Dersi Sınıf Planı.....	114
Şekil 14: Araştırmanın Uygulama Süreci.....	122
Şekil 15: Dijital Sanat Dersi Sınıf Düzeni.....	127
Şekil 16: Etkinliklerin Uygulama Süreci.....	133
Şekil 17: Etkinlik 1 Bellek Otoportresi.....	134
Şekil 18: Etkinlik 2 Kilometre Taşları.....	225
Şekil 19: Etkinlik 3 Ses Kolajı.....	267
Şekil 20: Etkinlik 4 Dijital Sanat Dersi Sergisi.....	275

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: The Telegarden, Ken Goldberg, 1995-2004, Networked robot installation (Ağ-tabanlı robot enstalasyon) Ars Electronica Müzesi, Linz.....	31
Resim 2: Atölyesinde Sanatçı, Richard Colson, 1983.....	32
Resim 3: Under An Alias, 2012, Nerdworking, Projection Mapping.....	33
Resim 4: Time Dergisi Aralık 2006-Ocak 2007 sayısının kapağı.....	34
Resim 5: Jean Marc Cote, 1899 yılında resimlenen 2000 yılının sınıf ortamı.....	47
Resim 6: Andy Deck, Glyphiti, 2003 ve 2006 yılına ait görüntüler.....	75
Resim 7: Memory I, Dijital Kolaj, 30x37.5 cm, 2007 (Araştırmacı Arşivi).....	104
Resim 8: Memory III, Dijital Resim, 40x48 cm, 2008 (Araştırmacı Arşiv).....	104
Resim 9: Kiasma Çağdaş Müzesindeki deneyimimi özetleyen kareler (Arşiv).....	105
Resim 10: Ruth Schnell, Gegen die Zeit, 2001, (Fotoğraf: Otto Saxinger).....	107
Resim 11: Ursula Witzany, Shining Spectators, 2008 (Fotoğraf: Otto Saxinger).....	107
Resim 12: Herwig Turk, Inversum, 2008 (Fotoğraf: Otto Saxinger)	107
Resim 13: Grup sergi afişi (Araştırmacı Arşivi).....	108
Resim 14: Görsel Sanatlarda Uygulama Dersi Grup Sergisi (Araştırmacı Arşivi).....	108
Resim 15: 2 Ekim 2011 Tarihli Sınıf Bloğu Gönderiminden Ayrıntı.....	115
Resim 16: Araştırmacının SL'deki Avatari.....	130
Resim 17: 2 Ekim 2011 tarihli Sınıf Bloğundaki Blogroll.....	150
Resim 18: Ebru'nun Bellek Otoportresi.....	183
Resim 19: Aydan'ın Bellek Otoportresi.....	184
Resim 20: Buse'nin Bellek Otoportresi.....	185
Resim 21: Aras'ın Bellek Otoportresi.....	186
Resim 22: Sema'nın Bellek Otoportresi.....	186
Resim 23: Okul öncesinde dijital sanat uygulamaları (Zübeyde Hanım Anaokulu).....	198
Resim 24: Bomomo.com ve Jacksonpollock.org adreslerindeki öğrenme ortamlarına ilişkin videolardan kesitler.....	199
Resim 25: Amy Park'ın sınıfına ilişkin video görüntüsü.....	201
Resim 26: Tricia Fuglestad'ın sınıfına ilişkin video görüntüsü.....	202
Resim 27: Zaman Çizelgesindeki kilometre taşlarından örnekler.....	259
Resim 28: 5 Aralık 2011 tarihli derste uygulanan video kareleri.....	263

Resim 29: Basit Net Sanatı Diyagramı.....	264
Resim 30: Karmaşık Net Sanatı Diyagramı.....	264
Resim 31: 16 Aralık 2011 tarihli SL Buluşma Ortamı.....	272
Resim 32: 19 Aralık 2011 tarihinde SL ortamında gezilen sergiden ekran görüntüsü..	273
Resim 33: Aydan’ın Afiş için önerisi.....	283
Resim 34: Sergi Davetiyesi.....	283
Resim 35: Sergi Afişi.....	284
Resim 36: Ahmet’in Sergideki Bellek Otoportre Çalışması.....	285
Resim 37: Aras’ın Sergideki Bellek Otoportre Çalışması.....	286
Resim 38: Aydan’ın Sergideki Bellek Otoportre Çalışması.....	287
Resim 39: Buse’nin Sergideki Bellek Otoportre Çalışması.....	288
Resim 40: Cem’in Sergideki Bellek Otoportre Çalışması.....	288
Resim 41: Ebru’nun Sergideki Bellek Otoportre Çalışması.....	289
Resim 42: Namık’ın Sergideki Bellek Otoportre Çalışması.....	289
Resim 43: Sema’nın Sergideki Bellek Otoportre Çalışması.....	290
Resim 44: “Ölü Teknolojiler” adlı yerleştirmeden görüntüler.....	293
Resim 45: “Ölü Teknolojiler” adlı yerleştirmeden ayrıntı.....	294
Resim 46: “Oda” çalışmadan görüntüler.....	295
Resim 47: “Sınıf Kimliği” çalışmasından görüntüler.....	297
Resim 48: “TV” adlı yerleştirme.....	298
Resim 49: Haber detayı.....	299

KISALTMALAR LİSTESİ

AG	: Araştırmacı Günlüğü
AMODA	: Austin Museum of Digital Arts
ASCII	: American Standart Code for Information Interchange
ÇASEY	: Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi
DAM	: Digital Art Museum
DBAE	: Discipline Based Art Education
DV	: Dersin Video Kayıtları
G1	: Birinci Yarı-Yapılandırılmış Görüşme
G2	: İkinci Yarı-Yapılandırılmış Görüşme
HTTP	: Hyper Text Transfer Protocol
ISEA	: Inter-Society for Electronic Arts
MUD	: Multi User Dungeon
NAEA	: National Art Education Association
SIGGRAPH	: Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques
SL	: Second Life
TPİB	: Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi
WWW	: World Wide Web

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin sanat sınıflarına entegrasyonu konusu görece yeni olduğundan, etkin kullanımları konusunda sanat eğitimcilerini bilinmezliğe sürükleyebilmektedir. Son yıllarda özellikle bilgisayar ve internet teknolojilerinin öğretimde yoğunlukla kullanılması yönünde araştırma ve çalışmaların arttığı gözlenmektedir. Dijital teknolojilere dayalı öğrenme sürecini geliştirebilme amacına bağlı olarak gerekli fiziksel ve teknik donanımların sağlanması için projeler gerçekleştirilmekte, öğretmenlerin bu teknolojilerden en etkin şekilde yararlanabilmeleri için hizmet içi eğitimler verilmektedir. Sanat öğretmenleri için durumun biraz daha karmaşık olduğu söylenebilir. Dijital teknolojiler, ders içi etkinliklerde öğrenme aracı olarak kullanılmakla birlikte, çeşitli yazılım, donanım ve çevrimiçi ortamlar aracılığıyla öğrencilerin sanatsal üretimlerine de etki edebilmektedir. Dijital sanat gibi uygulanması ve anlamlandırılmasında dijital teknolojilerin hem araç hem ortam olarak kullanıldığı sanat üretimleri de göz önünde bulundurulduğunda, sanat öğretmenlerinin bu konuya titizlikle eğilmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Sanat ile ilgili öğrenimler söz konusu edildiğinde, dijital teknolojilerin eğitim aracı, materyal ve kaynak olmalarının dışında, birebir sanatsal uygulamaların ortamı haline geldiği göz ardı edilmemelidir. Bu noktada, hangi kademedeki görev aldığından bağımsız olarak sanat eğitimcilerinin, günümüzün gereği olan dijital teknolojileri öğrenme ortamlarına uygularken ne öğrettiklerine, nasıl öğrettiklerine ve ne gibi dönütlerle karşılaştıklarına da aynı önemi vermelerinin bahsedilen bilinmezliği gidermede önemli bir rol oynayacağını düşünülmektedir.

Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde, sanatsal üretimin şövaesinin başındaki sanatçı ile tuval arasında gerçekleşen çok öznel bir eylem olduğu düşüncesinin öğrencilerde yerleşmiş olduğu gözlenmiştir. Araçlar bazen heykel sehпасı ve kil, bazense bilgisayar ve yazılımlar olarak çeşitlenmekte fakat üretimin, üreten ile kullanılan araç ve teknik arasında öznel olma durumu değişmemektedir. Sanat öğreniminde geleneksel olarak ifade edilebilecek bu tutumlar; sanatın halen sanatçı, eser ve alıcı üçgeni içinde gerçekleştiğini destekler niteliktedir. Sanat eğitimi alan lisans öğrencilerinin bu bireysel deneyimleri yaşamaları gerekmeyle birlikte, özellikle gelecekteki sanatsal ortamda ve öğretmenlik yeterliklerinde yalnızca bu deneyimlerinin

yeterli olmayacağı düşünülmektedir. Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımında bahsedilen kişisel deneyimlerin üzerine yenilerinin inşa edilmesi sürecinde sanat eğitimi alan öğrencilerin, sanatçı ve sanat eserine ilişkin algıların ve ilişkilerin değişebildiği, mekânsallaştırma ve sergileme olanaklarındaki değişimlerle birlikte galeri, müze ve sanat piyasası kavramlarının farklılaştığı; estetik anlayışının nasıl şekillendiği ya da şekillendirildiği gibi konuları da deneyimlemesi ve tartışabiliyor olması gerekmektedir. Öğretmenlik alan bilgileri kapsamında, öğrenme ortamında kullanılan dijital teknolojilerle birlikte, içerik olarak dijital sanatın aktarıldığı bir öğrenme sürecinin sunabileceği düşünülen çok yönlü, ilişkisel, işbirlikçi fikir ve üretimlere ulaşabilmek için öncelikle yeni yaklaşımlar hakkında açık fikirli olmak, bilgi edinmek, zaman ve enerji harcamak gerekmektedir. Bu noktada söz konusu edilen durum, geleneksel olarak adlandırılan ve halen uygulanmakta olan yaklaşım ve yöntemlerin reddi değil, gerekli değişiklikler ve eklemelerle sanat eğitiminin güncellenmesidir.

Yirmi birinci yüzyıl toplumları, teknoloji alanındaki hızlı gelişimlerin de etkisiyle “dijital imge ve görsel kültürün” egemen olduğu bir yaşam sürmektedir. Günlük yaşamın her alanından bireysel ve toplumsal algılar ile beslenen sanat değişmekte; yeni bir dil geliştirmektedir. Bireyler bu yeni dili öğrenmek için çok katmanlı, birbiri içine geçmiş, sınırları erimiş durumları çözmek zorunda kalmaktadır. Bu süreçte Başak Şenova’nın, “*bireyleri değiştiren, dönüştüren ve algıları tasarlayan*” olarak nitelendirdiği yeni bir dijital kültür oluşmaktadır. Dijital kültür ve dijital sanat ile ilgili vurgulanması gereken en önemli konulardan birisi yalnızca malzeme, araç ya da tekniğin değil; algının değişmesidir (Çalıköğlu, 2005). Bu durumda sanat eğitiminin de bu gerçeklerden yola çıkarak, bireylerin algılarını ve farkındalıklarını geliştirecek şekilde yapısını değiştirmesi gerekmektedir. Dijital kültürün oluşturduğu yeni bir okur-yazarlık insan yaşamında öncelik halini aldığı zamandan bu yana dijital sanat yoluyla öğrenmeye devam edilmektedir. Dijital sanatın, çocuğun gelişiminde ilk sıralarda yer alan bilgi teknolojisi kavramını, dijital kültür ve sanatın kendi dinamiklerinden yola çıkarak sanat eğitimi ile bütünleştirebileceği düşünülmektedir (Liu, 2007, s.97). Bu durumda dijital sanatın, doğrudan görsel sanatlar eğitiminin bir parçası haline geldiği söylenebilir. Bireylerin her gün karşılaştıkları, kullandıkları veya katılımcısı oldukları dijital ortamları, bu ortamlarda deneyimledikleri sanatsal çalışmaları ve oluşan yeni sanatsal dili çözümleyebilmeleri için görsel okumalar yapabilmeleri, bilgiye nasıl

ulaşacaklarını ve ulaştıkları bilgiyi nasıl kullanabileceklerini bilmeleri, eleştirel düşünmeleri ve bunları gerçekleştirirken dijital teknolojileri gerek bireysel gerekse okul öğrenmeleri içine dahil edebilmeleri sağlanmalıdır. Gelecekte Görsel Sanatlar dersini verecek olan öğretmen adaylarının, günlük yaşamdaki teknolojik gelişmeler kadar, sanat eğitimi alanında da teorik ve uygulama konusundaki gelişmeleri bilmeleri ve takip etmeleri gerekmektedir.

Bu araştırma ile görsel sanatlar öğretmeni adaylarının, sanata ilişkin farklı dinamikleri içinde barındıran, dünya çapında giderek yaygınlaşan yeni bir dil olarak dijital sanat konusunda farkındalık geliştirmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Öğretmen adayları gelecekteki sınıflarında öğrenme ortamları yaratırken hem araç olarak dijital teknolojileri kullanabilmeli, hem de dijital sanatı içerik olarak eğitim-öğretim ortam ve süreçlerine ekleyebilmelidir. Bu yüzden öğretmen adayları öncelikle sınıfta hangi araçlarla, nasıl öğrenme ortamları oluşturabileceklerini belirleyebilmelidir. Daha sonra dijital teknolojileri kullanarak sanatsal çalışmalar deneyimlemeleri ve üretilen bu sanatsal çalışmaları değerlendirebilmeleri sağlanmalıdır. En sonunda da dijital teknolojilerle oluşturdukları öğrenme ortamlarında dijital sanatın öğretimine ilişkin deneyimler edinmelidir. Bu araştırma ile öğretmen adaylarına bu yönde yardımcı olacak bir ders sunulmasına çalışılmıştır. Buna yönelik olarak, teorik ve teknik bilginin öğretmen adayları tarafından yapılandırılacağı, bu bilgilerden yola çıkılarak dijital araçların aracılığı ile dijital ortamlarda gerçekleştirilecek ve dijital sanatın dilini kullanan uygulamaları birleştirecek bir içerik oluşturulmuştur. Dijital sanat ortamı ve sınıf ortamında kullanılan dijital teknolojiler her geçen gün değişmekte ve gelişim göstermektedir. Bu yüzden geliştirilen ders içeriğinin de; katı kurallar ile sınırları belirlenmiş dönemlik bir liste yerine gelişmeleri göz önünde bulundurarak gerekli değişiklikleri yapmaya fırsat sağlayabilecek bir yapıda olması sağlanmaya çalışılmıştır. Öğretmen adaylarına, dijital teknolojileri kullanma ve dijital sanat ile ilgili bilgilerini kendilerinin yapılandırabilmesi temellerine dayanan esnek bir program sunulmuştur. Dijital sanat dersi kapsamında öğretmen adayları farklı çalışmalarla bir yandan kendileri dijital sanat ve dijital teknolojilerin sınıf ortamında kullanımı konularında bilgi edinip uygulamalar gerçekleştirirken diğer yandan bu teknolojilerle dijital sanat dinamiklerinin öğretimine ilişkin bilgiler yapılandırabilmiştir.

Dijital teknolojilerin sanat eğitime entegrasyonunda, teorik ve teknik bilginin yanı sıra uygulama alanındaki becerilerin de geliştirilmesi gerekmektedir. Buna bağlı olarak, dijital sanatın dili ve dijital teknolojilerin kullanımı, sanat eğitiminin yöntemleriyle birleştirilmeye çalışılmıştır. Araştırmanın, gelişmelere uyum sağlayabilecek esnek bir yapıda olmasına ve aynı zamanda öğretmen adaylarının gelecekteki sınıflarında kullanabilecekleri erişimi kolay ve ücretsiz ortamlar ile desteklenmesine çalışılmıştır. Bu açıdan, araştırmanın görsel sanatlar öğretmeni adaylarına teknik beceri kazandırmanın yanında, yaratıcı ve eleştirel düşünme, dijital teknolojilerin kullanıldığı sanat ortamını yakından tanıma, değinilen özellikleri öğrenme ve öğretmeye yönelik beceriler kazandırmaya yardımcı olması beklenmektedir.

Dijital Sanat dersi içeriğinde, öğretmen adaylarının dijital sanata ilişkin algıları ve teknoloji kullanım becerileri Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi Modeli (TPİB) gözetilerek geliştirilmeye çalışılmıştır. Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına göre bilginin öğrenciler tarafından yapılandırıldığı; uygulamada dijital teknolojilerin aktif olarak kullanıldığı ve sanat eğitiminin farklı kademelerinde dijital sanatın nasıl öğretileceğine ilişkin bilgilerin bir araya getirildiği bir yol izlenmiştir. Araştırmanın daha iyi anlaşılabilmesi açısından dijital sanat ve dijital teknolojilerin sanat eğitime entegrasyonu ile ilgili kuramsal yaklaşımların açıklanmasında yarar vardır.

Sanat ve Teknolojinin Kesişiminde Dijital Sanat

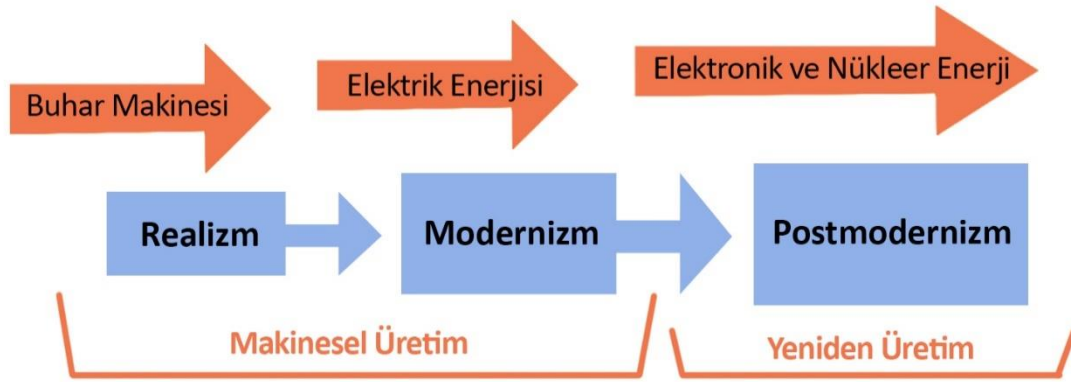
Teknoloji, sanatın üretim sürecinde, kabul edilen sanat anlayışının sorgulanması, sanat ve diğer alanlar arasındaki ilişkilerin araştırılması için zemin hazırlar. Dijital sanat üretim biçimleri, çoğu zaman üretimin içeriğinden çok kimin ürettiği ve üretenin hakları üzerinde duran merkezi çağdaş sanat uygulamalarındaki yaklaşım ve üretim biçimlerine, “*açık kaynak (open source)*” mantığı ile karşı gelmektedir. Özgünlüğe karşı anonim, kopyala yapıştır kültürü, metinler arası okumalar, sanat nesnesinin maddesizleşmesi gibi kavramlar disiplinler arası bir yaklaşım yoluyla irdelenmektedir (Şenova, 2007, ss.124-125). Açık kaynak kodlu yazılımlar herkesin anlamasını, katkıda bulunmasını ve ücretsiz olarak erişmesini sağlamaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, dijital sanat çalışmaları kültürel üretimler olarak açık kaynak yazılımlarını model almaktadır.

Genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimi dijital sanat olarak adlandırılmaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin kullanıldığı ilk grafiklerle başlayan süreçte etkileşimli gerçek ve sanal dünyalara, artırılmış gerçeklik ortamlarına kadar ulaşan çalışmalar dijital sanat eseri kapsamında ele alınmaktadır (Çuhacı, 2007, s.27). Dijital sanat ve estetik anlayışı, sanatçıyı, sanat alıcısını ve sanat eserini değiştiren yapısı ile karmaşık bir süreci ifade etmektedir. Bu yüzden dijital sanat ile ilgili fikir edinebilmek adına öncelikle aşağıdaki konulara değinmekte yarar vardır.

Dijital Sanata Kaynaklık Eden Düşünsel Temeller

Sanat alanında konuşulmaya başlanan yeni dil ile ilgili açılımlar bireyleri belli sorulara yönlendirmekte, bu soruların cevaplarının aranması sürecinde farklı birçok bilim alanından yeni soruların çözülmesi de gerektirmektedir. İletişim, toplum tarihi, sanat tarihi, sosyoloji, felsefe ve eğitim bilimleri bu alanların başında sayılabilir. Sanat, sanat eseri, sanatçı/kullanıcı, izleyici/katılımcı/kullanıcı, sanat eserinin; aurası, biricikliği, nesnesizleşmesi, yeniden üretilebilirliği, sergilenmesi, arşivlenmesi gibi konular dijital sanat söz konusu olduğunda çözülmesi karmaşık sorulara dönüşebilmektedir.

Akademisyenler, sanatçılar, düşünürler ve sosyologlar bu soruların cevaplarını bulma konusunda 1960'lı yıllardan bu yana yoğun uğraşlar içerisinde. Soruya dönüşen bu konuların dijital sanat ile olan bağlarının kurulması sürecinde farklı birçok tanımlama, sınıflandırma, sıralama, kuram ve kuramcıya başvurulması gerekmektedir. Dijital sanatın üzerine temellendirilebileceği bakış açılarından biri olarak, sanat eserinin gerçekleştirilmesinde kullanılan teknolojiler açısından fotoğraf, video, televizyon, bilgisayar ve internet gibi kronolojik bir ilerleme ele alınabilir. Bu teknolojilerin ilk ve/veya yoğunlukla kullanıldığı dönemlere karşılık gelen sosyal izdüşümleri olarak sanayi toplumu, kitle kültürü ve bilgi toplumu kavramlarının yanında kültürel olarak postmodernizm kavramı da açıklanmalıdır.



Şekil 1: Jameson'un Kültürel Sınıflandırması

Postmodernizmin önde gelen kuramcılarından Jameson, kendi kültürel sınıflandırmasıyla, Ernest Mandel'in sınıflandırması arasında bir paralellik kurarak 19. yüzyılın ortasında bulunan Buhar Makinesi ile Realizmi; 19. yüzyılın sonuna doğru Elektrik Enerjisi ile Modernizmi ve 1940'lardan bu yana Elektronik ve Nükleer Enerji ile Postmodernizmi ilişkilendirir. Jameson, buhar ve elektrik enerjisini makinesel üretim olarak nitelerken, televizyon ve bilgisayarı yeniden üretim süreci olarak ifadelendirir ve postmodernizmi, modernizmin gelişmiş biçimlerine karşı tepki niteliği taşıyan karmaşık bir süreç olarak niteler (Şahiner, 2008, s.44).

Dijital sanatın çoğu zaman postmodernizmin bu tepkisel niteliğini benimsediği söylenebilir. Bilgisayarların yanı sıra 1990'larda insan hayatına giren internet ile yeniden üretimin tanımı ve niteliği değişmiştir. Sonsuz sayıda dijital kopyaların üretilip saklanabildiği bir dijital ortamda, dijital sanatı besleyen algı ve bakış açılarının farklılaşması kaçınılmazdır.

Walter Benjamin, "*Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı*" adlı 1936 tarihli denemesinde mekanik çoğaltım ve kitlesel üretimi gerçekleştiren teknolojinin, geleneğe bağımlılıktan kurtaran ancak hem yapıcı hem de yıkıcı bir gelişme olduğundan bahseder. Yıkıcı kısmı, teknolojinin bir yandan yeni imkanlar sunarken diğer yandan sanatı bağlamından sökmelerinden, sanat geleneğini paramparça edip sanat eserinin aurasını ortadan kaldırmasından ileri gelmektedir (Yücel, 2012, s.13). Benjamin'e göre mekanik yeniden üretimin egemenliği ile özgünlük, yani sanatın ve kültürün ruhu yok olmuştur. Teknoloji tarafından ruhu yok edilen kültür ve sanat eserleri sıradan, standart ve rutindir. Özgün bir resim, ressamın kişisel yaratım ve etkinliği iken, kitle kültürü

ürünleri entelektüellikten, eleştirelilikten uzak, kitlelerin bilincini ve belleğini zayıflatır niteliktedir (Yaylagül, 2010, ss.98-99). Adorno'ya göre kapitalist toplumlarda kültür ve sanat eserleri endüstriyel olarak üretilir. Standart ve yaratıcılıktan uzak bir işbölümü ile üretilen önceden tasarlanmış, standart ürünler izleyicilerin en düşük ortak paydasına hitap eder. Burada amaç, eleştirelilikten yoksun, içinde bulunduğu durumdan memnun tüketiciler yaratmaya dönük zevk ve eğlence sağlamaktır. Bürokrasi, teknoloji ve ideoloji insanı sınırlandırarak tüketici, pasif bir kitle ve onları kolayca yönlendirebilecek bir kitle kültürü yaratmaktadır (Yaylagül, 2010, ss.101). Dijital sanat açısından bakıldığında sanat eseri üretiminin artık bireysel değil kolektif bir deneyimleme süreci olduğu görülmektedir. Mekanik çoğaltımın yerini alan dijital çoğaltım sayesinde görsellerin egemen olduğu dijital kültürün değişken ve çok geçişli yapısı içinde üretilen eserlerin eleştirelilikten yoksun olduğu da söylenemez. Kitle kültürünün, özellikle Türkiye'de, kitlelerin bilincini ve belleğini zayıflatma yöneliminde olduğu söylenebilir ancak dijital sanat eserlerinin kitle üzerindeki bu uyuşukluğa yönelik aktivist bir yapı gösterdiği unutulmamalıdır.

Vaughan (2005)'a göre dijital görüntüler, Benjamin'in denemesinde tanımlanan sanat eserinin aurası ile ilgili tartışmayı yeni bir düzleme taşımıştır. Sanat eserinin biricikliği, tekliği, benzersizliği üzerine oturtulan aura kavramının iddiasına karşılık dijital imge iki şekilde meydan okumaktadır. Birincisi, doğası gereği sonsuz yeniden üretilebilirliği temsil eden dijital görüntünün, kelimenin tam anlamıyla, orijinali yoktur çünkü her bir versiyonu birbirinin özdeşidir. Dijital çalışmanın gerçekleştirilmesi sırasında bir farklılaşma görülebilir ancak bu durum dijital görüntünün sergilendiği monitörün ya da yerleştirildiği mekanın özelliklerinden ileri gelebilmektedir. Bir müzik parçasının niteliğinden söz edilirken eseri icra eden müzisyenin yetisi ya da enstrümanın niteliğiyle değerlendirilmesi gibi dijital eserin niteliği de gösteriminin gerçekleştiği araçlara bağlıdır. İkinci meydan okuma, dijital sanatın performatif doğasına dayanır. Dijital görüntü, fotoğrafik kopyalama gibi pasif bir yeniden üretim kabul edilse bile yorumlama ve analiz aşamalarında yaratıcı olmak durumundadır. Yine de bu çıkarımların ne kadarının kabul edildiği tartışmalı bir durumdur. Çağdaş sanatçılar çalışmalarının üretiminde dijital ortamlardan yararlanıyor olsalar da, dijital sanat üretimlerinin hala bir azınlık etkinliği gibi görülmesi önemli görünmektedir (Vaughan, 2005, s.6).

Çoğaltım ve kitlesel üretimin yapıcı yanı sanat eserinin geleneğe bağımlı değerini ortadan kaldırması ve eserin yeni işlevler alabilmesi olarak sunulabilir. Eserlerin aurası dağılırken sanatın kitleselleşmesine olanak sağlanarak tekrar hayata bağlanabilmekte böylece sanatın demokratikleşmesi sağlanabilmektedir (Yücel, 2012, s.13). Bu noktada André Malraux'un fikirlerine değinmek yerinde olacaktır. Kahraman (2011)'in aktardığına göre, *Duvarsız Müze (Museum Without Walls)* adlı kitabında "hayali müze (*le musée imaginaire*)" kavramını ortaya atan Malraux, fotoğrafın ortaya çıkmasıyla birlikte insanların hayali müzeler geliştirebileceklerini, fotoğrafın yüzyıllar boyunca insanlara kapalı ve uzak kalmış sanat yapıtına artık çok kolay erişim sağladığını öne sürmektedir (Kahraman, 2011). Benjamin'in denemesiyle birlikte, fotoğraf üzerinden, çoğaltım ve kitlesel üretimin seçkin-popüler, yüksek-aşağı ayrımlarını silebilme, sanat eserinin kült değerini ortadan kaldırabilme ve ritüele olan bağımlılıktan kurtarabilme potansiyeli, sanat yapıtının aurasının yok olması çevresinde zaten tartışılmaktaydı (Yücel, 2011, s.10). Malraux'a göre ise, sanat yapıtının fotoğrafla çoğaltılabilmesi, yapıta ve sanat izleyicisine yepyeni boyutlar kazandıracaktır. Sanat yapıtı o güne kadar fark edilmemiş boyutlarıyla ele alınabilecek, sanat tarihi yeniden kurulacak, izleyici müzelerin dört duvarı arasında sıkışmadan dilediği yapıtı izleyebilecek, daha da önemlisi dilediği müzeyi kurabilecektir (Kahraman, 2011).

Malraux, dijital çağ başlamadan ve internet gerçek potansiyelini göstermeden önce, 1976 yılında ölmüştür. Ancak teknolojik gelişmeler konusunda güçlü bir gözlemci ve olasılıklar üzerine geniş bakış açısına sahip biri olarak, önce fotoğraflık çoğaltım, sonrasında sinema ve televizyon bağlamında görsel kültüre ilişkin, kendi zamanı içerisinde çığır açan fikirler ileri sürmüştür. Malraux yaşasaydı, yeni fırsatlar ve cevaplanması gereken yeni sorularla karşılaşılacağına farkında olurdu. Dijital yeniden üretim ve internet yoluyla erişime açılan imgelere ise hevesle kucak açacağı rahatlıkla söylenebilir. Bugünlerde, Malraux'un düşlediği hayali müze, şimdi yalnızca zihinlerdeki bir müze olmanın ötesine geçerek, herkes tarafından bilgisayar ekranları yoluyla hayata geçirilebilmektedir. (Allan, 2010).

Yücel (2011)'e göre postmodern bir öngörü olarak kültleşen Hayali Müze çalışması, çoğu zaman sanatın sınırsızca genişlemesi olarak değerlendirilmiştir. Malraux, fotoğraflık yeniden üretimlerle kurulan duvarsız müzede mekanik çoğaltım ile sanat nesnesinin aurasını kaybetmesi bir yana, özgünlüğünü saptayabilme hatta

oluşturabilme potansiyeline işaret etmiştir. Hayali Müze öngörüsü zaman içinde genişlemiştir. 1990'lı yıllarda itibaren internet yoluyla sanat nesnesi gerçek dünyanın kopyası olmaktan çıkıp dijital ortamda varlığını sürdüren sanal bir görüntü haline gelmiştir. Böylece sanat eseri nesneden bağımsızlaşarak enformasyona dönüşmüştür (s.10). Günümüzde sanal müzeler ile isteyeninin istediği anda, istediği yerden müze deneyimini yaşayabilmektedir. Benjamin'in değindiği, postmodernizmin de işaret ettiği demokratikleşme kavramının, ulaşılabilirlik ve katılabilirlik söylemleri ile dijital sanat alanında yerini bulmuş olduğu söylenebilir. McLuhan'ın belirttiği gibi kitle iletişim araçları sonrasında bilgisayarlar ve internetin hızı ve kapsayıcılığı ile dünya, küresel büyüklükte bir köye dönüşmüştür. Küçülen dünya, birbirine bağlanmış görüntü ve mesajlarla kaplanmıştır (Yaylagül, 2010, s.69).

Halen sanat eğitimi alanında öğrenim gören öğretmen adayları dijital teknolojinin ve kitle iletişiminin hüküm sürdüğü bir dönemde dünyaya gelmiş ve bu çevrede öğrenmelerini gerçekleştirmeye devam etmektedir. Sanat eğitimcileri, bu öğrencilere baskın düşünceleri empoze etmek yerine çoğulcu bir bakış açısıyla sanatsal ve eğitsel yönelimlerinde kendi problem çözme yollarını geliştirebilmelerini sağlamalıdır. Öğretmen adaylarının yönelimlerinde baskıcı ya da baskın olmaktan çok yönlendirici sıfatıyla, yeni sanat anlayışları hakkında bilgi sahibi olmalarını, kendi yaşantılarıyla bu anlayışları sentezleyerek sunulan birçok yol arasından kendi yollarını seçebilmelerini sağlamak doğru görünmektedir.

Dijital Sanatın Karakteristikleri

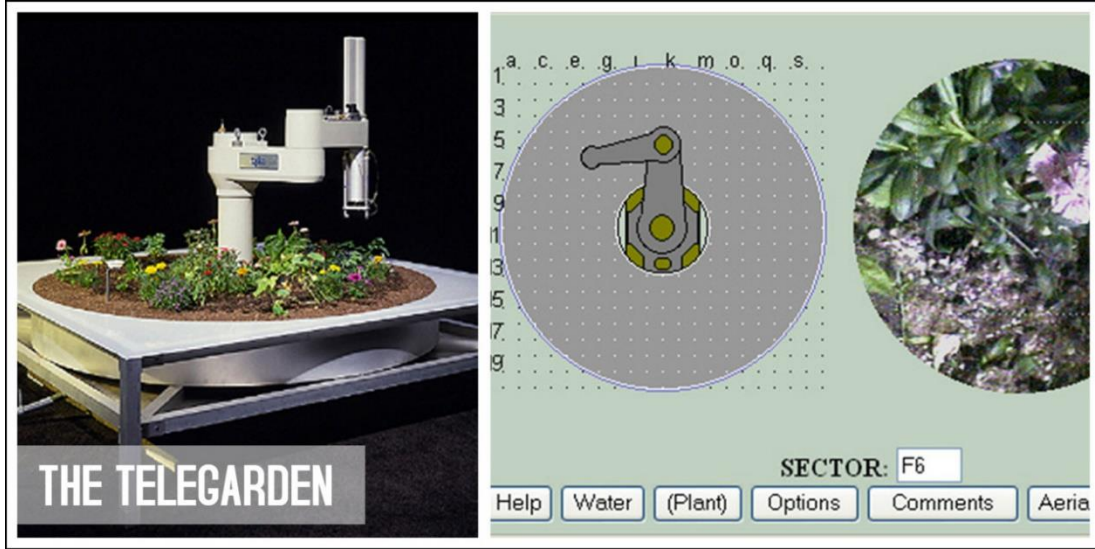
Çeşitli sanat kitaplarında ve hatta derslerde hala görülebilen, köşelerini sanatçı, sanat eseri, sanat izleyicisinin belirlediği ve üçünün kesişimindeki alanın sanat olarak belirlendiği bir üçgen söz konusudur. Bu üçgenin artık geçerliğini yitirmiş olduğu söylenebilir. Bugünün sanat alanı sınırları birbiri içinde erimiş haldedir. Sınırları erimiş bir alanda dijital sanatın çerçevesi ve temel karakteristiklerinin ne olduğunu açıklamaya Goldberg'in konuşmasından bir alıntıyla başlamanın yerinde olacağı düşünülmektedir.

Ken Goldberg, TED Talks konferansları kapsamındaki yaklaşık 17 dakikalık konuşmasına “*Bu size garip gelebilir ama bence robotlar, bize daha iyi bir insan olmamız için ilham verebilir.*” sözleriyle başlamaktadır. Goldberg konuşmasında, çocukluğundan ve babası ile kurdukları hayallerden yola çıkarak üniversite hayatından,

mühendislik eğitiminden ve robotlarla ilgili çalışmalarından bahsetmektedir. Goldberg bu arada Telegarden isimli dijital sanat çalışmasından da bahseder:

“1993’de USC’de genç bir profesördüm ve kendi robotik laboratuvarımı kuruyordum ve o sene World Wide Web çıktı. Hatta hatırlıyorum, beni bundan haberdar eden öğrencilerimdi ve şaşkınlık içindeydik. Bununla oynamaya başladık ve o akşam, bu yeni global arayüzü dünyadaki herhangi bir kişinin laboratuvarımızdaki robotu kullanmasını sağlamak için kullanabileceğimizi fark ettik. Dövüştürmek veya endüstriyel işler yaptırmak yerine bitki eken bir robot yapıp bu robotu en ortaya koymaya ve adını Telegarden koymaya karar verdik. Ve robotun elindeki tutacak bölümüne bir kamera koyup özel komutlar ve yazılımlar yazdık ki dünyanın her yerinden insanlar içeri girebilsin ve ekrana tıklayarak robotu hareket ettirebilsin ve bahçeyi ziyaret edebilsin. Ayrıca sizin katılıp, uzaktan bahçeyi sulamamıza yardım etmenizi sağlayan başka bir yazılım kurduk ve eğer birkaç kez sularsanız, size ekmeniz için kendi tohumunuzu veriyorduk. Bu bir projeydi, bir mühendislik projesiydi ve tasarımı, sistem tasarımı üzerine makaleler yayımladık ama ayrıca biz bunu bir sanat eseri olarak gördük. İlk senesinden sonra, Avusturya’daki Ars Electronica Müzesi tarafından lobilerine kurulmak için davet edildi. Yaklaşık 9 yıl boyunca günün 24 saati orada online olduğunu söylemekten mutluluk duyuyorum. O robot, tarihteki tüm robotlardan daha fazla insan tarafından kullanıldı... (TED, 2012, 3.15- 4.55)”.

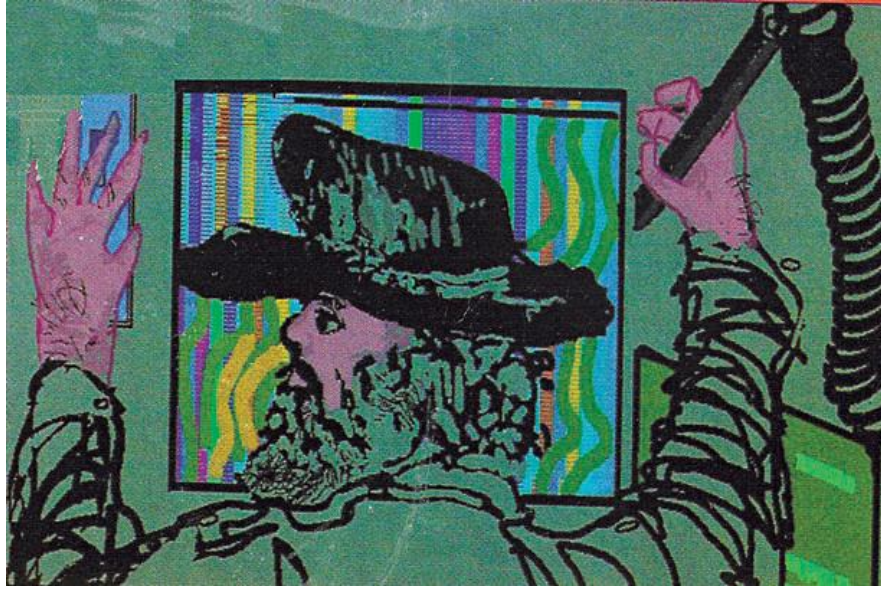
Goldberg’in konuşmasından alınan yukarıdaki paragraf aslında dijital sanat ile ilgili birçok sorunun cevabını barındırmaktadır. İlk olarak Goldberg, robotik üzerine çalışan akademisyen bir mühendistir ve Telegarden adındaki çalışma öğrencileriyle beraber, internet ile ilgili deneyimleri sonucunda oluşmuştur. Klasik anlamda sanatçı modeli burada iki yönden yıkılmıştır; disiplinler arası ve işbirliği. Telegarden, internet üzerinden dünyanın her yanındaki insanların kullanımına açılmış hatta bu amaç için oluşturulmuş bir arayüzdür. Burada da klasik anlamda sanat izleyicisinin yıkımını görmekteyiz; çalışma bu insanların katılımlarıyla şekillenmekte, değişmekte ve gelişmektedir ki artık izleyiciden değil ancak katılımcıdan söz edilebilir.



Resim 1: The Telegarden, Ken Goldberg, 1995-2004, Ağ-tabanlı robot enstalasyon
 Ars Electronica Müzesi, Linz
 (Kaynak: http://24.media.tumblr.com/tumblr_m266rfAvt91qgw718o1_1280.jpg)

Telegarden, Ars Electronica Müzesi'nde 9 yıl kadar sergilenen bir dijital sanat eseridir ama klasik sanat eserlerine hiç benzemez. 1995 yılına tarihlenen eser, internet ve gerçek enstalasyonları birleştiren enstalasyon tabanlı dijital çalışmaların en eski tarihli ve en alışılmadık örneklerinden biridir (Lieser, 2010, ss.122-123). Burada üçüncü bir açılım olarak klasik anlamdaki sanat eserinin yıkımından bahsetmek gereklidir. Sanat eseri artık izlenebilir bir nitelikte değil, internet üzerinden maddesizleşebildiği gibi bir müzenin lobisinde sergilenirken bile dünyanın farklı yerlerinden insanların verdiği komutlarla sürekli değişebilir nitelikte bir çalışmadır.

Çevrimiçi görülebilen bir çalışmanın gerçekliğine ya da özgünlüğüne nasıl güvenilebilir tartışması yeni kavramlar bağlamında yeni soruları beraberinde getirmiştir. Telegarden, “telepistomoloji” olarak adlandırılan, internet gibi kaynaklar aracılığıyla, uzaktan edinilen bilginin doğasının araştırılması ile ilgili soruların ortaya atılmasına neden olmuştur. Bu çalışma, tüm dünyadan bahçıvanlara, yani sanat alıcılarına, internet üzerinden kullandıkları bir robot kol aracılığıyla beslemek ve sulamak suretiyle canlı bitkiler yetiştirebilme şansını vermiştir (Jana ve Tribe, 2009, s.46).



Resim 2: Atölyesinde Sanatçı, Richard Colson, 1983 (Kaynak: Colson, 2007, s.19)

Resim 2’de görülen sanatçı da elindeki robot kola benzer bir araç ile resim yapmaktadır. Colson’un, 1983 yılına ait çalışmasına ilişkin “*Görüntü, Rembrandt’ın gravürlerindeki figürlerden birinin eline elektronik çizim aracı verilmiş hissi yaratmaktadır. Acaba sanatçı bu yeni olanaklara nasıl bir tepki gösterirdi?* (Colson, 2007, s.19).” şeklindeki yorumu ve yorumunun sonundaki sorusu sanatçı kimliği ile ilgili geçmişten bugüne bir sorgulamayı beraberinde getirmektedir. Sanatçı daima yenilik peşinde olan, toplumda öncü konumunda ilerleyen bir birey iken, yukarıdaki görüntüde sanatçının elektronik aracı elinden atmak yerine heves ve merakla deneyimleyeceği rahatlıkla söylenebilir. Teknolojik değişiklikler ve gelişmeler üzerinden sanat algısı değişmiş, sanat değişmekle kalmamış, sanatçının tanımı da değişmeye başlamıştır. Sanatçı aynı anda hem tüketen, hem kullanan, hem üreten insan haline gelmiştir (Çalıkoğlu, 2005, ss.12-14). Bu noktada araştırmacının dijital sanatçı anlayışı ile ilgili olarak bir deneyiminden bahsetmekte yarar vardır. Araştırmacı 5 Ekim 2012 tarihinde Salt Galata’da, “*Nerworking, NoHLab ve Media Lab Sunumları*” adlı sunuma dinleyici olarak katılmıştır. Araştırmacının günlüğünde sunum ile ilgili yorumları aşağıdaki gibidir:

Salt Galata’da yaklaşık 3 saat süren bir sunuma katıldım. Sunumun çoğunu Erdem Dilbaz gerçekleştirdi. Candaş Şişman ve Bager Akbay da diğer konuşmacılardı. Aslında ekip çok kalabalıktı; 20’ye yakın, farklı alanlardan

insanın bir araya gelmesiyle oluşan farklı işlerden bahsedildi. Bir tanesi Weimar’da, diğeri de Ars Electronica’da gerçekleştirilen iki projeden ile ilgili, fotoğraflar ve videolar izlendi, bilgiler aktarıldı. Konuşmacılar önemli iki konuya değindiler. Birincisi bu işler kolektif bir yapı sergiliyor.. Dijital sanat dersinde sürekli üzerinde durduğum bir şey vardı: işbirliği, işbölümü yaparak grup ile çalışma. Sunumlarda anlatılan işler 22 kişilik bir ekibin ürünüydü. Aralarında müzik tasarımcıları, yeni medya sanatçıları, akademisyenler, mimarlar, mühendisler, programcılar olan farklı alanlardan sanat için bir araya gelen kalabalık bir grup söz konusuydu. (AG, 6 Ekim 2012)’’.



Resim 3: Under An Alias, 2012, Nerdworking, Projection Mapping

(Kaynak: <http://nerdworking.org/images/works/large/under/under1.jpg>)

Araştırmacının sözünü ettiği Weimar’da gerçekleştirilen çalışma Nerdworking adlı topluluğun 2012 tarihli “Under An Alias”adlı projection mapping çalışmasıdır. 2009 yılında kurulan Nerdworking, kamusal alanlarda sanatsal, ticari, deneysel ve etkileşimli medya projelerine özgün araçlar sağlamak için araştırma ve geliştirmeye odaklanan bir topluluktur (Nerdworking). Sözü edilen eser 22 kişilik disiplinlerarası bir grubun yoğun çalışması sonucu ortaya konmuştur. Çalışma kendilerine sanatçı yerine topluluk demeyi seçen genç kuşak Türk yeni medya sanatçılarını bir araya getirmiştir. Dijital sanatın disiplinler arası yapısı bu çalışmanın ortaya konmasını mümkün kılmıştır. Kalabalık bir izleyici kitlesi tarafından deneyimlenen çalışmanın, alanın büyüklüğü de göz önüne alındığında Nerdworking’in kapsamlı çalışmalarından birisi olduğu söylenebilir.

Deneyimleme dijital sanat için bir diğer anahtar kelimedir. Çoğunlukla zaman ve mekana özel (site specific / time specific) çalışmalar üretilen dijital sanat eserlerinde kendi bilgisayarının başında, projeksiyon yansıtma ya da müzedeki monitör karşısında izleyici çalışmayı birebir deneyimlemek durumundadır. Time dergisinin Aralık 2006-Ocak 2007 sayısının kapağı, tüketim kültürünün tüketiciyi merkeze alan anlayışı ile düzenlenmiştir.



Resim 4 Time Dergisi Aralık 2006-Ocak 2007 sayısının kapağı

(Kaynak 1:

http://s1.ibtimes.com/sites/www.ibtimes.com/files/styles/picture_this/public/2011/12/14/204865-person-of-the-year-2006.jpg)

(Kaynak 2: http://www.smh.com.au/ffximage/2006/12/17/300_time2.jpg)

Time Dergisinin kapağında Youtube'un video gösterim sayfasına benzer bir tasarım kullanılmıştır. Aynı zamanda masaüstü bilgisayarı andıran bu ekran resmine ayna etkisi veren parlak bir kağıt yapıştırılmıştır. Böylece dergiyi eline alan kişi, ekran görselinin tam ortasında yazılı "sen" ifadesinin arka planı olarak kendisini görmektedir. Kapakta şu ifade yazılı olarak yer almaktadır: *"Yılın kişisi: Sen. Evet Sen. Enformasyon çağını sen kontrol ediyorsun. Dünyana hoş geldin"*. Bu söylemde öne çıkan öznel benlik merkezli düşünce ile görsel tasarım etkileşim yoluyla bütünleşmektedir (Nalçaoğlu, 2007, s.46). Dijital sanat, deneyim ve etkileşim açısından eserin üretimi aşamasını bile üzerine yüklediği sanat izleyicisini kullanıcıya dönüştürmektedir. Dijital

sanatın bu yönü ile dergi kapağında alıcısını öne çıkaran yaklaşım arasında izleyicinin deneyimi ve konumu açısından fikirsel bağlantılar kurulabilir. Dijital sanatın karakteristik kavramlarından birisi olan etkileşim, sanat alıcısının tıpkı bu örnekte olduğu gibi kendi deneyimini yaşamasına neden olmaktadır. İnternet yardımıyla gerçekleşen dijital sanat örnekleri etkileşim kavramının sınırlarını genişletmekte ve izleyici kullanıcı durumuna getirmektedir. Kullanıcıların hepsi çalışmanın üzerinde özgürce değişiklik yapabilmekte hatta çalışmayı oluşturmaktadır. Bu açıdan Dempsey (2007)'in belirttiği gibi internet sanatının demokratik olduğu söylenebilir. Sanatçıların topladığı görüntüler, metinler, hareketler ve sesler, kendi çoklu ortam kurgularını yaratmak isteyen izleyiciler tarafından, ortaya çıkan üründe sahipliğin kimde olduğu sorusunu tartışmaya açık şekilde keşfedilmektedir. Olia Lialina'nın 1996 tarihli "*My Boyfriend Came Back From War*" adlı çalışması, izleyicilerin biten bir aşk ilişkisinin farklı versiyonlarını yaratmak için sıraladığı görüntüler ve metinler ile içeriğin oluşturularak, hem kişisel hem de siyasal tarihi ön plana çıkaran bir çalışmadır (s.286).

Özellikle internet sanatında işin içine katılımcı girdiğinde farklı sonuçlara ulaşılması söz konusu olmaktadır. Lialina'nın çalışmasında rastlantısal olarak yapılan seçimler sonucu farklı kombinasyonlar oluşmakta ama sanatçı hepsini aynı öyküyü anlatacak şekilde bir araya getirmektedir. Böylece farklı yollardan aynı öykü anlatılmaktadır. Eva ve Franco Mattes'in, 2010 yılında gerçekleştirdiği "*Freedom*" adlı çevrimiçi performans çalışması ise Counter Strike oyunu üzerinde gerçekleşmekte ve performansın katılımcıları konumuna getirilen oyuncular ile her seferinde farklı bir çalışma ortaya çıkmaktadır. Bu iki örnekte görüldüğü gibi sanat eseri artık duvara asılabilecek, bir müzede klasik anlamda karşısında oturup saatlerce izlenebilecek bir yapıdan sıyrılmıştır. Daha değişken, daha esnek, kalıcı olmayan ve hatta maddesizleşebilen bir forma bürünen dijital sanat eserleri, müzelerde sergilenirken bile, Telegarden adlı çalışmada olduğu gibi, değişmeye devam etmektedir.

Dijital Sanatın Yeni Dili: Tanımı ve Kapsamı

Bu araştırmada dijital sanat konusunda katı ve değişmez tanımlar vermekten kaçınılmaktadır. Çünkü sanatın her gün değişen ve gelişen ortamında katı kural ve tanımlara bağlı kalmanın sanatın özüne, özellikle de dijital sanatın teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişen algılara göre her an genişleyebilen kapsamına ters

düştüğü düşünülmektedir. Ancak dijital sanatın “ne olduğu” konusunda bir fikir sahibi olabilmek için geçmişten bugüne yapılan isimlendirme, sınıflandırma ve tanımlama çabalarının önemli olduğu gerçeği de göz ardı edilemez. Bu yüzden araştırmanın bu bölümünde bu çabalardan bahsedilerek bugünün dijital sanat ortamına ilişkin tartışma ve sorgulamalara girmenin yararlı olacağı düşünülmektedir.

Birçok araştırma ve çalışmanın incelenmesi bir yana, sadece 21. yüzyıl sanat ortamının gözlenmesi yoluyla bile sanatın yeni bir dil oluşturduğu sonucuna ulaşılabilir. Bu yeni dilin ne olduğu, nasıl öğrenilebileceği ve bu dilde bireyin kendisini nasıl ifade edebileceği üzerinde çalışan herhangi birinin okuma yapma gerekliliği ve isteği hissetmesi kaçınılmazdır. Okumalar sırasında yine mutlaka Bilgisayar Sanatı, Elektronik Sanat, Dijital Sanat, Sayısal Sanat, Yeni Medya Sanatı gibi farklı ana ve alt başlıklarla karşılaşılması olasılığı çok yüksektir. Alandaki Türkçe kaynakların sınırlı sayısından yola çıkarak, İngilizce karşılıkları Computer Art, Electronic Art, Digital Art, New Media Art olan bu başlıklarda en azından “Contemporary Art” çevirisinde gözlendiği şekliyle “*güncel sanat mı, çağdaş sanat mı, yoksa aktüel sanat mı?*” gibi bir yanıyla çeviriye odaklanmış bir tartışmaya gerek kalmamakta; çeviriler birebir karşılıkları sağlamaktadır. Bu yüzden başlıkların içerik açısından incelenmesine, birbirinden ayırt edilmesine ya da bunun gerekli olup olmadığı konularına daha yumuşak bir geçiş yapılabilir.

Bu noktada, çalışmada Digital Art çevirisinin neden Sayısal Sanat olarak değil de Dijital Sanat olarak kabul edildiği ile ilgili sorulabilecek sorunun cevaplanması gerektiği düşünülmektedir. İngilizcesi “Digital” olan kelimenin Türkçe karşılığı “Sayısal”dır. Ancak Türkiye’de gündelik yaşamda sayısal yerine dijital kelimesi sıklıkla kullanıldığı için anlamayı kolaylaştırmak bakımından dijital kelimesi de kullanılabilir (Uğurlu, 2013, s.3). Dijital kelimesinin Türkçe sözlükte yer alıyor olması ve tekrar bir Türkçeleştirmeyle içeriği sadece sayıya dayanmayan sanat ifadelerini karşılaştıkları önyargıdan biraz olsun uzaklaştırabilmek için bu çalışmada İngilizce “Digital Art” olan sanat dilinin “Dijital Sanat” olarak doğrudan ele alınması uygun bulunmuştur. Dilbilimsel bir yaklaşım ya da ansiklopedik bir tanımlamanın ötesinde dijital sanatın içeriği ve etkilerinin tartışılması amaçlanmıştır.

Dijital sanatın öncü isimlerinden Herbert W. Franke, 1985 tarihli yazısında dijital sanat ortamını anlamlandırmada başat kabul edilebilecek noktalara

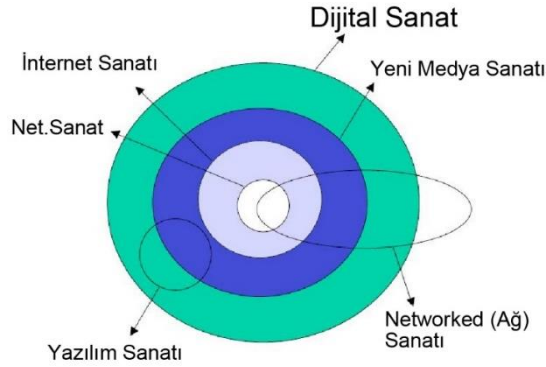
değmektedir. Franke, bilgisayar grafiklerinin oluşturulmaya başlandığı 1960’lardan bu yana, özellikle Türkiye sanat ortamında, tartışmaları devam eden bu yeni anlatım dilinin 1980’lerdeki bir kesitini sunmaktadır. Yazıda, sanat teorisi, sanat ortamı, müze, etkileşim gibi kavramları, teknolojik gelişmeleri, ekonomik ve eğitimsel alanları kapsayan çok boyutlu bir bakış açısıyla dijital teknoloji ve sanat arasındaki ilişki açıklanmaktadır. Dijital sanatın varoluşu ve etkileri ile ilgili sorgulamalar daha yazının başlığından bellidir; *The New Visual Language: The Influence of Computer Graphics on Art and Society (Yeni Görsel Dil: Bilgisayar Grafiklerinin Sanat ve Toplum Üzerindeki Etkisi)*. Yazının başlangıcında, birkaç yıl öncesine kadar bilgisayar grafiklerinin sanat ve toplum üzerindeki etkisini tartışmanın bile saçma olarak nitelendirilebileceği bir ortamda, 80’lerin ortasında bu etkinin halen çok fazla hissedilmediğinden, eleştirmenlerin bu sanat dilini kabullenmediğinden ve bu alanda çalışmalar üreten sanatçıların dışlandığından bahsedilmektedir (Franke, 1985). Bugün dünya genelinde değişen görsel kültür ve algı dinamikleri içinde sanatçı, alıcı ve eleştirmenlerin önyargılarından geniş ölçüde sıyrıldığı ve dijital sanatın kabul görür duruma geldiği söylenebilir Ancak, Türkiye sanat ortamında bu alandaki önyargı ve tartışmaların süregeldiği görülmektedir. Bunun en önemli nedenlerinden biri olarak alandaki bilgi yetersizliği öne sürülebilir. Birçok ülkede tek başına fakülte ya da sanat fakülteleri içinde ayrı birer bölüm kapsamında sanatın bu yeni diline ilişkin eğitim verilirken, Türkiye’de henüz böyle bir yapılanmanın gerçekleşmemesi bilgi yetersizliğinin nedeni olarak gösterilebilir.

Dünya genelinde, Yeni Medya Sanatları, Medya Sanatları, Dijital Sanat/Sanatlar, Görsel Sanatlar ve Yeni Medya, Sanat ve Teknoloji, Dijital Medya, Etkileşimli Tasarım ve Oyun, Görsel İletişim gibi birçok farklı isim altında eğitim veren, farklı akademik birimler ve kurumlar bulunmaktadır. Ekmel Ertan (2012)’ın da bahsettiği üzere, Türkiye’de birçok üniversite programlarında yeni medya ile ilgili konulara yer vermeye başlamış ve hatta Yeni Medya Programları bile açılmıştır. Ancak bu programların birçoğu sanat ve tasarım fakültelerine değil, iletişim fakültelerine bağlıdır (s.64) Henüz asıl konuyla ilgili ayrıntıları düşünmeden ‘hangisi?’ sorusu ile karşılaşılmaktadır. Bunun nedeni olarak sanatın konuştuğu yeni dilin birbiri içine geçmiş teknoloji ve kavramlardan oluşması gösterilebilir. Bu dilde dinleme, anlama

konuşma pratikleri yapılarak hakimiyet kazandıkça daha akıcı bir düşünce sistemi geliştirilebilecektir.

Sanat tarihinde ortaya çıkan her yeni girişim, sınıflandırıcı bir başlık ile tanımlanır (Arapoğlu, 2012, s.50). Teknolojik sanat biçimleri için kullanılan terminoloji her zaman son derece değişen olmuştur. Dijital sanat da ortaya çıktığı andan itibaren birçok adlandırma değişikliği geçirmiştir (Paul, 2003, s.7). 1970’lerde sanatçıların deneyimlemeye başladığı bilgisayarlı üretimlerden 1990’lara kadar alan yazındaki çalışmalarda bilgisayar grafikleri olarak bahsedilmiş ve “Bilgisayar Sanatı” daha sonra “Çoklu Medya Sanatı” başlığı altında toplanmıştır. Yirminci yüzyılın sonlarında ise film, video, ses sanatı ve diğer karma sanat formlarındaki çalışmalar “Yeni Medya Sanatı” şemsiye terimi altında değerlendirilmiştir (Arapoğlu, 2012, ss.50; Paul, 2003, s.7, Franke, 1985). Franke, oluşumunun başlarında bilgisayar grafiklerinin sanatsal formlar olarak güzel sanatlar başlığı içine alınması beklenirken, geline son noktada bilgisayar sanatının estetik odaklı etkinliklere bağlı yeni bir sanat dalını geliştireceğinden ve bu sanat dalının klasik sanat sınıflandırmalarının bir parçası olmayabileceğini belirtir (Franke, 1985). Paul (2003), tanımlama ve sınıflandırmanın, bir mecranın ayırt edici özellikleri tanımlanırken yardımcı olabileceğini ancak özellikle dijital sanat gibi gelişmekte olan sanat biçimlerini anlamlandırmada önceden belirlenmiş sınırlamalar getirmenin tehlikeli olabileceğini de belirtmektedir (s.8).

Bir yanıyla teknolojik gelişmelere bağlı olarak sürekli değişen bir sanat dalında, kullanılan araç ve yöntemlerin değişmesi ve çeşitlenmesi sonucunda bilgisayar sanatı ya da elektronik sanat gibi isimlendirme ve sınıflandırmaların yetersiz kalarak değişeceği açıkça görülmektedir. Ancak Yeni Medya Sanatı ve Dijital Sanat söz konusu olduğunda durum biraz daha karmaşık bir hal almaktadır. Karen Verschooren’in tez çalışmasında kullandığı sınıflama bu konuda çıkış noktası sağlayabilir.



Şekil 2: Verschooren'in sınıflandırması (Kaynak: Verschooren, K. (2007). *Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art* adlı tezinden uyarlanmıştır).

Verschooren (2007) yeni medya sanatı ile ne kastedildiği sorusuna önce “yeni”nin ne olduğunu açıklamakla başlamak gerektiğini belirtmektedir (s.15). Dijital sanat ile ilgili okumalar yapan herhangi birinin içinde “yeni” ve/veya “yenilik” geçen bir cümle okumamış olma olasılığı oldukça düşüktür. Son birkaç on yılda sanat alanındaki yeni ifade biçimleri de oldukça genişlemiştir. Klasik olarak sanatın, desen, resim, baskı, heykel ve son dönemlerde fotoğraftan oluştuğunu düşünme eğilimi mevcuttur. Modern dünyada, sinema ve televizyon üretimleri de bu kapsama dahil edilebilir. Bilgisayar grafiklerindeki gelişmeler, modern sinema yoluyla dijital tabanlı sanatı kamusal alana açmıştır. Dijital ortamlardan çıkış alan ve onlarca yıldır üretilmesine rağmen yeni ve alışılmamış olarak nitelenen birçok sanat biçimi hala “bilinmez” durumda kalabilmektedir. Bu bilinmezliğin, genel olarak yeni medya sanatlarıyla ilgili bağlamsal ve teorik altyapısının bulunmayışından kaynaklandığı söylenebilir (Hoeztlein, 2009).

Dijital sanatın geleneksel formları arasında baskılar, fotoğraflar, heykeller, enstalasyonlar, video, animasyon, müzik ve performans sayılırken, kendisine özgü yeni formları olarak da sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), yazılım sanatı ve net sanatı sayılabilir. Bu durumda, “yeni” kavramı her gün değişirken “yeni medya sanatı” terimini kullanmak yerine “dijital sanat” terimini kullanmanın daha doğru olacağı düşünülmektedir. Ancak “dijital” sıfatı genellikle anlaşılması güç bir çağrışım uyandırdığından ve eserin son formunu açıkça tanımlamadığından, sanatçıların bilgisayara bir araç veya ortam olarak başvurdukları sanat eserleri için kullanılmaktadır (Wands, 2006, s.11). Arapoğlu (2012), dijital sanat birçok sanatsal pratiği içerdiğini ve

bundan dolayı tek bir spesifik alanı kodlayan bir tanım olarak görülmemesi gerektiğini belirtmektedir (s.50).

Sanat, fikirler ve anlamlar hakkında olmasına rağmen bir akademik disiplin olarak kullanılan araçlara göre resim, baskı, heykel gibi dallara ayrılmaktadır. Sanat tarihi geçmiş ve bugün sanatının fikirlerini anlamaya adanmış ve bunu anlamdan çok dönemlere göre yapmaya öncelik verilmiştir. Sanatın amacı düşünceleri aktarmak, anlamlar arasında bağlantı kurmaktır. Yeni medya sanatı çoğu zaman kesin teorik dayanağı olmadığı yönünde eleştirilir. Bunun sebebi kısmen, birçok yeni sanat formunun geleneksel sınıflandırmalara başkaldırmasıdır. Örneğin oyun tasarımı bir sanat formu mudur, bilgisayar biliminin bir kolu mudur, yoksa bir tür edebi öyküleme midir sorusu tartışılmaktadır. Bir sanat formu olarak oyunlara karşı son zamanlardaki çoğu itiraz içerikle ilgilidir. Akademik çevrede, resim sanatı tarih boyunca güzel ve tartışmalı örneklerinin olduğu bir alan olarak kabul edilirken, oyun sanatını da kapsayabilen dijital sanat belki biraz da disiplinler arası doğası yüzünden akademik statüsünü kazanmak için daha çok mücadele etmek zorunda kalacak gibi görünmektedir (Hoeztlein, 2009).

Başak Şenova çağdaş sanat konuşmalarında, dijital sanat oluşumları ile ilgili olarak dijital kültürün ne olduğu ve nasıl bir algıdan bahsedildiği üzerinde durulması gerektiğini belirtir. Dijital kültür ve dijital sanatın söylemi “*daha önce tuval vardı, şimdi bilgisayar var*” şeklinde özetlenebilecek malzeme değişikliğine bağlı bir söylem değildir. Bunun ötesinde algının değişmesinden; bireyleri değiştiren, dönüştüren, yeni dünyalar ve yeni gerçekler açan teknolojinin ışığında, algılar üzerinde sanat deneyimleriyle bağlantılı bir görüşten bahsedilmektedir. Dijital sanatı anlayabilmek için geleneksel sanatın terimleriyle yola çıkılamaz, çünkü yeni bir dil oluşturmak gerekmektedir. Yeni bir dili anlaşılır kılmak için, bu dilin nasıl işlediği, sanatçıların bu dili nasıl gördüğü, nasıl dönüştürdükleri, bu dile nasıl bir işlev getirdikleri ve bu dünyayı nasıl anlamlandırdıklarını çözümlemek gerekmektedir (Çalikoğlu, 2005, ss.12-15). Muratoğlu’na göre, dijital sanat denen kültürün içerisinde dijital kültürün ürettiği, kendi üzerinde katlanan bir düşünce biçimi vardır. Dijital sanat, dijital teknolojiler ile insanların iletişim kurmasını, sosyolojik yapıyı, iletişimin yanısıra insanın kendine bakışını da dönüştüren, değiştiren bir gücü olduğunun farkındadır (Çalikoğlu, 2005, s.20).

Bu tezin hedeflerinden birisi, deęiřen sanat ortamını takip edecek, anlamlandırabilecek ve bu sanatsal duruşlarını gelecekteki sınıflarında dijital teknolojilerle birleřtirip uygulamaya d n řt rebilecek  ęretmen adayları yetiřtirebilmektir. Bu a ıdan Dijital Sanat řemsiye teriminin i erisinden derste  zerinde durulması gereken konulara aęırlık verilebildięi d ř n lmektedir.

Bu a ıklamalardan sonra dijital sanatın tanımı konusunda bir adım daha atılabilir. Farklı kaynaklarda dijital sanatın bir ok farklı tanımı g r lmektedir.  zel-Saęlamtimur (2010) dijital sanatı kısaca “*Elektronik ortamda  retilen sanat*” olarak tanımlamaktadır (s.213). G ltekin  izgen’e g re dijital sanat, “*matematiksel bir hesaplamayla, 0 ve 1’lerin oluřturduęu yeni teknik dilin  nce ekranda geliřtirilen g rselin, grafik programlarla veya  zel yazılımlarla bařlayan, d nyasına ve bu altyapının yeni bir teknik ara  olarak sanatsal anlatıma,  retimlere yansımadır*” ( izgen, 2007, s.69).  nsal (2010) yazısında dijital sanatı tanımlarken “*genel anlamda  retiliřinde bilgisayarın rol aldıęı, fiziksel olmayan nesnelerin  retilmesiyle ger ekleřen sanat bi imi*” ifadesini kullanmaktadır.  nsal’ın anlatımında eksik kalan kısım tamamlanmak  zere Paul (2003)’ n d ř ncesinden yola  ıkılarak dijital sanat, “* retiliřinde veya sergilenmesinde, dijital teknolojilerden ara  ve/veya ortam olarak yararlanılan sanatsal anlayıř*” olarak tanımlanabilir.

Austin Dijital Sanat M zesi (AMODA), dijital teknolojilerin birey, sanat ve d nya  zerindeki geniř ve kapsamlı etkilerini deęerlendirebilmek i in sınırları belirlenmiř olmasına raęmen m mk n olduęunca kapsayıcı bir tanım ama lamıřtır. Dijital sanatı  r n, s re  ve konu olarak 3 farklı yaklařımdan birinde ya da hepsinde dijital teknolojileri kullanan sanat olarak tanımlamaktadır;

 r n olarak dijital sanat tanımında nihai formu dijital olarak sonu lanan sanatsal  retimler doęal olarak dijital sanat eserleridir. Bunlar bir bilgisayar monit r nde g r nt lenebilen yazılım ya da web siteleri gibi  alıřmalardır. Ayrıca alıřılagelmiř donanımların dıřındaki elektronik ya da robotikleri kullanan  alıřmalar da bu kapsamdadır. Donanımın iřlevsel olması gerekli deęildir; birleřtirilmiř devre kartlarından oluřan bir heykel de dijital sanat eseri olarak kabul edilmektedir.

S re  olarak dijital sanat tanımında yaratıcı s recinde dijital teknolojilerin kullanıldıęı  alıřmalar da dijital sanat kapsamındadır. Bilgisayar tabanlı animasyonlar, sentezlenmiř m zik ve bilgisayar tasarımı heykeller bu bakıř a ısıyla  retilmiř

çalışmalara örnek olarak gösterilebilir. Bu çalışmalar, film, ses kaydı ya da mermer gibi geleneksel ortamlar dahilinde sunulsa bile üretimlerinde dijital teknolojiler söz konusudur.

Konu olarak dijital sanat tanımında ise, dijital teknolojilere gönderme yapan ya da içerik olarak dijital teknolojileri tartışan çalışmalar da dijital eser olarak kabul edilebilir. Bir ATM makinesini kullanan bir figürü resmeden bir tablo, Alan Turing'in bir büstü ya da çevrimiçi sohbet odaları hakkında bir şarkı da dijital sanat olarak düşünülebilir. Konusu ve içeriği yoluyla, dijital teknolojilerin etkilerini gösteren çalışmalar üzerinde durulmaktadır (AMODA, 2012).

Türkiye’de Dijital Sanat

Türkiye’nin uzun süredir toplumsal politik değer yargıları ve düşünsel kültürel bakış açılarının değiştiği bir süreçte olduğu söylenebilir. Postmodernizm ile tanımlanan bu değişim süreci ülkemizde daha çok plastik sanatlar alanında söz konusu edilmiştir. Karaçalı (2009), eleştirisi geçmiş üzerine kurulu olan Batı’da, modernizm sürecinin geleneğin sorgulanıp yeniden inşa edildiğinden bahseder, böylece geleneksel olanın yerini avangardın almasıyla gelenek aşılmıştır. Türkiye’de sanatsal tartışmaların kaynağı Batı’dakine benzer bir sanatsal geleneğin kurulamamış oluşunda, bu alandaki birikimin eksikliğinde ve bu eksikliği kapatma yolunun Batı’ya yöneltilmiş bakışında yatmaktadır (s. 77). Oktay (2009)’a göre, postmodernizmin içinden konuştuğunu öne süren kimi yazar ve sanatçılar, kuramsal temelleri yeterince sergilememiş ve tartışılmamış olan postmodernizmi kötüye kullanarak ün edinmenin bir aracı haline getirmiştir. Postmodernizm aklına her geleni sanat eseri olarak sunmak olarak algılanmamalı; op ve popart’tan dolayımılarak gelen çağdaş eğilimlerin tarihsel avangart karşısındaki konumları tartışmalıdır. Medya sayesinde bir kavram olarak yozlaşmaya uğrayan postmodernizm, olumsuz örnekler yüzünden görmezden gelinmemelidir. Aslında yetkinliği ve tamamlanmışlığı dile getirmekten uzak olan bir süreç olarak düşünüldüğünde ne yönden evrileceği ve hangi düzeylerde hangi biçimleri alacağı belirsizdir. Dünya genelinde düşünürler, sanatçılar bu süreci anlamaya, betimlemeye ve kuramlaştırmaya çalışmaktadır. Kesin olarak söylenebilecek olan, artık tek gerçeklik bulunmadığı gibi, tüm gerçekliği açıklama gücüne sahip tek bir kuram da bulunmadığı ve yetki mercilerinin tekillikten çıkmakta olduğudur. Çoğulculuğun hakim

olduğu bu süreçte kuramlar birbirinin içine sızmaktadır (ss.640-641). Oktay, sanatsal bakış açısıyla çoğulculuğu seçmek gerektiğinden, çeşitli sanatsal biçimlerin artık bir arada yaşayacağından ve birinin diğerinden daha yetkin olduğu gibi bir sav öne sürülemeyeceğinden bahsetmektedir. Önemli olan, sorunu düşünsel ve siyasal boyutlarıyla kavrayabilmektir.

Bu noktada Sezer Tansuğ'un düşüncelerine de değinilmelidir. Tansuğ, görüşlerini video sanatı kapsamında belirttiği kitabının *"Video, Fırça'nın Yerini Alabilir mi?"* başlıklı bölümünde video sanatına bir elektronik medya olarak ilk kez Nam June Paik tarafından teorik bir düzlemde açıklama getirildiğinden bahseder. Ancak Paik'in; *"Nasıl ki kolaj tekniği yağlıboya resmin yerini almışsa, görüntü tüpü de beyaz perdenin yerini alacaktır"*, *"Günün birinde sanatçılar, bugünkü fırçanın yerine elektronik aletlerle çalışacaklardır"* şeklinde özetlediği görüşlerini aşırı radikal olarak nitelendirir ve bu durumu resim sanatının 1960'lı yıllarda içine düştüğü krize bağlar. Sonuç olarak elektronik bir anlatım tekniğinin, *"değil fırçanın, kurşun kalemin bile yerini alamayacağı"* görüşünü savunur ve bu görüşünü John Baldassari'nin videonun, sanatçının araç ve gereçleri arasında sadece birini oluşturabileceği düşüncesiyle destekler (Tansuğ, 1997, ss.57-58).

Tansuğ (1997)'a göre, *"en gelişmiş koşullarda bile, video aracılığıyla elektronik anlatımın enformatif standartlarına karşı, karmaşık bir görüntü dili yaratılarak, optik anlamda alt bir kültür düzeyi etkinliğini gerçekleştirmekten öteye gidilemeyecektir"*. Video sanatını, müzik klipleri, reklam, televizyon ve performans videosu bağlamlarında değerlendiren Tansuğ, *"video ile sanat yapmaktan çok, söz gelimi Fluxus akımını temsil eden sanatçıların kalıcı nitelikte olmayan yapıtlarının banda kaydedilmesinde önemli bir işlevi yerine getirdiğine inanlar haksız olmayabilirler"* diyerek elektronik tekniğin, gelişmiş bir yardımcı olarak sınırını belirleyen işlevlerden birini gösterdiğini belirtmektedir (s.59).

Videonun, fırçanın yerini alması ya da kurşun kalemin bile yerini alamaması tartışması bugün yerini bilgisayar faresinin fırçanın ya da kurşun kalemin yerini alıp almaması tartışmasına dönüşmüştür. Burada önemli olan el becerisi, kullanılan teknoloji ya da teknik değil, düşünüş şeklinin, algının değişmesi ve gelişmesidir. Sanat tarihsel sürece ve bu süreçteki düşünce akışına bakıldığında Paik'in, Tansuğ'un, Oktay'ın ve başka birçok sanatçı, düşünür ve eleştirmenin haklı ya da haksız görüldüğü noktalar

bulunabilir, ancak bugün gelinen noktada “üstünlük” ya da “düşünlük” iddiasında olmadan bu sanatsal yönelimlerin hepsinin bir arada var olmaya devam ettiği inkar edilemez.

Şenova (2007)’nın da belirttiği gibi, Türkiye bir yarıyla teknolojik gelişmelere de bağlı küresel şartların öne çıkardığı sosyal dönüşümler yaşamaktadır. Genç kuşak Türk sanatçıları, bu sosyal dönüşümleri sorguladıkları farklı düşünme yolları ve üretim biçimleriyle, açık kaynak, tekrar kurgulama ve tekrar tanımlama, bedensizleştirme ortak paydasında yerel bir dijital kültür şekillendirmektedir. Bu kültür içinde üretim yapan ve grafik tasarım, mimarlık, elektronik mühendisliği, sosyoloji, müzik ve eğlence sektörü gibi birçok farklı alandan beslenen yöntem ve bakış açılarıyla, üretim biçimlerini disiplinler arası bir yaklaşımı benimseyen genç kuşak, kendilerini çok nadir “sanatçı” olarak tanımlamaktadır (Şenova, 2007, ss.124-125).

Yerel dijital sanat üretimleri kaynakları, kendilerini tanımlama ve diğerleriyle etkileşime girme yolları ile kendine has özellikler göstermektedir. Türkiye’de düzenli finansal kaynak ve teknik altyapı eksiklikleri, sanatçıları alternatif çözüm yolları ve üretim biçimleri geliştirmeye itmektedir. Dijital donanımlara erişim kolaylaşıp arttıkça dijital üretimler de artmakta ancak genç kuşak sanatçıları arasında işbirliğini körüklememektedir. Dijital kültürün tüm birikimi ağlar üzerinde erişilebilir durumda olmasına rağmen yerel dijital sanatçıları paylaşımına kapalıdır. Türkiye’de dijital sanat kültürü benmerkezci bir zeminde, çoğunlukla sosyal ağlardan yoksun biçimde ilerlemekte, dijital üretim biçimlerini benimseyen sanatçıları yurtdışındaki sanatsal ağlara erişim çabasına girmektedir. Bu çabaları sanatçıların daha geniş kitlelere ulaşmasını ve küresel kabullerini sağlasa da yerel dijital sanat ortamının gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir (Şenova, 2007, s.125). Bu durumun Türkiye’de sanat eğitimi alanında gözlemlenen bireysel üretimin desteklendiği kemikleşmiş bir yaklaşımdan kaynaklandığı düşünülebilir. Ertan (2012)’ın da değindiği gibi, dijital kültür ortamında uluslararası zeminde tanınan çok az sayıdaki Türk sanatçılarının neredeyse hepsinin yurtdışında eğitim görmüş ya da görüyor olmaları bir rastlantı olmayabilir (s.65).

Ertan, Türkiye’de yeni medya sahnesinin, 1990’ların sonunda üniversitelerde Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin kurulmasıyla paralel bir bağlamda incelenebileceğini önerir. İlk olarak 1996 yılında vakıf üniversiteleri bünyesinde

açılmaya başlayan bu bölümleri, bölümdeki ilk yüksek lisans ve doktora programlarını açan Yıldız Teknik Üniversitesi izler. İstanbul Teknik Üniversitesi'nde 2005 yılında açılan Tasarımda Bilgi Teknolojileri Yüksek Lisans Programı bürokratik engeller yüzünden eğitime devam edememiştir. Türk üniversitelerindeki hiçbir Sanat ve Tasarım Fakültesinde tamamen yeni medya ile ilgili bir bölüm ya da program henüz kurulmamıştır. Yeni Medya adıyla açılan bölümler genellikle İletişim Fakülteleri bünyesinde eğitim vermektedir. Devlet ve vakıf üniversitelerinde Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin açılması, son on yılda ekran temelli dijital ortama duyulan ilginin artmasında etkili olmuştur. Her ne kadar son yıllarda değişik ortam ve malzemelerin kullanıldığı kavramsal çalışmalara bir eğilim görülse de, sanat eğitimi halen çoğunlukla geleneksel uygulamaları izlemektedir. Yeni Medya Sanatı eğitimi ile ilgili, çoğunlukla kişisel çaba ve girişimler bulunsa da halen yalnızca yeni medya tasarımı ve uygulamalarına odaklanan bir program bulunmamaktadır. Son zamanlara kadar sanat eğitimi veren kurumlar dijital teknolojileri sanatsal bir ortam olarak değil de bir araç düşünmekle yetinmiştir. Türkiye'de hâlihazırda dijital sanatlar ile ilgili kaynaklar Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri gibi görünmektedir. Bu programlar çoğunlukla Bilgi Üniversitesi olduğu gibi İletişim Fakültesinde ya da Sabancı Üniversitesindeki gibi Güzel Sanatlar Fakültesinde yer almaktadır (Ertan, 2012). Karaçalı (2009), Türkiye'de yeni medya sanatı alanında eğitim veren kuruluşlardan öne çıkanlarını incelemiştir. İstanbul Üniversitesi Görsel İletişim ve Tasarım Bölümü, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Yıldız Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Kadir Has Üniversitesi İletişim Fakültesi, Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel Sanatlar Bölümü, Okan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin yeni medya alanına açılımlı getirecek yapılanma ve çalışmalar üzerinde durduğu belirtilmektedir (ss.239-242). Ertan'ın saptamasına benzer şekilde Karaçalı'nın çalışmasında da vakıf üniversiteleri ve İletişim Fakülteleri ön plana çıkmaktadır.

Ertan'ın Türkiye'de dijital sanat eğitimi veren kurum ya da fakülte bulunmamasını bir olumsuzluk olarak görmesine karşın, Şenova (2007), bu eksikliğin olumlu bir gelişmeye neden olduğunu savunmaktadır. Yerel dijital sanatçıların tasarım, mühendislik ya da iletişim gibi diğer disiplinlerden gelmesi, aldıkları eğitim ve edindikleri donanımın katkısıyla çok daha ciddi bir araştırma metodolojisi ile dijital sanat alanında çalışmalarına neden olmakta böylece enformasyon toplama, analitik

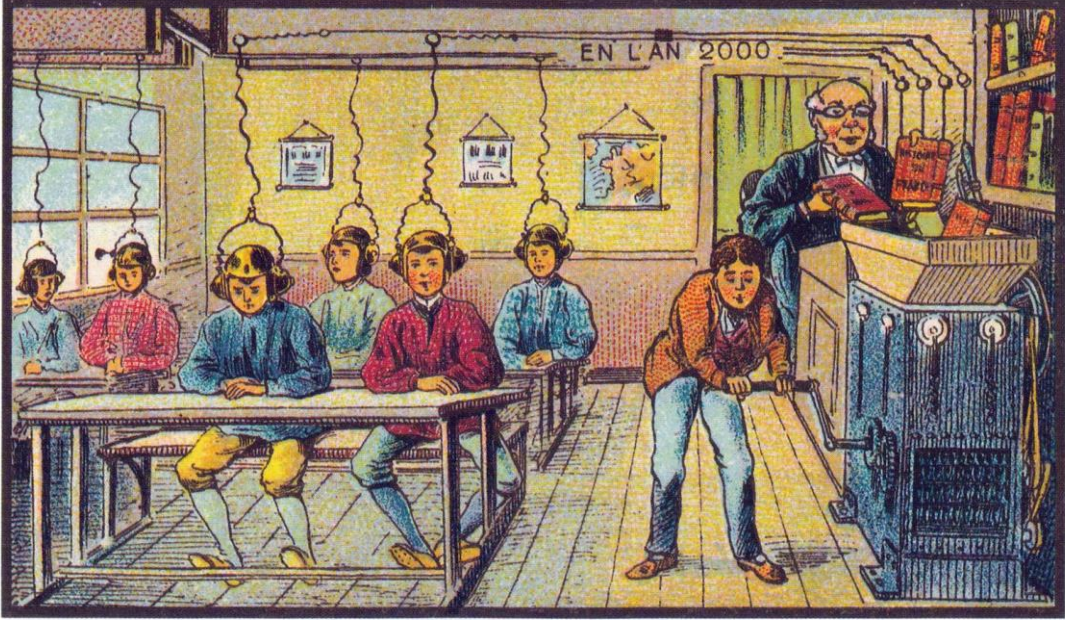
düşünme ve gerekli teknik donanım ile çalışabilmenin ön plana çıkması mümkün görünmektedir (s.125). Karaçalı (2009), yeni medya çalışmalarının akademik ortamda üretilemeyişi ve bu noktada yeni medya alanının akademik dünyaya mal edilemiyor olmasını önemli bir sorunsal olarak kabul etmektedir (s.238). Güzel Sanatlar Fakülteleri, Sanat ve Tasarım Fakülteleri ile Eğitim Fakültelerinin Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde doğrudan dijital sanatlara odaklanacak lisans, yüksek lisans ve doktora programları açılması ve bu programlarda izlenecek içeriklerin hazırlanması konusu aciliyet taşımaktadır.

Dijital Teknolojilerin Sanat Eğitime Entegrasyonu

Yirmi birinci yüzyılın neredeyse her gününde teknoloji, bilgi ve enformasyon aktarımında yenilik ve ilerlemeler kaydedilmektedir. Bu değişimler, sosyopolitik ve eğitimsel bağlamlarda bir yeniden tanımlama ve yeniden tasarlama dönemini beraberinde getirmektedir. Bugünün ve geleceğin kuşaklarının inşasında gerekli öğretme etkinliğini kapsayan pedagoji biliminin de önemli dönüşümler yaşaması kaçınılmazdır. Bugünün çağdaş sınıfları, bilgisayarlar, projeksiyonlar, akıllı tahtalar, tablet bilgisayarlar ve internet ile donatılmış durumdadır. Bu sınıflarda öğretim veren çağdaş öğretmenler, dijital teknolojilerin en yüksek performansı yakalayabilecek şekilde öğrenme ortamlarına entegrasyonu konusuyla yüzleşmek durumundadır (AACTE, 2008).

Teknoloji; en temel anlamıyla insanın çevresini değiştirmek için sahip olduğu ve kullandığı çeşitli tekniklerin tümüdür (Erbay, 1997, s.176). Teknolojinin varlık sebebi insanın fiziksel kapasitelerini çoğaltabilmek, daha öteyi görebilmek, daha güçlü olabilmek, daha fazlaya ya da daha kolayla ulaşabilmektir (Çalikoğlu, 2005). Bu yüzden teknoloji denilince akla sadece ileri teknoloji ürünleri gelmemelidir. Ateş ya da taş parçası araç olarak dönüştürülmeye başlandığı andan itibaren teknoloji çalışmaktadır. Bu anlamda bir çay kaşığı ya da bir kurşun kalem de teknoloji ürünüdür. Teknolojik gelişmelere ve bunların yol açtığı değişime uyum sağlayabilme ve sürekli olarak kendini yenileyebilme yeteneği, öncelikle teknoloji kullanımına karşı açık fikirli olmakla mümkündür. Birkaç yıl öncesine kadar radyo, televizyon, bilgisayar, faks gibi kitle iletişim araçları, ileri teknolojiyi ifade eden araçlar iken bugün onların yerini

bilgisayar ve internet gibi “daha yeni” teknolojiler almakta, “yeni teknolojiler” kavramının anlamı ve kapsamı da her gün değişmektedir (Erbay, 1997, s.176).



Resim 5: Jean Marc Cote, 1899 yılında resimlenen 2000 yılının sınıf ortamı

(Kaynak: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-x63MgIedpVo/UYjHuHdv6II/AAAAAAAAAVQ/68exKJfOJEk/s1600/como+veian+las+escue)

[x63MgIedpVo/UYjHuHdv6II/AAAAAAAAAVQ/68exKJfOJEk/s1600/como+veian+las+escue](http://3.bp.blogspot.com/-x63MgIedpVo/UYjHuHdv6II/AAAAAAAAAVQ/68exKJfOJEk/s1600/como+veian+las+escue)
las+el+2000+en+francia.jpg)

Yukarıdaki resim 19. yüzyılın sonunda 21. yüzyıl sınıflarında nasıl bir teknolojik ortam olabileceğini görselleştiren bir hayal gücünün ürünüdür. Görüldüğü gibi teknoloji entegrasyonu yeni bir kavram değildir. Ancak bakış açıları, yaklaşımlar ve anlayışlar değişerek entegrasyon sürecini de etkilemektedir. 19. yüzyıl sınıf ortamında öğretmen etkin bilgi aktarıcı konumundadır, öğrenci ise hazır bilgiyi alır. Yukarıdaki resimde beyinlerine bağlanmış teknolojik araçlar aracılığı ile aldıkları bilgi yine öğretmenin sunduğu kitaplardaki bilgidir. Bu resmi çizen sanatçı için öyle olmasa bile aslında sınıfta hangi gelişmiş teknolojinin kullanıldığı değil, o teknolojinin nasıl kullanıldığı önemlidir. Bu yüzden 21. yüzyıl sınıflarında öğrenme öğrenci merkezlidir, bilgiyi yapılandıran da yine öğrencinin kendisidir.

Öğrenme ve öğretme sürecinde herkes için geçerli ve doğru tek bir yoldan bahsetmek imkansızdır. Bilginin aktarımı, birbirine çok benziyor görünse de aslında yeni ve eşsiz yollar sunan birçok farklı kavramsal yapı ve bakış açısı içermektedir.

Bütün bunların arasına bir de teknoloji bilgisini katmak öğretmenin işini zorlaştırabilmektedir. Benzer şekilde özellikle dijital teknolojiler farklı kişilere farklı anlamlar ifade etmektedir. Eğitim öğretim sürecinde teknoloji kullanılırken önemli olan hangi sınıfta ve hangi bağlamda kullanıldığına göre esneklik sağlayacak şekilde öğrenme ortamına katılabilmesidir. Eğitim bağlamında teknoloji kullanımı ile öğrenenlerin farklılıklarına göre düzenlenip onları cesaretlendirecek ve öğrenmenin gerçekleşmesini sağlayabilecek bütün araçlar kastedilmektedir (Koehler ve Mishra, 2008, ss.5-6).

Teknoloji entegrasyonu pedagojik problemlere, uygun teknolojik çözümleri bulma amacına dayanan bir çözüm süreci olarak düşünülmüştür. Ancak dikkat edilmesi gereken nokta, teknoloji entegrasyonu sorununa ilişkin tanımlanmış tek ve kesin bir çözüm olmadığıdır. Çözülen her sorunun yeni ve değişik bir soruna yol açabileceği, eğitim ortamında döngüsel bir problem-çözüm sürecine girilmesi gerektiği unutulmamalıdır (Koehler ve Mishra, 2008, ss.10-11).

Kuramsal Altyapı

Bu araştırmanın alt yapısı sanatsal ve eğitsel yaklaşımlar olmak üzere 2 ekseninde incelenmektedir. Sanatsal ekseninde, postmodernizmden çıkış alınarak sanatçı, sanat eseri, katılımcı, orijinallik, mülkiyet, çoğaltılabilirlik, disiplinlerarasılık, çoğulculuk gibi kavramları kullanan, dijital sanatın geliştirdiği yeni dilin söylemi vurgulanmaktadır. Eğitsel ekseninde ise yapılandırmacı öğrenme ve TPİB modeli ön plana çıkmaktadır. Yapılandırmacı öğrenmenin deneyim, işbirliği ve sürece dayalı olarak özetlenebilecek yapısı dijital sanatın etkileşimli, işbirlikçi ve deneyimlemeye dayanan, sonuca değil sürece önem veren yapısıyla kesişmektedir. TPİB modelinde pedagojik olarak alan bilgisi ve öğretmenlik meslek bilgisi, teknolojik olarak fiziksel dijital donanım ve çevrimiçi Web 2.0 araçları, içerik olarak ise dijital sanat ile ilgili bilgilerin yapılandırılması söz konusudur. Teknolojik açıdan bakıldığında dijital sanatın araç olarak kullandığı teknolojilerin TPİB modeli dahilinde sınıf ortamında kullanılmasına çalışılmıştır. Aşağıdaki şekil, çalışmanın kuramsal yaklaşımını görselleştirmektedir:



Şekil 3: Tezin Kuramsal Altyapısı

Dijital sanat ile ilgili konuların uygun dijital teknolojiler seçilerek aktarılması sürecinde kuramsal bilgi aktarımı, dijital sanatın tarihi, uygulama çalışmaları, dijital estetik ve eleştirel değerlendirmeler birbiriyle dengeli biçimde gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Bu açıdan çok alanlı sanat eğitimi yönteminden de yararlanıldığı söylenebilir. Tezim dayandırıldığı kuramsal yaklaşımların ayrıntılı olarak açıklanmasında yarar görülmektedir.

Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi

Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi, sanat eğitimini sadece teorik bilgiyle ya da sadece uygulamayla sınırlandırmayan, bir konu üzerinde farklı bakış açılarının oluşmasını sağlamayı amaçlayan, çocukların sanat eğitiminde daha aktif ve daha katılımcı olacakları derin düşünmeye yönelik bir öğretim yöntemidir (Özalp, 2009, s.3).

Çok Alanlı Görsel Sanat Eğitimi, Disipline Dayalı ya da Disiplin Temelli Sanat Eğitimi olarak adlandırılan düşüncenin kuramsal temelleri, Amerikan eğitim sistemi içerisinde müfredat geliştirme programı araştırmaları yolu ile atılmıştır. Getty Güzel Sanatlar Merkezi, içeriğini sanatsal uygulamalar, sanat tarihi, sanat eleştirisi ve estetiğin oluşturduğu dört disiplinin uyumlu bileşkesini öngören bir görsel sanatlar eğitimi yaklaşımını 1982 yılında benimsemiştir (Özsoy, 2007, s.188). Bu yaklaşım yalnızca öğrencilere sanatı uygulama, anlama ve yorumlama fırsatı sunmakla kalmamakta, aynı

zamanda onlarda eleştirel düşünme ve insanlığın deneyimlerini anlamlandırma becerileri geliştirmelerine çalışmaktadır (Greer, 1993; Akt: Özsoy, 2007, s.188). Amerika ve İngiltere’de plastik sanatlar dallarından hangisi olursa olsun, bu modelin kriterler ile uygulanması ve yaşayarak öğrenme kaygısıyla ele alınması durumunda bireyin yaratıcı yetilerinin gelişimini sağladığı görülmektedir (Alakuş, 2002, ss.2-3). Bu kuram Disipline Dayalı Sanat Eğitimi (Discipline Based Art Education, DBAE) ya da Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi (ÇASEY) olarak adlandırılmaktadır.

Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi YÖK/Dünya Bankası Milli Eğitimi Geliştirme Projesi kapsamındaki çalışma ile 1997 yılından itibaren Eğitim Fakültelerinin Resim-İş Öğretmenliği lisans programlarında Özel Öğretim Yöntemleri dersi içerisinde öğretilmeye başlanmıştır (Aykut, 2006, s.37). Sanat eğitimi ÇASEY ile disiplinler arası bir yapı kazanarak öğrencilerin merkezde olduğu bir sistem oluşturmaktadır. Bu sistemde sanat eğitimi öğrencilere, uygulamalı çalışmalar, sanat tarihi, sanat eleştirisi ve estetik olmak üzere dört ana disiplin üzerinden aktarılmaktadır (Özalp, 2009 s.33).

Teoman (2007), çalışmasında dört disiplin alanını aşağıdaki gibi tanımlamaktadır:

- *Uygulamalı çalışmalarda; farklı tekniklerle deneyim kazandırılmakta ve kazanılan beceriler sanatsal çalışmalar ile ifade edilmektedir.*
- *Sanat eleştirisinde; betimleme, çözümleme, yorumlama ve yargıdan oluşan evreler yoluyla sanat eserinden elde edilecek beğeniyi, anlamayı arttırmak ve sanatın toplum içindeki rolünü belirlemek amaçlanmaktadır.*
- *Sanat tarihi; zaman, yer, gelenek, işlev, üslup gibi konular üzerine odaklanarak sanat eserinin tarihsel, sosyal ve kültürel içeriğini sorgulamaktadır.*
- *Estetik; sanatın doğasını, anlamını, değerini bulmaya çalışarak sanat eserlerinin daha iyi anlaşılmasına yardım etmektedir (Gökay, 1998; Akt:Teoman, 2007, s.41).*

ÇASEY’in başlangıçtaki eksiklikleri veya yetersizlikleri olarak görülen “müze eğitimi”, “çok kültürlülük” ve “kültürlerarası” yönleri de yapılan ek araştırmalarla ve bunlarla ilgili gerçekleştirilen program çalışmalarıyla giderilmektedir (Özsoy, 2007, s.189). Eleştiriler ve yapılan araştırmalar sonucu ÇASEY yerini, içinde disiplinler arası, çok kültürlülük, görsel kültür gibi kavramları barındıran “Kapsamlı Sanat Eğitimi” görüşüne bırakmaktadır. ÇASEY’de disiplinler arasındaki sınırlar kaldırılarak 4 sanat

alanı birbiriyle kaynaştırılmaktadır. Görsel sanat dallarının kendi içinde kaynaştırılmaları giderek öteki sanat dallarıyla ve sanat dışı konu alanları ile ilişkilendirilmesi ise “disiplinler arası sanat eğitimi” gündeme getirmiştir. Seçkin sanat, popüler kültür, alt kültür ürünleri arasındaki sınırların erimesi ise “çok kültürlülük” kavramının öne çıkmasına neden olmaktadır. İçinde yaşadığımız çağın iletişim ağı içinde görsel imgelerin etkin gücünün ve birikiminin insanlar üzerinde yarattığı etkinin sonucu olarak karşımıza çıkan “görsel kültür” kavramı da sanat eğitimi programlarında yer almaya başlamaktadır (Kırıçoğlu Tekin, 2009, ss.36-39).

Bu araştırma kapsamında lisans düzeyinde açılan Dijital Sanat dersinde öğretmen adaylarına dijital sanat bağlamında, alan ve öğretmenlik meslek bilgilerini yapılandırabilecekleri bir içerik sunulmaya çalışılmıştır. Çevrelerinde gelişen yeni sanat dilini anlama ve yorumlama yolunda görsel okuryazarlık kazandırılması yönünde çaba harcanmıştır. Öğretmen adaylarının Dijital Sanat dersinde öğrendiklerini gelecekteki sınıflarına nasıl aktarabilecekleri konusunda yeterlik geliştirmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Ders kapsamında planlanan etkinlikler, ÇASEY’e göre dört disiplin alanına uygun olarak disiplinler arası ve görsel kültür kavramlarının da içeriğe dahil edildiği öğrenme ortamları oluşturulması üzerinde durulmuştur.

Yapılandırmacı Öğrenme

Yapılandırmacılık, pragmatik felsefeyi temele alan Piaget, Vygotsky, Gestalt, Dewey gibi yaşamın sürekli değiştiğini, her durumda her şeyin yeniden yapılandırılması gerektiğini savunan düşünürler tarafından oluşturulmuş bir kuramdır (Aykaç, 2009, s.110). Bilginin birey tarafından etkin olarak yapılandırılmasını öngören yapılandırmacı öğrenme, öğrencilerin öğrenme sürecinde daha fazla sorumluluk almalarına ve sürece etkin olarak katılımlarına olanak sağlayan işbirliğine dayalı öğrenme yaklaşımından yararlanılmaktadır (Gültekin, Karadağ ve Yılmaz, 2007, s.503). Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımında, bireyin bilgiyi özümsemeye aktif rol alarak onu kendi zihinsel şemalarında yerli yerine oturtabilmesi amacı gözetildiğinden geleneksel eğitim anlayışından ayrıldığı söylenebilmektedir (Özden, 2008, s.56). Geleneksel yöntemlerde öğrenciler bilgiyi, bilginin aktarılmasında temel rolü üstlenen öğretmenden hazır olarak alırlar.

Yapılandırmacı öğrenmenin en önemli özelliği, öğrenenin bilgiyi yapılandırmasına, yani oluşturmaya, yorumlamaya ve geliştirmesine olanak sağlamasıdır. Öğrenen, karşılaştığı yeni bilgiyi tanımlamak için önceden öğrendiklerini kullanır veya algıladığı bilgiyi açıklamak için yeni anlayışlar şekillendirir. Yapılandırmacı yaklaşıma göre öğrenme yaşam boyu ilerleyen bir süreçtir ve bilgi, birey tarafından etkin olarak yapılandırılmaktadır (Aykaç, 2009, s.111). Öğretim, ise öğrenme deneyimlerinde merkeze alınan öğrencinin arkadaşları, öğretmen ve bilginin kendisiyle etkileşim içine girerek bireysel anlayışını geliştirmesine yönlendiren bir süreçtir (Gültekin ve diğerleri, 2007, s.507). Öğrencilere, önceki bilgileri üzerine yeni bilgilerin nasıl yapılandırıldığını anlama fikrine dayanan bir “deneyimsel öğrenme ortamı” oluşturulmaktadır. Deneyimsel öğrenme öğrenciye aktif katılım, inisiyatif kullanma, dersi değerlendirme ve birinci elden deneyim kazanma gibi fırsatlar sunmaktadır (Özden, 2008, s.68). Öğrencinin derste aldığı bilgileri hayata geçirebilmesi, bazı bilgi parçalarını ezberlemesinden daha değerlidir. Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı, öğretmenlerin öğretim programlarını değişmeyen yapılar, kendilerini de bilginin tek kaynağı olarak görmeleri yerine öğretim programlarını ve ders işleme yöntemlerini sürekli analiz ederek geliştirmelerini gerektirir (Özden, 2008, s.56). Yapılandırmacı öğrenme kuramında, bireylerin daha çok düşünmeyi, anlamayı, kendi öğrenmelerinden sorumlu olmayı ve kendi davranışlarını kontrol etmeyi öğrenmeleri vurgulanmaktadır (Gültekin vd. s.509).

Yapılandırmacı öğrenme, sanat eğitimi ve teknoloji arasında kurulacak bağlar, Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yönteminin önemini ortaya çıkarmaktadır. Prater (2001), bu bağları, şu şekilde örneklerle açıklamaktadır;

- Sanat tarihi disiplinde, sanatçılar ve sanat akımları hakkındaki filmler, CD’ler, internet ortamındaki yazı, görsel ve videolar sayesinde, kendi tarihsel bakış açılarını yapılandırabileceklerdir.
- Uygulama disiplinde öğrenciler kendilerini ifade ederken kullandıkları araç veya ortam olarak dijital teknolojileri kendi anlayışları doğrultusunda şekillendirebileceklerdir.
- Eleştiri disiplinde, bir eserin eleştirel analizi öğrencilerin kendi anlamlandırmalarını gerektirmektedir. Çoklu ortamlar aracılığıyla, çeşitli

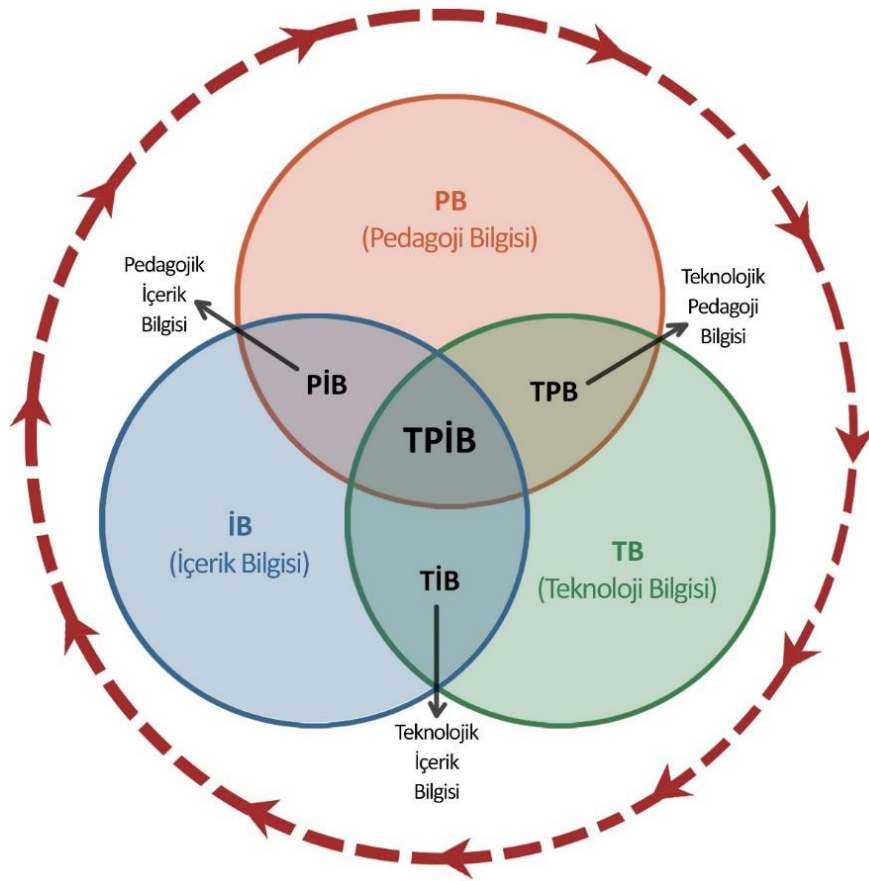
yazılımlar ve linkler sayesinde öğrenciler birden çok esere ulaşabilir ve bunlar arasında bağlar kurarak, edindikleri bilgiyi sunabilecektir.

- Estetik disiplininde öğrenme ve öğretme sanatın kendi doğası gereği zaten bireyin kendisinin yapılandığı olgulardan oluşmaktadır. Bireyin, çevresini saran dijital görüntülere ilişkin sanatsal değer, güzellik, etik gibi anlayışları geliştirmesi gerekmektedir (ss.46-47).

Ancak bunlar hemen kurulabilecek bağlantılar ve gerçekleştirilebilecek durumlar değildir. Gelecekteki sınıflarında etkin öğrenme ortamları oluşturabilmeleri için öğretmen adaylarının gerekli bilgi ve teknik yeterliklere sahip olmaları gerekmektedir. Lisans düzeyinde seçmeli ders kapsamında açılan olan Dijital Sanat dersinde öğretmen adaylarının dijital sanatın ne olduğunu öğrenerek yorumlayabileceği, kendi anlayışları doğrultusunda dijital sanat çalışmaları gerçekleştirebileceği; öğrendiklerini öğretebilmek için dijital sanatı Görsel Sanatlar dersi ile bütünleştirebileceği öğrenme ortamları oluşturulmaya çalışılmıştır.

TPİB: Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi Modeli

Öğretmenler, öğretme eyleminde teknoloji entegrasyonunu doğrudan etkileyen bir aracı konumunda olduklarından, Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi (TPİB-Technological Pedagogical Content Knowledge, TPACK) modelinin üzerinde durduğu anlayışı geliştirmeleri büyük önem taşımaktadır. Koehler ve Mishra tarafından tanımlanan TPİB modeli, Shulman'ın Pedagojik İçerik Bilgisi (Pedagogical Content Knowledge, PCK) modeli üzerine kurulmuştur. Shulman 1986 ve 1987 yıllarında öğretmenlerin teknolojik ve pedagojik içerik bilgileri arasındaki karşılıklı ilişkileri anlama amacıyla tanımladığı Pedagojik İçerik Bilgisi (Pedagogical Content Knowledge, PCK) modelinin çerçevesini çizmiştir. TPİB öğretmenlere, teknoloji, içerik ve pedagoji olmak üzere üç ayrı alan arasındaki karmaşık etkileşimin çerçevesini çizmekte ve teknolojinin sınıf ortamına başarılı bir şekilde entegrasyonu için gereken esnek yapıyı sağlamaktadır (Koehler ve Mishra, 2008, s.3).



Şekil 4:Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi (TPİB) Modeli (Kaynak: Koehler ve Mishra, 2008, s.12)

TPİB modelinde Teknoloji, Pedagoji ve İçerik olmak üzere 3 temel bileşen ve bu bileşenlerin kesişimlerinde eşit önemle yer alan, Pedagojik İçerik Bilgisi (PİB), Teknolojik İçerik Bilgisi (TİB), Teknolojik Pedagojik Bilgi (TPB) ve Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi (TPİB) bulunmaktadır. İçerdiği bileşenleri birbiriyle ilişkilendirerek açıklayan TPİB modelini, bu konuda temel kaynak durumundaki Koehler ve Mishra'nın görüşleri kapsamında açıklamanın yararlı olacağı düşünülmektedir.

İB: İçerik bilgisi. İçerik bilgisi öğretilecek asıl konu hakkındaki bilgi, yani öğretmenin alan bilgisidir. Öğretmenler için kritik önem taşıyan içerik bilgisi, kavramlar, teoriler, düşünceler, örgütsel çerçeveler, yerleşik uygulama ve yaklaşımları içermektedir. Bilgi ve araştırma doğaları gereği farklı disiplinlerde farklı özellikler

göstermektedir. Öğretmenlerin de eğitim disiplini içinde kendi öğretim verdikleri alan ile ilgili derin bilgi birikimine sahip olmaları gerekmektedir. Örneğin, sanat eleştirisi söz konusu olduğunda öğretmen, sanat tarihi, ünlü tablolar, heykeller, sanatçı ve sanatçıların tarihsel bağlamda aldıkları konum, estetik ve psikolojik kuramlar gibi birçok farklı disiplinin bilgisine başvurmak durumunda kalmaktadır (Koehler ve Mishra, 2008, s.13).

PB: Pedagoji bilgisi. Pedagoji bilgisi, öğretme ve öğrenme süreci, uygulamaları ve yöntemleri ile ilgili tüm eğitimsel amaç ve değerleri kapsayan derinlemesine bilgidir. PB, öğretme ve öğrenmenin doğası, sınıf yönetimi, dersin planlanması ve yürütülmesi, değerlendirme süreçlerine ilişkin kapsamlı bir bilgileri içerir. Pedagoji konusunda derinlemesine bilgi sahibi olan bir öğretmen, öğrencilerin bilgiyi nasıl yapılandırdığını, ihtiyaç duydukları becerileri nasıl kazandığını anlayabilir ve öğrenmeye karşı nasıl olumlu tutum geliştirebilmeleri konusunda öğrencilerine yardımcı olabilir. Pedagoji bilgisi bilişsel, sosyal ve gelişimsel öğrenme kuramları ve bunların sınıfta öğrenciler ile nasıl uygulanacağı konusunda bir anlayış geliştirmeyi gerektirir (Koehler ve Mishra, 2006, ss.1026-1027).

TB: Teknoloji bilgisi. Teknoloji bilgisinin, TPİB modeli içindeki diğer temel 2 bileşene oranla daha fazla değişim içinde olduğu söylenebilir. Bu durum, teknolojinin her gün değişen yapısından kaynaklanmaktadır. Teknoloji bilgisi ile ilgili yapılabilecek en uygun tanımlama bilgi ve iletişim teknolojilerinin değişkenliği üzerine olabilecektir. Geleneksel bilgisayar okuryazarlığı fikrinin ötesinde bireylerin, bilgi ve iletişim teknolojilerini çalışma hayatlarında ve gündelik yaşamlarında verimli bir şekilde kullanabilecekleri bir anlayış geliştirmesi gerekmektedir. Üzerinde durulması gereken en önemli nokta ise bireylerin teknolojiye sürekli değişim ve gelişimlere yaşam boyu uyum sağlayabilmesi gerekliliğidir. Teknoloji bilgisi, bireylerin çok çeşitli görevleri başarıyla yerine getirebilmesi için teknolojinin işe koyulması ile ilgili en uygun yolları bilmesi ya da bulabilmesidir. Bu anlayış, teknoloji bilgisi ile ilgili öğrenmenin hiçbir zaman bitmeyeceği, gelişime açık, teknoloji ile yaşam boyu sürecek bir karşılıklı etkileşim sürecini ifade etmektedir (Koehler ve Mishra, 2008, s.14).

PİB: Pedagojik içerik bilgisi. Pedagojik içerik bilgisi, Shulman'ın 1986 yılında ileri sürdüğü, belirli bir içeriğin öğretimine uygulanabilir pedagoji bilgisi fikrine dayanır. PİB, öğretme, öğrenme, öğrenmeyi teşvik etmek, program, değerlendirme ve bunlar arasındaki bağlantıları geliştirmek gibi temel alanları kapsar. Bu konulardaki genel yanlış kanılar ile ilgili farkındalık geliştirmek, farklı fikirler arasında ilişki kurmak, öğrencilerin önceki öğrenmelerini göz önünde tutmak, alternatif öğretme yaklaşımlarına açık olmak, benzer fikir ya da problemlere farklı bakış açıları geliştirecek esneklikte olmak, etkili öğretmenliğin temel gereksinimlerindendir. PİB, öğretmenin öğretilecek konuyu yorumlamasını, konunun aktarımı için çeşitli yollar bulmasını, öğrencilerin önceki öğrenmelerine ve farklı kavrama düzeylerine göre öğretim malzemelerini uyarlaması anlamına gelmektedir (Koehler ve Mishra, 2009, s.64).

TİB: Teknolojik içerik bilgisi. Öğrenme ortamına uygun ve etkili teknolojik araçların kullanımı için teknolojinin eğitim alanındaki bilgi ve uygulamalar üzerine etkisini anlamak son derece önemlidir. Öğretilcek konuda içeriğin en etkili şekilde aktarılabilceği teknolojinin seçimine dikkat edilmelidir. TİB, teknoloji ve içeriğin birbirini nasıl etkilediği üzerine bir anlayış geliştirilmesi olarak tanımlanabilir. Öğretmenler yalnızca alanları ile ilgili derinlemesine bilgi sahibi olmakla kalmamalı, aynı zamanda hangi konunun, hangi teknoloji ile aktarılırsa daha etkili öğrenme gerçekleştirilebileceğine dair bilgiye de sahip olmalıdır. Bu açıdan, TPİB modeli öğretmenlere farklı konu alanlarında farklı teknolojiler deneyimlemelerini önermektedir (Koehler ve Mishra, 2008, s.16).

TPB: Teknolojik pedagoji bilgisi. Belirli teknolojiler kullanıldığında öğretme ve öğrenmenin nasıl değiştiğine ilişkin bir anlayıştır. TPB, eğitimsel yaklaşımlar bağlamında teknolojik araçların yararları ve kısıtlılıkları gözetilerek bilinçli olarak kullanımını ifade etmektedir. Bu yönüyle TPB, öğretmenlerin belirli eğitimsel amaçlar için teknolojik araçları yeniden düzenlerken yaratıcı ve esnek olmalarını gerektirmektedir. Özellikle program ve yazılımların çoğunlukla eğitim amaçlı hazırlanmamış olmasından dolayı TPB önem kazanmaktadır. Öğretmenler bu gibi teknolojilerden eğitimsel amaçlarla yararlanmak için işlevsel yapılarını anlamalı ve

tekrar düzenleyerek öğrenme ortamında kullanılmalıdır. Bu açıdan öğretmenlerin, yenilikleri takip etmesi, açık fikirli ve sabırlı olması gerekmektedir (Koehler ve Mishra, 2008, ss.16-17).

TPİB: Teknolojik pedagojik içerik bilgisi. TPİB modeli, teknolojinin öğretme ve öğrenme sürecinde etkin kullanımı için içerik bilgisi, pedagoji bilgisi ve teknoloji bilgisi arasındaki karşılıklı etkileşimlerin anlaşılmasına dayanan yaklaşımdır (Koehler ve Mishra, 2009, s.66). Dijital teknolojileri sınıflarında kullanma konusunda kendisini geliştirmek isteyen öğretmenlerin, adlandırmamış olsalar bile, bir eylem araştırması sürecine gireceği rahatlıkla söylenebilir. Eylem araştırması sürecinde “Nasıl?” sorusuna döngüsel bir süreçte cevap aramaya çalışmak önemlidir. Bu yüzden TPİB modeli ile çalışmak isteyecek öğretmenler için “nasıl?” sorularını özetleyecek şekilde aşağıdaki gibi bir tablo oluşturmuştur:

Tablo 1

TPİB Modeli bileşenlerine ilişkin “Nasıl?” soruları

İB: İçerik Bilgisi	• Alanım ile ilgili kuramsal bilgimi nasıl geliştirebilirim?
PB: Pedagoji Bilgisi	• Sınıftaki farklı öğrenciler için en etkili öğrenmeyi nasıl gerçekleştirebilirim?
TB: Teknoloji Bilgisi	• Sınıfta kullanacağım teknolojilere nasıl daha hakim olabilirim?
PİB: Pedagojik İçerik Bilgisi	• Alanımda aktaracağım konuyu öğretebilecek bilgi ve anlayışı nasıl geliştirebilirim?
TİB: Teknolojik İçerik Bilgisi	• Öğretmek istediğim konu için en uygun ve etkili teknolojiyi nasıl seçerim?
TPB: Teknolojik Pedagoji Bilgisi	• Etkili öğrenme ortamı düzenlemek için teknolojileri nasıl kullanabilirim?

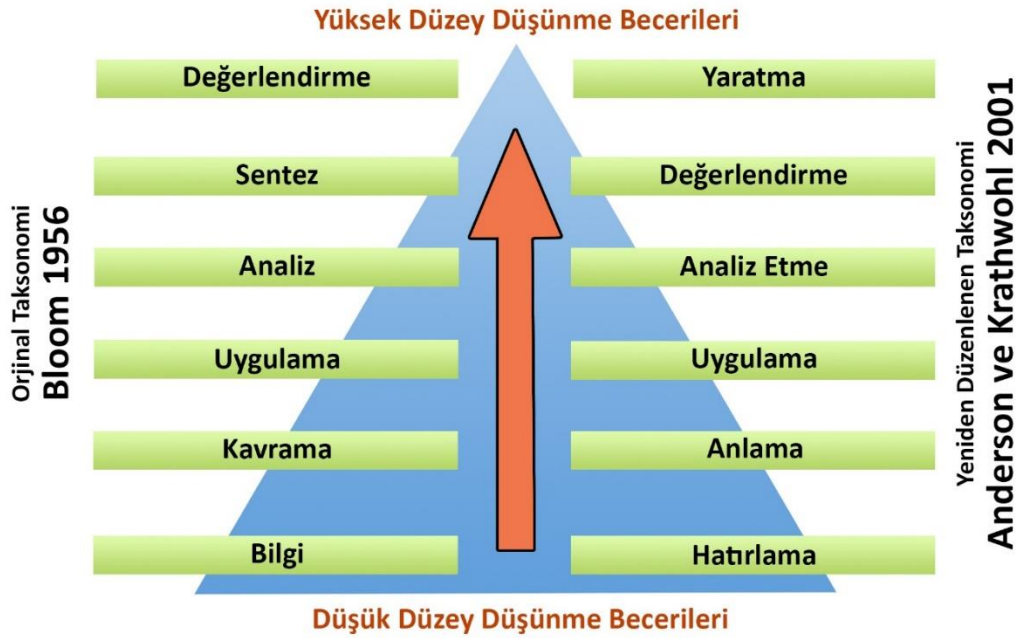
Bloom'un Dijital Taksonomisi

Chicago Üniversitesi'nde çalışan bir eğitim psikoloğu olan Benjamin Bloom, 1956 yılında eğitim hedefleri ile ilgili bir sınıflandırma geliştirmiştir. Bloom Taksonomisi olarak adlandırılan bu sınıflandırma zamanla öğrenme sürecinin yapılandırılması ve anlamlandırılmasında temel bir araç haline gelmiştir. Bloom'a göre öğrenme 3 psikolojik alanda gerçekleşir:

- Bilişsel Alan: Bilginin işlenmesi ve zihinsel beceriler
- Duyuşsal Alan: Tavır ve duygular
- Psikomotor Alan: Fiziksel beceriler (el becerileri)

Bilişsel alanın incelenmesine dayanan Bloom Taksonomisi düşünme becerilerini sınıflar ve sıralar. Düşünme sürecinin adım adım izlendiği sınıflandırmada bir kavram hatırlanmadan anlaşılamaz, benzer şekilde bilgi ve kavramlar uygulanmadan önce kavranmalıdır. Düşük düzey düşünme becerilerinden yüksek düzey düşünme becerilerine doğru ilerleyen bu düzende, bilgi, kavrama, uygulama, analiz, sentez ve değerlendirme kavramları yer alır. Bu kavramların her biri isimsel düzenlenmiş birer kategoridir.

1990'larda eski öğrencilerinden Lori Anderson ve çalışma arkadaşlarından David Krathwohl, Bloom'un taksonomisini tekrar gözden geçirerek geliştirmiş ve 2001 yılında yayımlamışlardır. Bu sınıflandırmanın en önemli noktası, isimsel kategorilerin isim fiil haline dönüştürülmesi ve yine düşükten yükseğe doğru sıralanan düşünme becerileri olarak, hatırlama, anlama, uygulama, analiz etme, değerlendirme, yaratma kavramlarının yeniden düzenlenmesidir (Anderson ve Krathwohl, 2010). Bloom'un taksonomisi ile Anderson ve Krathwohl'ın yeniden düzenlenmiş taksonomileri aşağıdaki şekilde birlikte görülmektedir.

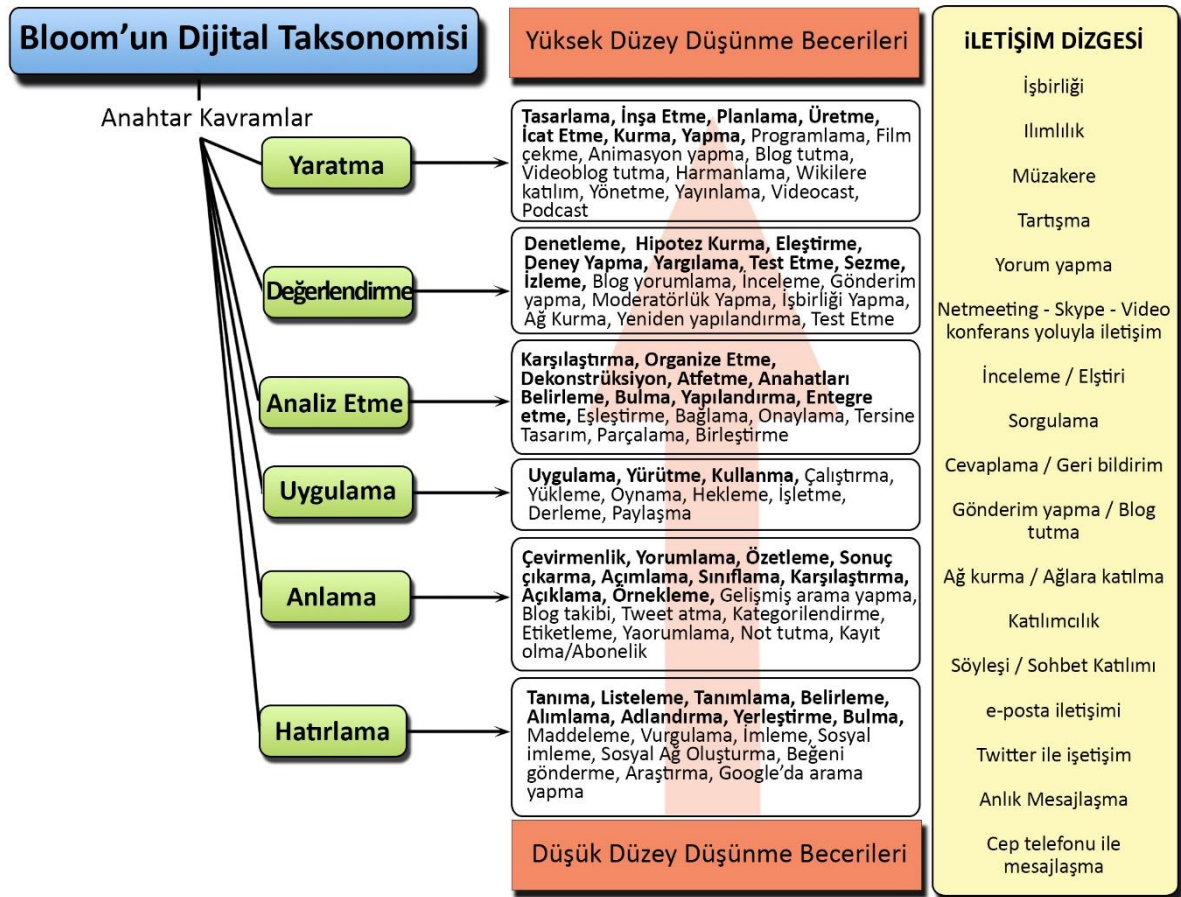


Şekil 5: Bloom'un orijinal ve yeniden gözden geçirilmiş taksonomileri (Kaynak: <http://ictintegration.wikispaces.com/Bloom>)

Yirmi birinci yüzyılda öğrenmenin anahtar kavramlarından biri olarak işbirliği önem kazanmıştır. Bireylerin öğrenme sürecinde gerekli tek bileşen işbirliği değildir; işbirliği yapılmadan da öğrenme gerçekleşebilir ancak işbirliğinin öğrenmeyi büyük ölçüde arttırdığı belirlenmiştir. Günümüz öğrencilerini hayata hazırlamak için bu kavramın öğrenme yaklaşımları içinde bulunması bir gereklilik halini almıştır (Churches, 2010). Eğitim bilimleri kapsamında dijital teknolojilerin entegrasyonundan bahsedilirken Web 2.0 araçları göz ardı edilemez. Sonraki bölümlerde detaylı olarak incelenecek olan Web 2.0 araçlarının en önemli özelliği, bilginin kullanıcılar tarafından etkileşimli olarak üretilmesi ve paylaşılmasıdır. İşbirliği kavramının Web 2.0 araçlarını kullanırken de anahtar kelime olduğu görülmektedir. Bu araçları günlük yaşamlarında kullanan bireylerin beyin yapılarının ve bilişsel süreçlerinin farklılaştığı buna bağlı olarak eğitim anlayışının değiştiği rahatlıkla söylenebilir.

Eğitimsel paradigmasının dönüşmesi sonucunda Bloom'un yeniden düzenlenmiş taksonomisi üzerinde bazı değişikliklerin yapılması kaçınılmaz olmuştur. Bugün oluşturulan wikilerde ve tartışma platformlarında öğretmenler, işbirliği içinde Bloom'un Dijital Taksonomisi adı verilen sınıflandırma üzerine tartışmakta ve bilişsel süreçleri yeniden düzenleyerek anlamaya çalışmaktadır. Andrew Churches tarafından oluşturulan

“Edorigami”, (<http://edorigami.wikispaces.com/>) adlı wiki bu platformların en iyi örneklerinden biri olarak gösterilebilir. Bloom’un Dijital Taksonomisinde, Anderson ve Krathwohl’un belirlediği kategorilere göre hedeflenen öğrenme ile ilgili bilişsel süreçler değişmiştir. Örneğin hatırlama kategorisi, tanıma, listeleme, tanımlama, belirleme, alımlama, adlandırma, yerleştirme ve bulma anahtar kelimelerinden oluşur. Bilginin bellekten geri çağırılması için gerçekleştirilen bilişsel süreç günümüzün teknolojileri sayesinde dönüşüme uğramış ve beğeniler, Google aramaları, imlemeler, sosyal ağlar aracılığı ile internet hatırlama şeklini ve kapasitesini farklılaştırmıştır. Aşağıdaki kavram haritası, Bloom’un 2001 tarihli yeniden düzenlenmiş taksonomisinde yer alan kategoriler, anahtar kelimeler, bilişsel süreçler ve bunların gerçekleştirilme yollarını birlikte özetleyerek görselleştirmektedir.



Şekil 6: Bloom’un Dijital Taksonomisine ilişkin kavram haritası (Kaynak:

<http://edorigami.wikispaces.com/Bloom%27s+Digital+Taxonomy> adresinden Türkçe’ye çevrilmiştir).

Samantha Penney, aşağıda görülen piramit ile Bloom'un Dijital Taksonomisini görselleştirmiştir. Görselin altında verilen kaynaktan piramidin etkileşimli haline ulaşarak, logoları görülen dijital araçlara erişmek ve deneyimlemek mümkündür.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NoDerivs 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/).

Author: Samantha Penney, samantha.penney@gmail.com

Şekil 7: Bloom'un Dijital Taksonomi Piramidi

(Kaynak: <http://faculty.indstate.edu/spenney/bdt.htm>)

Joanna Hammond (2011), okulunun web sitesinde yayımladığı tabloda Bloom'un Dijital Taksonomisindeki her bir kategori için bilişsel süreçlerde kullanılabilecek Web 2.0 araçlarından bazılarını adresleriyle birlikte vermektedir. Felecia Young (2012) ise yazısında Bloom'un Taksonomisine göre çalışılabilecek 35 dijital aracı listelemiştir. Bu iki kaynaktan yola çıkılarak aşağıdaki tabloda eğitim ortamında kullanılabilecek Web 2.0 araçlarından bazıları, Ağustos 2013 tarihi itibarıyla güncelliğini koruyan sitelere yönlendirmesine dikkat edilerek sıralanmıştır. Bu araçların, öğrenme ortamının yapısına, sınıfa, öğrencilere ve teknolojinin gelişimine göre farklılaşabileceği unutulmamalıdır.

Tablo 2 (Ağustos 2013’de güncellenmiştir).

Bloom’un Dijital Taksonomisine göre sanat sınıflarında kullanılabilecek dijital araçlar

HATIRLAMA	CREATELY	http://create.ly/	(Şemalaştırma)
	ZOHO	http://www.zoho.com/	(Belge yönetimi)
	DEL.ICIO.US	https://delicious.com/	(Sosyal imleme)
	FLICKR	http://www.flickr.com/	(Fotoğraf paylaşımı)
	STUDYBLUE	http://www.studyblue.com/	(Flaş kart ve not tutma)
	BIT.LY	https://bit.ly.com/	(Bağlantı kaydetme ve paylaşma)
	VISUWORDS	http://visuwords.com/	(Çevrimiçi grafik sözlük)
ANLAMA	WORDLE	http://www.wordle.net/	(“word cloud” oluşturma)
	BUBBL.US	http://bubbl.us	(Zihin haritası oluşturma)
	WEBSPIRATION	http://www.mywebspiration.com/	(Kavram haritası)
	SCHOOLTUBE	www.schooltube.com	(izle ve öğren)
UYGULAMA	THE PERIODIC TABLE OF VIDEOS	http://www.periodicvideos.com/#	(izle ve öğren)
	GLIFFY	www.gliffy.com	(Grafik oluşturma)
	WIKIPEDIA	www.wikipedia.org	(Çevrimiçi ansiklopedi)
	GO2WEB20	http://www.go2web20.net/	(Web 2.0 araçları indeksi)
	FOTOBABBLE	http://www.fotobabble.com/	(Fotoğraf ve Ses)
	PODOMATIC	http://www.podomatic.com/login	(Podcast)
ANALİZ ETME	WOLFRAMALPHA	http://www.wolframalpha.com/about.html	(Sistemetik bilgi)
	EXPLORATREE	www.exploratree.org.uk	(Görsel düşünce kılavuzu)
	CREATE A GRAPH 10 x 10	http://nces.ed.gov/nceskids/createagraph/default.aspx	(Grafik)
DEĞERLENDİRME	10 x 10	http://www.tenbyten.org/	(Görseller ile zaman akışı)
	RCAMPUS	www.rcampus.com	(Eğitimsel Yönetim Sistemi)
	SURVEYMONKEY	www.surveymonkey.com	(Anket oluşturma)
	RUBISTAR	http://rubistar.4teachers.org/index.php	(Rubrik oluşturma)
YARATMA	İRUBRIC	www.rcampus.com/indexrubric.cfm	(Rubrik oluşturma)
	WIKISPACES	www.wikispaces.com	(İşbirlikçi katılım)
	PREZI	www.prezi.com	(Sunum hazırlama)
	GLOGSTER EDU	http://edu.glogster.com	(Etkileşimli poster oluşturma)
	VOICETHREAD	http://voicethread.com/	(Etkileşimli sunum oluşturma)

Dijital Sanat Bağlamında Dijital Teknolojilerin Sanat Eğitime Entegrasyonu

Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte dünya dijital imgelerin ve görsel kültürün egemen olduğu bir sürecin içine girmiştir. Bu süreçte toplumların yapısı hızla değişerek insan hayatına doğrudan yansımakta, buna bağlı olarak eğitimin amaçları ve yöntemleri de değişmektedir. Amaç, yöntem ve sistemlerdeki bu değişim insanları sürekli bir arayış içine sokmaktadır. Son zamanlarda daha etkin öğrenme kuramları üzerinde yapılan araştırmalar; motivasyon, bilgiyi yapılandırma, öğrenme etkinliklerine etkin katılım, araştırmacılık, yaratıcı ve eleştirel düşünme gibi kavramlara vurgu yapmaktadır (Ünver, 2002, giriş). Bugün gelinen noktada, daha dinamik, daha çalışkan, daha yaratıcı, hızla değişen şartlara uyum sağlayabilen, her şeyi bilmek yerine bilgiye nereden, nasıl ulaşabileceğini bilen bireyler kendilerine toplumda bir yer bulabilmektedir (Erbay, 1997, ss.175-176). Günümüz koşullarının yarattığı çoklu uyarıcılar doğrultusunda ilköğretim programındaki “resim iş” derslerinin adının “görsel sanatlar” olarak

değiştirilmesi de göstermektedir ki, bireyler, zengin uyarıcıları algılamak, uyum göstermek ve tepkide bulunmak durumundadır. Birçok yaşamsal alanda karşılaşılabilen bir olgu durumuna gelmiş olan sanat, hızlı değişimlerin ve etkileşimlerin yaşandığı bir ortamda kültürel, toplumsal ve teknolojik olguların yansımaları olarak bireylerin karşısına çıkmaktadır (Karaaslan ve diğerleri, 2010). Bireyin eleştirel bir tutumla günümüzün çağdaş teknoloji dünyasını anlaması ve kendisine bu dünyada bir yer bulabilmesi, belirginleşen çarpıklıkların bilincine varıp bunları değiştirmeye çalışması, toplumsallaşma süreci içinde sanat eğitimi yolu ile sağlanabilir (Erbay, 1997, ss.67-68).

Görsel kültürün teknoloji bağlantısı ile iç içe geçtiği 2000’li yıllarda bilgisayar oyunları, film ve internet gibi her gün gelişen teknolojiler çocukların yaşantısına estetiği bir başka yönden kullanarak girmektedir. Dijital teknolojilerin çift yönlü etkileşim gücü inanılmaz olanaklar sağlamakta, bilgiye çok çabuk ve kolay ulaşılabileceği gibi, tasarım yapma sürecinde de sayısız deneme yapma fırsatı sunmaktadır. Bireyler, bütün bunları eleştirmeli, çözümlemeli ve dijital teknolojiler kullanarak yeni yaratımlar oluşturabilmelidir. Bilgi, uygulama ve ürün sürecinde sonuca götüren ipuçları her türlü araştırma ve tasarım olasılıkları öğrencilerin elinin altındadır. Bu nedenle, öğretim programlarının kapsamı içinde biçimi ve içeriği ile dijital teknolojilere yer verilmesi kaçınılmaz görünmektedir (Kırıçoğlu Tekin, 2009, s.96). Sanat eğitimi; zaman içinde gelişen teknoloji ve toplum ihtiyaçlarına uygun olarak yenilenmediği sürece hep çağın gerisinde kalıp, her gün artan sorunlarla uğraşacaktır. (Erbay, 1997, ss.207-208). Bu yüzden teknoloji ve sanat gelişirken, bunu yaratan insanı da yetiştirmek amaç edinilmelidir.

Alan yazında, Güzel Sanatlar Eğitimi alanında dijital teknolojilerin entegrasyonuna yönelik olarak iki durumla karşılaşılmaktadır. Bunlardan birincisi, sanat eğitiminin farklı kademelerinde öğrenme ortamları oluşturulması sırasında araç olarak teknolojiden faydalanılması durumudur. Sanat eğitimi içerisinde yer alan sanat tarihi, estetik ve eleştiri disiplinlerinde, ders içeriklerinin hazırlanması ve konuların aktarılmasında teknolojik araçlardan yararlanılmaktadır. İkinci durumda ise, uygulamalı çalışmalar kapsamında teknolojinin yine araç olarak kullanılması durumu söz konusudur. Daha çok lisans düzeyinde, uygulamaların doğrudan bilgisayar ortamında gerçekleştirildiği durumlarda çeşitli tasarım programları konusunda teknik eğitime yoğunlaşıldığı görülmektedir. Güncel sanatçıların birçoğu, dijital teknolojilerin yaygın

etkileri dolayısıyla çalışmalarını dijital ortamlarda üretip sergileme eğilimindedir. Türkiye’de de dijital sanat ve dijital teknolojiler bağlamında çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Ancak sanat eğitiminin hiçbir kademesinin program içeriğinde tüm bu gelişmelere karşılık gelecek kazanım ya da etkinliklere rastlanmamaktadır.

Bireylerin her gün karşılaştıkları, günümüzde daha çok hareketli görsellerin egemen olduğu görüntüler karmaşasında, ilk ve ortaokulda görsel sanatlar eğitimi alacak öğrencilerin bu görüntüleri anlamlandırabilmeleri için görsel okumalar yapabilme ve eleştirel düşünme becerileri geliştirilmelidir. Görsel Sanatlar Eğitimi verecek öğretmen adaylarının, günlük yaşamdaki teknolojik gelişmeler kadar, sanat eğitimi alanında da teorik ve uygulama konusundaki gelişmeleri bilmeleri ve takip etmeleri gerekmektedir. Böylece, öğretmen olduklarında öğrencilerine, bahsedilen becerileri geliştirmede yardımcı olabileceklerdir. Ancak öğretmen adaylarının sanatın geliştirdiği yeni dile ilişkin bilgisizlikleri ve duyarsızlıkları bu durumun önünde büyük bir engel oluşturmaktadır.

Bilgi ve enformasyon çağında bilgisayarların sanatsal çalışmalar kapsamında yeri inkar edilemez. Bilgisayar teknolojisinin; iki ve üç boyutlu çalışmalar içindeki kullanımları sanat eğitiminde yaygınlaştırılmalı, sanat eğitimi veren kurumların ders programları yeniliklere açık ve esnek olmalıdır, egemen durumdaki pasif öğretim aktif öğrenmeye dönüşmelidir. Özellikle yükseköğretim kademesinde sanat eğitiminin amacı, yaratıcılığın yönlendirilmesi yanında, sanat eğitiminin gelişimini sağlayacak bilgi aktarımını planlı ve amaçlı bir şekilde geliştirerek, ihtiyaç duyulan sanat eğitimcilerini yetiştirmek olmalıdır (Erbay, 1997, ss.215-216). Türkiye’de sanat eğitimi alanında teknolojinin değişim hızına yeterince ayak uydurulamamasının bir diğer nedeni de teknolojiye uygun olarak değişimin talep ettiği malzeme ve araçların takip edilmesi için eğitime ayrılan finansal kaynağın yetersizliğidir. Sanatın her alanında etkin olan teknolojik gelişim; kullanılan malzemeden yöntemle kadar her aşamada eğitimi etkilemektedir. (Erbay, 1997, s.176). Sanat eğitiminde bilginin kolay ve kaliteli aktarımı anlamında dijital teknolojilerin kullanılması önemli ve gereklidir. Bilgisayar ve çoklu ortam ürünlerinin eğitimde etkililiği konusunda sanat eğitime yönelik ciddi bir araştırma ve etkinlik eksikliği bulunmaktadır. Teknolojinin bir ürünü olan sanat ve eğitim alanındaki veriler birleştirilerek sanat eğitime entegre edilmelidir (Demirel, 2006).

Dijital sanatın ne olduğu ve sanat eğitimi içinde dijital sanatın nasıl bir öneme sahip olduğu sorularının cevabı; dijital sanatın sanat eğitimini bilgi teknolojisi ile bütünleştirmesi ve bilgi teknolojinin çocuğun gelişiminde ilk sıralarda yer alması bağlantısında gizlidir. Bu durumda dijital sanat doğrudan bütün görsel sanatlar eğitimin bir parçası haline gelmektedir. Dijital okur-yazarlık insan yaşamında bir öncelik halini aldığı zamandan bu yana farkında olunmasa da dijital sanat yoluyla öğrenmeye devam edilmektedir (Liu, 2007, s.97). Dijital teknolojiler sanat eğitiminin her kademesinde etkili olmaktadır. Son zamanlarda özellikle yurtdışındaki araştırmalarda, birçok araştırmacının üzerinde durduğu en önemli konu, sanat öğretmeni yetiştirilmesinde teknik öğretimin vurgulanması ancak pedagojik anlayışın yetersiz kalmasıdır.

Dijital teknolojilerin de etkisiyle yeni bir görsel kültürün oluştuğu, sanatın öğrenilmesi gereken yeni bir dil yarattığı, yeni öğretim araç ve tekniklerinin çağdaş eğitim programlarının ayrılmaz bir parçası haline geldiği söylenebilir. Sanat eğitimcilerinin teknoloji alanındaki gelişmelerle yakından ilgilenmeleri bir zorunluluk halini almıştır. Sanat eğitimin her basamağında, teknolojinin yardımı ile bu yeni dili öğrenmek ve öğretmek sanat eğitimcilerinin önde gelen görevlerindendir (Karaaslan ve diğerleri, 2010). Bugünün insanı, hızla gelişen teknolojinin sunduğu olanaklarla çevresinde oluşan sanat aktivitelerine tanık olmakta, internet sayesinde birçok sanatsal aktiviteye sanal da olsa ulaşılabilir. Nitelikli ya da niteliksiz; bir şekilde sanat eseriyle isteyerek ya da istemeden meydana gelen karşılaşmalar, ilkeleri ve hedefleri çok iyi belirlenmiş nitelikli bir sanat eğitiminin gerekliliğini ortaya koymaktadır (Yolcu, 2009, ss.1-2).

Teknolojinin Değişken Doğası

Teknolojinin kendi doğasından kaynaklanan özellikleri entegrasyon sırasında zorluklara neden olabilmektedir. Geleneksel eğitim teknolojileri kullanılmaya başlandıkları günden, bugüne kadar geçen zamanda çok fazla değişikliğe uğramamışlardır. İşlevleriyle ilgili olarak içyapılarını, çalışma mantıklarını anlamak kolaydır. Dijital teknolojiler ise geleneksel teknolojilerin tersine çok yönlü ve değişken bir yapı sergilerler. Dijital teknolojilerin güçlü yanı birçok farklı işlevlerde kullanılabilen çok yönlü yapılarıdır. Ama bu yönü, aynı zamanda onları anlayıp kullanmayı zorlaştırdığı için zaman zaman bir sınırlamaya da dönüşebilmektedir. Dijital teknolojilerin iç

mekanizmaları ve işleyişi kullanıcıları için çoğu zaman bir sır olarak kalmaktadır, işleyişini öğrenmek zordur çünkü bir çok alana hakim olmayı gerektirmektedir. Dijital teknolojilerin değişkenliği ise donanım ve yazılımlarının her gün gelişmesinden kaynaklanmaktadır. Bu yüzden dijital teknolojileri kullanmak için gereken öğrenim süreci de sürekli değişmektedir. Dijital teknolojilerin öğrenme ortamlarına entegrasyonu sürecinde öğretmenlerin belirsizlik, hüsrana ve sürekli değişime hazırlıklı olarak yaşam boyu öğrenimlerine devam etmeleri gerekmektedir (Koehler ve Mishra, 2008, ss.7-8).

Öğretmenlerin Teknoloji ile İlgili Korkuları

Öğretmenlerin teknoloji kullanımı ile ilgili deneyimsizliklerinden korkuları, entegrasyon sürecinde karşılaşılan en büyük zorluklardan birisidir. Birçok öğretmenin günlük yaşamlarında kullanmalarına rağmen çoğu zaman dijital teknolojilerin değerini takdir etmemesi, öğretimleriyle alakasız olduğunu düşünmesi ya da kendilerini bu alanda yetersiz hissetmelerinden kaynaklanmaktadır (D'Angelo, 1988; Koehler ve Mishra, 2008). Bu durum ise öğretmenlerin ve öğretmen adaylarının bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanma istek ve cesaretleriyle ilgilidir. Üniversitelerin ilgili bölümlerinde geleceğin sanat öğretmenleri olacak lisans öğretmenlerinin bu konuda yetersiz eğitim alması özellikle dijital teknolojilere karşı korkuyla yaklaşımlarına ve eğitim öğretim sürecinde bu teknolojilerden yararlanmak istememeleri gibi bir yaklaşımla sonuçlanmaktadır.

Öğretmen ve Öğrenci Arasındaki Bölünme

Teknolojinin öğrenme ortamına entegrasyonu ile ilgili birçok kaynakta öğretmen ile öğrenci arasında açılacak uçurumdan söz edilmektedir (Prensky, 2001; Koehler ve Mishra, 2008; Black ve Browning, 2011). Bu uçurum, Prensky (2001)'nin *dijital yerli* (digital native) ve *dijital göçmen* (digital immigrants) olarak adlandırdığı iki grup arasındaki bölünme yüzünden yaşanmaktadır. Prensky bu adlandırmayı “dil öğrenimi” ile ilişkilendirmiştir; nasıl ki anadil ve sonradan öğrenilen diller konuşulurken farklılıklar yaşıyorsa teknoloji konusunda da benzer farklılıklar hatta zorluklar yaşanmaktadır. Dijital yerliler, yani teknolojinin dilini anadili gibi konuşanlar, tamamen dijital teknolojilerle kuşatılmış bir dünyada doğup büyüyen ilk kuşağı ifade etmektedir. Bu kuşaktaki çocuklar, yani aday öğretmenlerin kendilerine eğitim vermek üzere

yetiştirildiği öğrenciler, doğdukları günden bu yana dijital oyuncaklar, bilgisayarlar, video oyunları, dijital müzik çalarlar, video kameralar, cep telefonları, internet, e-posta iletileri ve dijital çağa ait diğer araçlar ile iç içe yaşamaktadır.

Dijital göçmenler, yani sonradan öğrendikleri yeni bir dili konuşmaya çalışanlar ise, dijital bir dünyaya doğmayan ancak hayatlarının bir noktasında teknolojiyle ilgilenmek durumunda olan kuşaktır. Bugün hizmette olan birçok öğretmen için dijital göçmen nitelendirmesi kullanılabilir. Dijital göçmenler için internet ilk başvuru kaynağı değildir, yeni bir program öğrenmeye çalışırken, program kendi kendisini öğretebilecekken onu açıp deneyimlemek yerine yardımcı kılavuzu okurlar, hatta bazen e-posta ya da e-makalelerin çıktısını alarak okurlar. Bu yeni dili henüz çok akıcı konuşamadıkları ama öğrenmeye çalıştıkları ortadadır. (Prensky, 2001). Zamanının çoğunu televizyon, bilgisayar, akıllı telefon, tablet bilgisayar veya oyun konsolu karşısında geçiren bugünün gençleri ve çocukları kendilerine etkileşimli teknolojilerin sağladığı yeni bir dünya kurmaktadır. Bu dünya içinde bir kuşak öncesinin hiç görmediği yeni bir sosyal iletişim ve işbirliği düzeni işlemektedir. İtibarlarını modernist atölye uygulamalarına bağlı kalarak kazanmış, bilgisayar öncesi dönemde yetişmiş “dijital göçmen” sanat eğitimcilerinin bu değişen dünya algısını göz ardı etmemesi gerekmektedir (Black ve Browning, 2011, s.20).

Öğretmenlerin Mesleki Sıkıntıları

İlk ve ortaöğretimde sanat eğitimi veren öğretmenlerin meslekleri ile ilgili sıkıntı ve kaygılarının, teknolojinin sanat eğitime entegrasyonu ile ilgili çalışmalarını da etkilediği söylenebilir. Buna neden olan durumlardan biri ilköğretimde 2 ders saati olan sanat derslerinin Görsel Sanatlar dersi adı altında 1 saate düşürülmesi ve ortaöğretimde seçmeli ders haline getirilmesidir. Programda, öğrenci merkezli öğrenme ve buna bağlı olarak öğrenci kazanımları ön plana çıkmaktadır. Bu kazanımlar, görsel sanatlarda biçimlendirme, görsel sanat kültürü ve müze bilinci olmak üzere 3 temel öğrenme alanına göre şekillenmektedir. Teorik bilginin yapılandırılması ve yapılandırılan bilgilerin uygulamaya dönüştürülmesi, öğrencilere estetik duygusunun ve eleştirel düşünmenin kazandırılması gibi gereklilikleri olan sanat derslerinin bunu yaparken, beşeri, coğrafi, sosyal, ekonomik, politik ve teknolojik açıdan tarihi ve güncel durumları değerlendirmesi de beklenmektedir. Kendi içinde sanat tarihi, sanat ortamı, eleştiri, çok

kültürlülük, etkileşim gibi sanat dünyasının yıllardır uğraştığı durumları, eğitim gibi son derece kapsamlı ve önemli bir disiplinle de birleştirmek zorunda olan sanat eğitiminin tüm bu sayılanları 1 ders saati içinde öğrencilere kazandırmasını beklemek zor bir hedeftir. Sanat ve eğitim gibi iki vazgeçilmez ve aynı oranda karmaşık konuyu bir araya getirmeye çalışan sanat eğitimi alanında ders saatlerinin düşürülmesi çözülmesi gereken yeni sorunları da beraberinde getirmektedir. Bunun en büyük göstergelerinden biri de sanat eğitiminin farklı kademelerinde görev alan öğretmenlerin kaygı içinde olmasıdır. Program içerik ve kılavuzuna erişmekte de zorlanan öğretmenler, ders planı, etkinlikler, değerlendirme gibi konularda yeni düzenlemelerin getirdiği sıkıntıları yaşamaktadır.

Türk Eğitim Sendikası, Milli Eğitim Bakanlığına gönderdiği 14.10.2010 tarihli yazısında (EK A), Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı Kararı uyarınca 2010-2011 eğitim-öğretim yılında uygulanacak Haftalık Ders Çizelgelerine göre Görsel Sanatlar dersinin ilköğretim kurumlarında 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda haftada 1 saat, ortaöğretim kurumlarında ise seçmeli ders olarak okutulmasının, bu dersten beklenen faydanın sağlanması açısından yeterli olmadığını belirterek, Görsel Sanatlar ders saatinin ilköğretim kurumlarının 4, 5, 6, 7. ve 8. sınıflarında haftada 2 saate çıkarılması ve ortaöğretim kurumlarında bu dersin zorunlu ders haline getirilmesini talep etmiştir. Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın, 26.10.2010 tarih ve B.08.0.TTK.0.72.01.00 sayılı resmi cevap yazısında (EK B), görsel sanatlar ders saati korunarak herhangi bir değişikliğe gidilmediği, ilköğretim kurumlarının 1-5. sınıflarına konan serbest etkinlik saatlerinde öğrencilerin özel yeteneklerini geliştirmeye yönelik olarak resim, müzik ve sporla ilgili faaliyetlerde bulunulabileceği, 6-8. sınıflarda ise seçmeli dersler arasında bulunan sanat etkinlikleri dersinde sanat alanlarından biri ya da bir kaç üzerinde yoğunlaştırılmış etkinlikler yapılabileceği, ortaöğretim kurumlarında, 2009-2010 öğretim yılında görsel sanatlar dersi, görsel sanatlar/müzik/beden eğitimi adı altında ortak zorunlu seçmeli ders iken, 2010 öğretim yılında görsel sanatlar/müzik adı altında zorunlu seçmeli ders olarak kabul edilerek seçilme oranının %33'den, %50'ye çıkarıldığı bildirilmiştir (Türk Eğitim Sendikası, 2010).

Black ve Browning (2011)'e göre yöneticiler ve karar alıcılar bu tür zorluklara değinerek, destekleyici sanat eğitimi politikaları geliştirip hayata geçirmelidir. Bu politikalar ile öğretmen adayları ve hizmetteki öğretmenler için daha iyi eğitim sağlanabilir, öğretmenlerin streslerini azaltılabilir, öğretmenlere teknoloji kullanımını

öğrenmek ve uygulamak için daha fazla zaman tanınabilir, öğretim yükü azaltılarak, donanım ve yazılım edinebilmek için daha fazla kaynak sağlanabilir (s.19). Türkiye’de de öğretmenler yukarıda bahsedilenlere benzer eğitim politikaları ve zorluklarla yüzleşmektedir. Araştırmacının 2013 yılı Haziran ayında görevli olarak katıldığı Zümre toplantılarında, Eskişehir Bölgesi sanat öğretmenlerinin en büyük sıkıntılarının, norm kadro fazlası olmak, ders saatlerinin azalması ve sanat derslerinin seçmeli olması yüzünden yaşanan olduğu görülmüştür. Öğretmenlerin birçoğunun çalıştıkları okullarda oluşan benzer durumlar yüzünden işleri konusunda kendilerini tehlikede hissettikleri ve bu yüzden de çok stresli oldukları gözlenmiştir. Öğretmenlerin özlük hakları ve dersleriyle ilgili ciddi kaygıları yüzünden toplantı boyunca teknoloji kullanımına ilişkin hiçbir konuya değinilmemiştir. Öğretmenler, sanat etkinlikleri dersi için izlenecek bir müfredat bulunmadığını, dersi kendilerinin planladığını belirtmiştir (AG, 20 Haziran 2013).

Öğretmen ve Öğrencilerin Teknolojiye Erişim Sorunu

Kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla birlikte, sanat eğitimcileri dijital teknolojileri eğitimde giderek daha çok benimsiyor olsalar da, bu uyum sürecinin oldukça yavaş ilerlediği söylenebilir. Birçok öğretmen hala teknolojiyi ya çok nadir kullanmakta ya da sanat sınıflarında kullanmaktan kaçınmaktadır (Black ve Browning, 2011, s.19). Özellikle 1980’ler ve 1990’larda sınıflarında bilgisayardan yararlanmak isteyen sanat öğretmenleri, teknolojik araçların çok pahalı olması nedeniyle teknolojiden uzak dururken 2000’lerde kişisel bilgisayarların ucuzlaması, internete erişimin yaygınlaşması ile bu durumun değişmeye başladığı söylenebilir.

Her ne kadar dijital teknolojiler ucuzlamış ve kolay erişilebilmiş olsa da sanat öğretmenleri için bu teknolojilere erişim zaman zaman hala sorun olabildiği görülmektedir. *Dijital bölünme* (Digital Divide) olarak adlandırılan bir diğer bölünme de öğretmenler için sıkıntılı bir sürece neden olabilmektedir. Ekonomik, sosyal ya da etik birçok farklı biçimlerde karşılaşılabilen dijital bölünme, en son teknolojiye erişebilenler ile erişemeyenler arasındaki bölünmedir (Koehler ve Mishra, 2008, s.10). Öne çıkan sorun, dijital teknolojilerin diğer araç gereçlere oranla hala pahalı olması ve bu nedenle artan maliyete paralel olarak oluşan kaynak sıkıntısıdır. Eğitim verdiği kademe fark etmeksizin neredeyse bütün sanat eğitimcileri bu konuda problemler

yaşamaktadır. Atölyelerinde kullanacakları ya da öğrencilerinden talep edecekleri materyal ve malzemeler, diğer disiplinlere göre özelleştikinden fiyatları da artmaktadır. Fırça, boya, kağıt ve tuval gibi geleneksel malzemelerin yanı sıra zaten pahalı olan sanat ve tasarım yazılımlarının çalıştırılabilmesi için daha hızlı ve güçlü donanıma sahip dolayısıyla daha pahalı bilgisayarlar da gerekmektedir. Sanat eğitimcilerinin, özellikle de görsel sanatlar öğretmenlerinin, profesyonel sanat ve tasarım yazılımlarının dışında öğrencilerinin çalışabileceği yazılımlara yönelmeleri gerekmektedir (Wood, 2004, s.180). Bu soruna yönelik olarak dünya genelinde, teknolojinin öğrenme ortamlarına entegrasyonu ile ilgili bazıları hükümetlerin eğitim politikaları olarak hayata geçirilen çalışmalar gerçekleştirilmektedir.

Gregory (2009)'nin ve Sabol (2010)'un çalışmalarında “Hiçbir Çocuk Geride Kalmasın (No Child Left Behind Act)” hareketinin bir sonucu olarak, sanat öğretmenlerinin yüzleşmek zorunda kaldığı kısıtlayıcı ve destekleyici olmayan sanat eğitimi politikaları yüzünden son on yıl içinde teknoloji kullanımının, sanat eğitimine ayrılan bütçenin ve sürenin düştüğünü belirtmektedirler. Sanat öğretmenlerinin öğretim süreçlerinde teknolojiye başvurmadaki gönülsüzlüklerine neden sayılabilecek bu temel etkenlere; yazılımların zorluğu, artan stres, ağır öğretim yükü, zaman sınırlamaları, donanım ve yazılım yetersizliği, öğretmenlerin destek ve eğitimden yoksun olmaları gibi etkenler de eklenebilir (Akt: Black ve Browning, 2011, s.19).

Başbakan Recep Tayyip Erdoğan, Milli Eğitim Bakanı Nimet Çubukçu ve Ulaştırma Bakanı Binali Yıldırım'ın katılımıyla, 20 Kasım 2010 tarihinde yapılan bir açıklama ile “Fırsatları Arttırma, Teknolojiyi İyileştirme Hareketi”, (FATİH) basın yoluyla halka duyurulmuştur. Milli Eğitim ve Ulaştırma Bakanlıklarınca ortak yürütülecek proje ile sınıfların birer teknoloji merkezi haline getirilmesi planlanmaktadır. Üç yılda tamamlanması hedeflenen proje kapsamında 42 bin okuldaki 570 bin dersliğe dizüstü bilgisayar, projeksiyon, internet, yazıcı ve akıllı tahta sağlanacağı bildirilmektedir. Projenin tamamlanması ile okullarda bulunan Bilgisayar Teknoloji Sınıfları kapatılıp bu sınıflardaki bilgisayarlar okul içerisinde dağıtılacağı, proje ile öğretmenlerin doğrudan bilgisayara bağlı tahtalarla ders işleyebileceği, sınıflarda e-kitaplar kullanılacağı ve her öğrencinin kendi sınıfında bilgisayara erişme imkanı bulabileceği belirtilmektedir (Atakan, 2010). 22 Kasım 2010 tarihinde Ntvmsnbc Haber Ajansının internet sitesinde yayınlanan habere göre, projenin yeni

nesillere verilen önemi gösterdiğini ve Türkiye’yi bilgi toplumuna ulaştırma konusunda büyük güç kazandıracağını ifade eden Bakan Çubukçu, eğitimde fırsat eşitliği ve kalitenin arttırılmasını amaçladıklarını, proje kapsamında donanım alt yapısının iyileştirileceğini, eğitsel e-içeriğin sağlanacağını, öğretim programlarının bilişim teknolojisini içerecek hale getirileceğini, öğretmenlerin hizmet içi eğitiminin, bilinçli, güvenli ve izlenebilir bilişim teknolojisi kullanımının sağlanacağını belirtmiştir (FATİH Projesi için İmzalar Atıldı, 2010, parag.5).

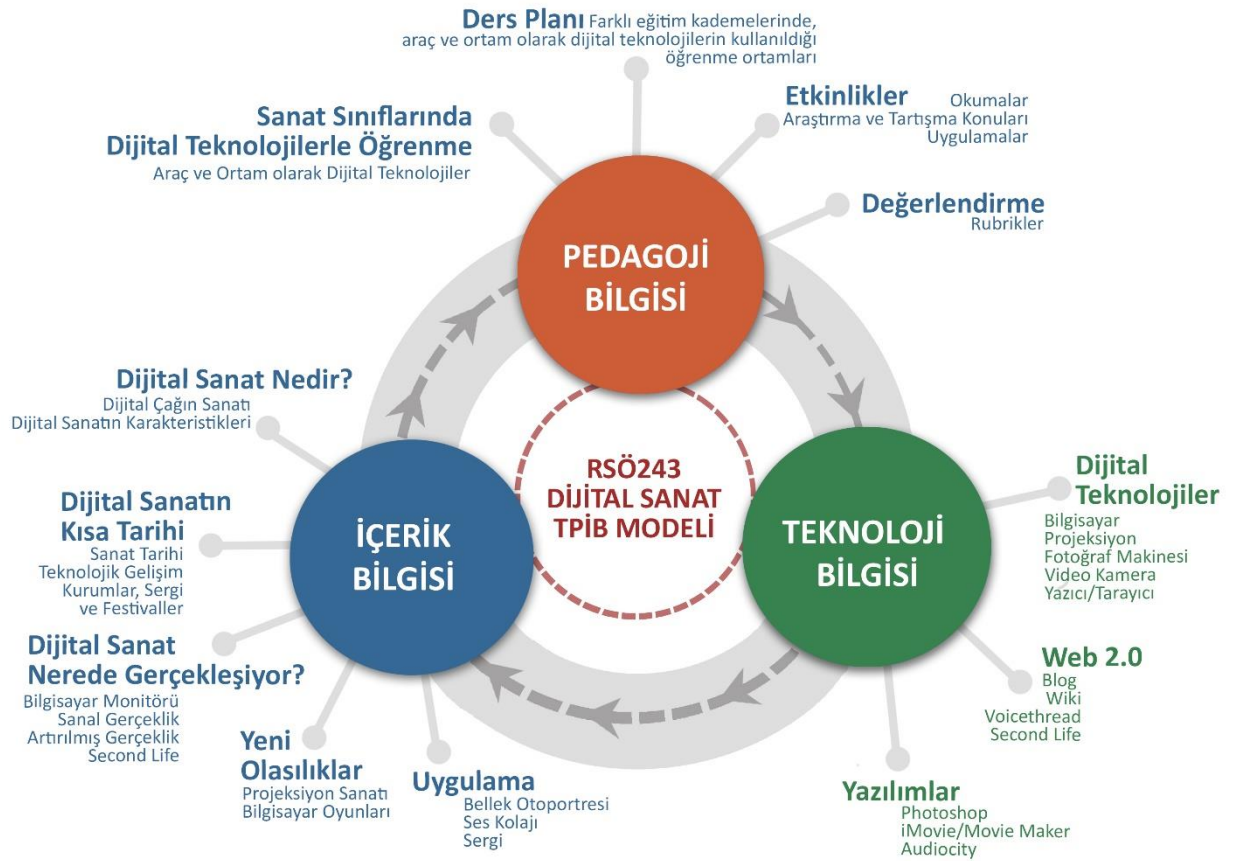
Aynı tarihlerde birçok haber kaynağında yayımlanan haberlerin ortak noktası eğitim ortamlarında kullanılmaya yönelik olarak sağlanan, özellikle bilgisayar, akıllı tahta ve internet gibi teknolojik araçlardır. Eğitsel e-içeriğin ve hizmetçi eğitimin sağlanacağı belirtilmekle birlikte bununla ilgili detaya girilmemekte, çoğunlukla okullara sağlanan veya sağlanacak olan teknik donanım, bu donanımların kapsamı ve maliyeti üzerinde durularak sayısal bilgiler verilmektedir. Gelişen teknolojilerin, sanat eğitimine entegrasyonu sürecinde teori ve uygulamada gerekli donanımlar sağlanmadan bütünleşmenin gerçekleştirilemeyeceği açıktır. Ancak bu teknolojileri kullanacak yetkin öğretmenler ve uygun içerik olmadan sınıfların en son teknoloji ürünü araçlarla donatılması da bir anlam ifade etmemektedir. Bu açıdan, süresi, kapsamı, bütçesi ve genel hedefleri de dikkate alınarak düşünüldüğünde, FATİH projesi gibi projelerin, alanda yapılacak araştırma ve uygulamaların, sınıflarında öğretime devam eden öğretmenler kadar, öğretmen adaylarını ve öğretmen yetiştiren Eğitim Fakültelerini de yakından ilgilendirdiği görülmektedir. Sınıflarda e-içerik ile ders işleyebilmeyi sağlayan bilgisayar, internet, projeksiyon ve akıllı tahta donanımlarının olması, öğrencilerin seviye ve ihtiyaçlarına uygun içerik bulunmadığı sürece bir anlam ifade etmeyecektir. Sınıflara sağlanacak son teknoloji ürünü araçlar ve teknik donanım, öğrenme ortamında kullanılacak uygun ders içerikleri, bunları kullanabilecek ve değişen durumlara göre yenilerini hazırlayabilecek öğretmenler gerektirmektedir. Teknolojik öğretim ortamının öncelikle Eğitim Fakültelerinde hayata geçirilmesi ve öğrencilerin bu teknolojilerin öğrenme ortamına getirdiği yenilikleri deneyimlemesi, eğitim politikalarının ve bu kapsamda hazırlanan projelerin başarısındaki önemi büyüktür.

Türkiye’de özellikle sanat eğitimi alanında teknoloji kullanımının eski içeriklerin aynı formatta yeni ortamlara aktarılması olarak algılandığı gözlenmiştir. Değişen algı ve iletişim ilişkilerini de göz önünde bulundurarak öğrencilerin yaratıcı

düşünme becerilerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Böylece öğrencilerin günlük hayatlarındaki deneyimleriyle, okulda edindikleri beceri ve yeterliklerin uyumlu bir şekilde ilerlemesi sağlanabilir. Yeni yaklaşımları ve teknolojik uygulamaları kullanan sanat öğretmenleri, dijital çalışmaları da bünyesinde barındıran sanat ortamının anlamlandırılmasında öğrencilerinin bir adım daha ilerlemelerine yardımcı olabilir. Bir yanıyla büyük ölçüde dijital teknolojiler tarafından şekillendirilen bugünün algı dünyasında, öğrencilerin keşfetme ve ifade etme süreçleri bu yeni dünyanın dinamiklerine göre işlemektedir. Bu dinamiklerin işleyişini öğrenip, öğrencilerin problem çözme, görsel akıl yürütme ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmede onlara yardımcı olabilmek için, sanat de öncelikle kendilerini yeniliklere açık tutmalıdır.

Teknoloji entegrasyonu için sanat öğretmenleri iyi planlama yapabilmeli, yeni teknolojilerin kullanımı ve içselleştirilmesi konusunda kendilerini yetiştirebilmelidir. Bu süreç iyi bir planlama, strateji ve yapılandırma gerektirdiğinden bazı sanat öğretmenleri için önce yeni eğitimsel yaklaşımlara açık olmayı zorunlu kılmaktadır (Black ve Browning, 2010, s.20). Öğrencilerin düşünme, bilgiyi işleme ve etkileşime geçme konusunda bir önceki kuşaktan farklı bir süreçte ilerlediğini kabul edilmelidir. Prensky (2001)'nin belirttiği gibi yepyeni bir dili konuşan öğrencilere, ölü bir dil üzerinden bilgi aktarmaya çalışmak, yeni bir dil öğrenmekten daha zordur.

Kabakçı-Yurdakul (2011), çalışmasında öğretmen adaylarının özellikle güncel teknolojilerin kullanımına yönelik uygulamaya dönük beceriler edinmeleri sağlanabileceğini belirtmiştir. Bunun için öğretmen yetiştirme programları öğretmen adaylarının pedagoji ve içerik bilgisine dayalı teknoloji kullanımlarını sağlayacak derslerle desteklenebileceğini önermiştir (s.404). Çalışmanın uygulama kısmının yürütüldüğü dijital sanat dersi de bu bağlamda açılmıştır. Teknopedagogik Eğitim Modeline göre düzenlenen Dijital Sanat dersine ilişkin hazırlanan Şekil 9'un, pedagoji, içerik ve teknoloji bilgilerinin birbirleriyle ilişkili olarak nasıl aktarıldığına dair fikir verebileceği düşünülmektedir.



Şekil 8: Dijital Sanat Dersinde Uygulanan TPİB Modeli

Teknopedagogik Eğitim Modeline göre düzenlenen Dijital Sanat dersinde İçerik bilgisi, dijital sanatın anlamlandırılması, kökenini aldığı sanat tarihinden oluşum ve akımlarla ilişkilendirilmesi, üretildiği ortam ve sergilendiği mekanların sorgulanması, bilgisayar oyunları ve projeksiyon haritalama gibi konular ve uygulamalı öğrenci çalışmalarına yer verilmiştir. Pedagoji bilgisi, sanat sınıflarında araç ve ortam olarak kullanılabilecek teknolojilerle ilgili düzenlemeleri, ders planı, etkinlik ve değerlendirme çalışmalarını kapsamaktadır. Teknoloji Bilgisi ise dijital teknolojilerin kullanımı, Web 2.0 ortamlarının kullanımı ve yazılımların kullanımı olmak üzere incelenmiştir. Teknoloji bilgisi konusunda asıl üzerinde durulması gereken Web 2.0 araçlarının sınıf ortamında nasıl kullanılabileceği konusudur. Ancak bundan önce Teknoloji bilgisini oluşturan bileşenler ile ilgili bilgi verilmesinin daha doğru olacağı düşünülmektedir.

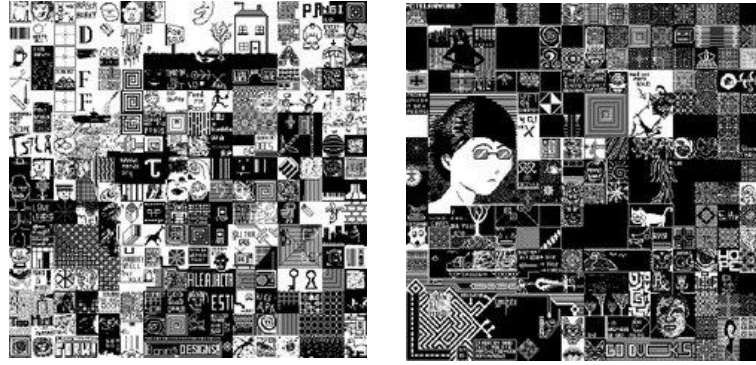
Sanat Eğitimi ve Dijital Teknolojiler

Özellikle yabancı kaynaklarda 1980'lerin ortalarından bu yana bilgisayar ve yazıcı gibi teknolojilerin sanat eğitiminde kullanıldığını göstermektedir (Greh, 1986; D'Angelo, 1988; Hubbard ve Greh, 1991). İnternet ortaya çıkıncaya dek bu kaynaklarda teknolojinin sanat sınıflarında kullanımı ile ilgili çalışmaların çoğu bilgisayar grafikleri olarak adlandırılmıştır. Konuyla ilgili bu yıllarda yayımlanan makale ve kitaplarda özellikle bilgisayarların pahalı olması, öğretmenlerin bilgi ve deneyimlerinin yetersiz kalması, uygulamalar için bilgisayar atölyelerinin düzenlenmesi, uygulamalarda bilgisayara ulaşılsa bile henüz bugün kullanılan gelişmiş programların bulunmaması nedeniyle kullanılacak program sıkıntısı yaşanması gibi problem üzerinde durulduğu görülmektedir. Bugün gelinen noktada, bilgisayar, projeksiyon, fotoğraf makinesi, video kamera, tarayıcı özelliği de bulunan bir yazıcı, akıllı tahta, tablet bilgisayar ve internet gibi araçların sınıfların doğal birer parçası haline geldiği söylenebilir. Öğretmenlerin bu teknolojilerle ilgili kaygıları da, sadece kullanımlarının deneyimlenmesi yerine en etkin öğrenme ortamlarını oluşturmada yapılandırmacı öğrenme yaklaşımının da önerdiği şekilde işbirlikçi ve araştırmaya dayalı çalışmaların yapılabilmesi yönünde değişmektedir.

Dijital sanat dersinde araştırmacı ve öğrencilerin erişim sağlayabildiği bilgisayar, yazıcı, video kamera, projeksiyon, yazıcı/tarayıcı ve internet gibi araçlar kullanılmıştır. Aronson (2004)'un da belirttiği üzere dijital teknolojilerin dijital sanat bağlamında entegrasyonu söz konusu olduğunda yalnızca teknik becerilerin geliştirilmesi yeterli olmamaktadır. Teknik beceriler kadar sanatsal anlayışlarında geliştirilmesi önem taşımaktadır (s.188). Bu düşünceden yola çıkarak dijital sanat dersinde belli bir yazılımın öğretimi amaçlanmamıştır. Etkinlik ve uygulamalarda gerekli olan, Office araçları, Photoshop, iMovie, Movie Maker, Audacity kullanılan temel programlar arasındadır. Bunun dışında gerekli görülen yerlerde, erişilebilen başka yazılımların kullanımına da başvurulmuştur. Bu dijital donanımların dışında Web 2.0 ortamındaki blog, wiki, voicethread, second life gibi araçlardan da yararlanılmıştır. Bu noktada Web 2.0 ortamının yapısı ile ilgili bilgi vermenin doğru olacağı düşünülmektedir.

Web 2.0 Araçları

Bloglar, dinamik web sayfaları, Flickr, mySpace, çevrimiçi oyunlar, YouTube ve içeriğini kullanıcıların oluşturduğu diğer ortamlarla, internette gezinmek yapmak artık pasif bir etkinlik olmaktan çıkmıştır. Web sayfaları artık ziyaretçilerini, kendi içeriklerini hazırlayıp yüklemeye böylece site trafiğini arttırabilmeye ikna edebildiği ölçüde başarılı sayılmaktadır. Sanatçılar da bu işbirliği potansiyelini vurgulayacak çalışmalar üretmektedir. Bu sanatçıların rolü çalışmayı yaratmaktan çok başkalarının yaratıcı eylemlerine yardımcı olmaya doğru değişmiştir. Andy Deck'in 2001 yılında başlayan *Glyphiti* adlı çalışması buna bir örnek olarak gösterilebilir (Colson, 2007, s.82).

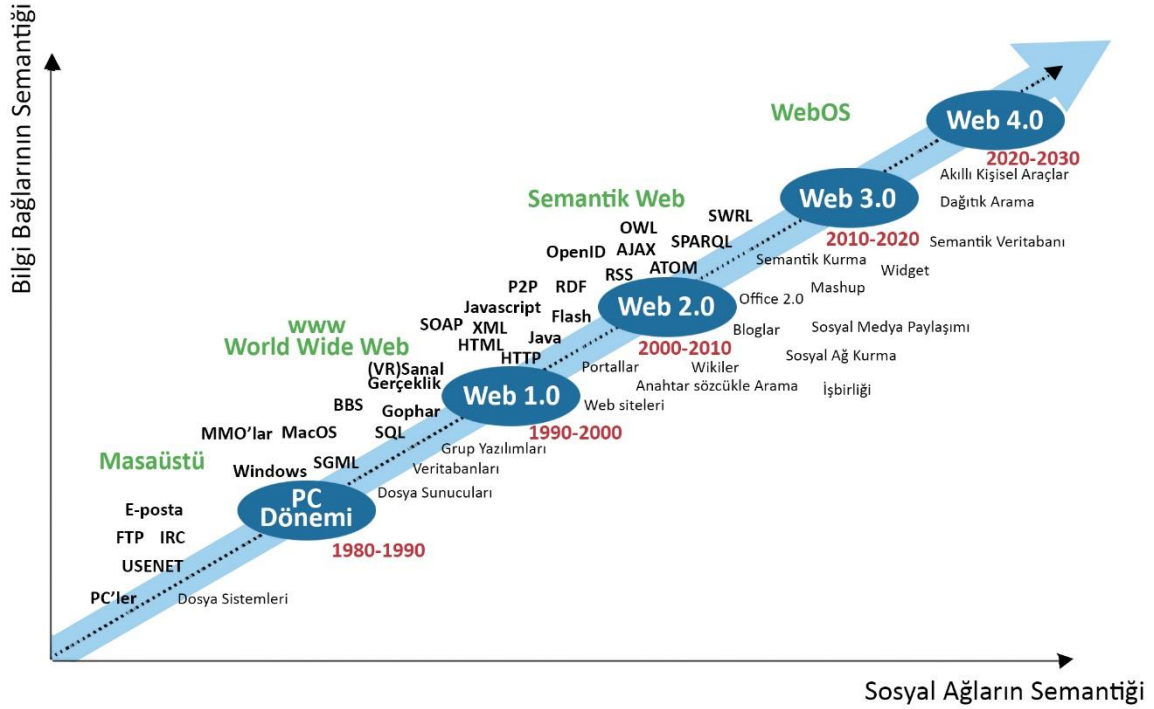


Resim 6: Andy Deck, *Glyphiti*, 2003 ve 2006 yılına ait görüntüler
(Kaynak: “*Glyphiti*”, Arts Council)

Glyphiti çevrimiçi işbirliğine dayalı bir çizim projesidir. Geniş ölçekli bir projeksiyon gelişen bir grafiti çalışmasını duvara yansıtmakta ve alana gelen ziyaretçiler “Glyph”leri yani grafiksel birimleri düzenlemek ve yenilerini eklemek üzere davet edilmektedir. Bu grafiksel birimler artık birer kullanıcı haline gelen ziyaretçiler tarafından gerçek zamanlı bir görseli oluşturuyordu. Bu tür çalışmalarda öne çıkan, işbirliği, iletişim, yeniden düzenlenebilirlik gibi kavramlar Web 2.0 etkileşim ortamını betimlemektedir (Colson, 2007, ss.82-83).

Web 2.0 kullanıcıların sürece dahil edildiği, kendi içeriklerini kendilerinin üretebildiği katılımcı bir yapı olarak ortaya çıkmıştır (Okur, 2013, s.132). Hızlı, kolay ve ekonomik yapısıyla her gün yeni olanaklar sunan web teknolojisi 1990’larda başladığı

gelişimine günümüzde hızlanarak devam etmektedir. Bu gelişmeyi ve Web 2.0 kavramını daha iyi anlamlandırabilmek için aşağıdaki şekil yardımcı olabilir.



Şekil 9: Web Teknolojisinin Gelişimi

(Aktaran: Okur, 2013, s.129, Kaynak: Radar Networks & Nova Spivack, 2007'den Türkçeleştirilmiştir. <http://i.i.cbsi.com/cnwk.1d/i/bto/20080418/webtimeline.jpg>).

Web 2.0 terimi ilk olarak 2004 yılında düzenlenen bir konferansta Tim O'Reilly tarafından kullanılmıştır. O'Reilly'e göre Web 2.0 bilgisayar teknolojisinde bir devrim niteliğindedir çünkü bakış açısındaki değişimi ifade eder. İnternet, evrensel boyutlarda bilgiye her zaman erişim sağlanabilecek bir yapıdadır. İnternetin dünya çapında yaygınlaşması, artan kullanıcı sayısı ile birlikte daha fazla ve farklı bilginin talebine de neden olmaktadır. Bilginin yalnızca yayıncısının tekelinde olması, içeriklerin oluşturulmasında kullanıcıların daha aktif ve katılımcı olması fikrini beraberinde getirmiştir. Bilginin üretilmesinde, internet ortamında bilgiyi arayanların deneyim ve birikimleri önem kazanmıştır. Web 2.0'ın ortaya çıkmasına neden olan O'Reilly'nin bahsettiği farklı bakış açısı artık kullanıcılarının web içeriklerini üretebilir, geliştirebilir ve paylaşabilir hale gelmesinden kaynaklanmaktadır (Okur, 2013, s.132).

Okur (2013), Web 2.0'ın temel özelliklerini, kullanıcının aktif rolü ve kontrolü, Dinamik yapısı, etiketleme özelliği, içerik dağıtımı olarak sıralamıştır. Kullanıcılarının herhangi bir programlama dilini bilmiyor olsalar bile kendi istekleri doğrultusunda geliştirebilecekleri web siteleri ile bilgilerini paylaşımları mümkün olmuştur. Bu sayede Web 2.0 ile birlikte web teknolojisi, eski durağan yapısından kurtulup dinamik bir yapı haline gelmiştir (s.133). Bu çalışma açısından üzerinde en çok durulması gereken nokta, Web 2.0'a dinamizmini kazandıran özelliği olan kullanıcıların karşılıklı etkileşime ve işbirliğine girebilmesidir. Özellikle yapılandırmacı öğrenme gibi çağdaş yaklaşımlar ve günümüz toplumunun ihtiyaç duyduğu bilgi okur yazarlığı, grup çalışmasına yatkınlık, bilgileri analiz etme ve problem çözme gibi beceriler göz önüne alındığında Web 2.0 teknolojisinin sağladığı araçlarla oluşturulan eğitim ortamlarının pedagojik potansiyeli önem kazanmaktadır (Karaman, Yıldırım ve Kaban, 2008, s.35).

Web 1.0 yalnızca okunabilen ortamlar sunarken, Web 2.0 teknolojisi, durağan bilgi sunan ve sadece okunan web siteleri yerine metin, resim, ses, video gibi her tür içeriğin kolaylıkla yüklenebildiği, paylaşılabildiği, okuyanların yorumlar yazabildiği ve içeriğin günden güne geliştiği ortamlar ve bunları sağlayan araçları sunmaktadır. Web 2.0 alıntılarının fotokopileri yerine URL adreslerini, ansiklopediler yerine Wikipedia'yı, sınırlı katılım yerine çoklu katılımı, poster ya da slaytlar yerine Flickr'deki gibi görüntüleri, basılı ders kitapları yerine e-kitapları ve wikipatları, sınıftaki haritalar yerine Google Earth'ı, bireysel zeka yerine işbirlikçi zekayı, öğretmen merkezli yaklaşımların yerine öğrenci merkezli yapılandırmacı öğrenmeyi getirmiştir (Bilgiç, 2011).

Karaman ve diğerleri (2008), araştırmalarında Web 2.0 uygulamalarının eğitimde kullanımıyla ilgili Eric veri tabanındaki yayınları derlemişlerdir. Elde ettikleri bulgulara göre yayınlarda en çok blog ve wikilerin kullanıldığı, yayınların sayılarının giderek arttığı, ilköğretim ve lisans seviyesinde yoğunlaştığını belirtmişlerdir. Ayrıca bu uygulamaların, öğrenmeyi desteklediğini, grup çalışmaları için uygun bir ortam oluşturduğunu ve üst düzey düşünme becerisini geliştirmeye yardımcı olduklarını saptamışlardır. Web 2.0 uygulamalarının eğitim ortamlarına katkılarını şu şekilde sıralamışlardır;

- Grup çalışması alışkanlığı kazandırması
- Etkili öğrenme sağlanması

- Üst düzey düşünme becerileri geliştirilebilmesi
- Bilgi okur-yazarlığı kazandırması
- Yapılandırmacı problem çözme becerisinin kazandırılması
- Öğrenciye uygun, ilgi çekici araçlar olması
- Bireysel gelişimi desteklemesi (s.39).

Eğitim amaçlı kullanılabilecek birçok farklı Web 2.0 aracı saymak mümkündür. Bu çalışmada etkinlikler kapsamında üzerinde durulan araçlar, Blog, Wiki, Second Life ve Voicethread olarak sıralanabilir. Bunun yanında sınıf içi uygulama ve etkinliklerde, Facebook gibi sosyal ağlar ile Youtube, Vimeo, Flickr gibi fotoğraf ve video paylaşım araçları da kullanılmıştır. Ders sırasında yoğun olarak kullanılan Web 2.0 aracı olarak bloglar ile ilgili açıklamaların verilmesi yararlı olacaktır.

Blog. Araştırma yapmaya nasıl başlanacağı sorusunun cevabı bugünlerde kütüphanelerden internet ortamına kaymış gibi görünmektedir. Araştırma yaptığınız herhangi bir konuda, bir arama motorunda anahtar kelimeleri yazmanızla, doğruluğu kesin olmamakla birlikte yüzbinlerce adres sonuç olarak karşınıza gelebilmektedir. Bu sonuçların arasında birçok blogla karşılaşma olasılığınız da oldukça yüksek görünmektedir çünkü neredeyse her konuda blog açılmış olduğu söylenebilir. Birkaç yıl öncesine kadar ne olduğu, bugüne kıyasla pek de bilinmeyen bloglar bazen sadece meraktan açılmış ve güncellenmemiş olabilesine karşın, içinde gerçekten değerli bilgiler barındıran bloglar da bulunabilmektedir.

Bağlantılı metin aktarım protokolü (HTTP)'nin bulunuşundan sonra, insanlar günlük yaşamlarına ve düşüncelerine ilişkin çevrimiçi kronolojik günlükler göndermeye başlamış ve bu günlüklerin internet ortamının her yerine dağılması gecikmemiştir. John Barger, 17 Aralık 1997 tarihinde, “Web log” terimini kullanmıştır. 2 yıl sonra Peter Merholz kendi internet günlüğünde “blog” kelimesini espiri olarak kullanmıştır. Daha sonra mikrobloglar olarak bilinen küçük kişisel bloglar fazlasıyla popüler olmuştur. Eğlenceli ve hızlı olmalarının yanı sıra blogların hükümetler üzerinde bile büyük etkileri olabilmektedir (The Big Internet Museum, 2012). Günümüzde en sık kullanılan sosyal medya araçlarından biri haline gelen, weblog, wen

günlüğü, internet günlüğü, ağ günlüğü, günce isimleriyle de karşımıza çıkabilen bloglar, farklı kaynaklarda birçok farklı şekilde tanımlanmaktadır;

Blog, genellikle güncelden eskiye doğru sıralanmış yazı ve yorumların yayımlandığı, yayıncının seçimine göre izleyicilerin gönderilere yorum yapabildiği web tabanlı bir yayını belirtir (Vikipedi, 2011). Ağ üzerinde kullanıma sunulmuş bir günlük tutma ve izlekli tartışma aracıdır (Cennamo, K., Ross, J., & Ertmer, P., 2009, s.378). Genellikle yazarının belli konulardaki görüşlerini yansıtan, takvim, arşiv ya da diğer internet sitelerine bağlantıları kapsayan, içeriği kronolojik olarak düzenlenmiş bir internet sitesidir (Overby, 2009, s.19). Bir blog, bireyin kendi kelimelerini, düşünce ve görüşlerini yazılım yoluyla aktarmasını ve sürekli güncelleyebilmesini sağlayan çevrimiçi bir günlük olarak düşünülebilir (Campbell, 2003). Bu tanımların ortak noktalarından hareketle bloglar, çok fazla teknik bilgi gerektirmeden, bireylerin istedikleri yazı, görsel, ses ve videoları kronolojik olarak düzenleyebildikleri, gönderimler ve yorumlar yoluyla etkileşim sağlanan web sitesi ortamları olarak tanımlanabilir.

WordPress, Blogger gibi servisler, kullanıcılarının ücretsiz olarak blog oluşturabilmelerini sağlamaktadır. Bu ortamlarda kullanıcılar hazır şablonlar üzerinden kendi düzenlemelerini yaparak bloglarını yayımlayabilmektedir. Böylece internet tabanlı belgeler oluşturmak için programlama dillerini ya da tasarım yazılımlarını öğrenme zorunluluğu olmadan, internet bağlantısına sahip herkes istediğinde bir blog sayfası yayımlayabilir. Bir blogun birden fazla yazarı/yöneticisi olabilir ve okuyucular birbirlerinin gönderilerini yanıtlayabilir böylece blog yazarı ve okuyucular arasında bir etkileşim oluşabildiği gibi okuyucuların birbirleriyle fikir alış veriş yapmaları da sağlanabilir. Bu yönüyle yorumlar blog kültürünün önemli bir dinamiği konumundadır (Overby, 2009; Bilgiç, 2011; Eby, 2013). Bu tez kapsamında, Türkçe karşılığı internet günlüğü olan blog terimi ve buna bağlı blogging, blogger, blogroll gibi terimler, kullanımlarının yaygınlığı nedeni ve kullanıcılarının aşına olduğu şekliyle internet terminolojisine yerleşmiş İngilizce terimler olarak kullanılmaktadır. Türkçe'ye, Standart Kaynak Konumlandırıcı olarak çevrilebilen URL (Uniform Resource Locator), internet üzerindeki bir dosyanın konumudur. Blogger, bloglara gönderim yapan, internet günlüğünü tutan kişi, blogging gerçekleştirilen eylem, blogroll ise blog yazarının ilgilendiği, izlediği ya da beğendiği bağlantılardan oluşan bir listedir.

Bloglar farklı kaynaklarda, içeriğinin oluşturulma şekline, kullanım amacına, türüne, içerdiği medya türlerine ya da içeriğinin üretildiği cihaza göre farklı başlıklar altında incelenmektedir. Fitzgibbon (2010), blogları fotoğraf, ses ve video blogları olmak üzere 3 ana başlıkta toplarken (s.16), Eby (2013), kişisel bloglar, temasal bloglar, topluluk blogları ve kurumsal bloglar olmak üzere genellikle 4 çeşit blog gözlendiğini belirtir (s.86). Okur (2013) ise kişisel, kurumsal, topluluk, türe göre, medya türüne göre ve cihaza göre olmak üzere 6 başlık sıralar (s.137). Farklı kaynaklardaki sınıflandırmaların incelenmesi ile aşağıdaki sınıflandırma oluşturulmuştur:

Kullanım Amacına Göre Bloglar	İçerdiği Medya Türüne Göre Bloglar	Tema/Türe Göre Bloglar	Cihaza Göre Bloglar
•Kişisel •Topluluk •Kurumsal	•Metin (Textblog) •Fotoğraf (Photoblog) •Ses (Audioblog) •Video (Videoblog) •Çizim (Sketchblog) •Bağlantı (Linkblog)	•Eğitim •Ekonomi •Seyahat •Politika •Pazarlama •Tasarım •Yemek vb.	• Mobil Blog • Cep Telefonu • Tablet Bilgisayar

Şekil 10: Blog Türleri

Kişisel bloglar, en sık rastlanan bloglardır. Genellikle yazarlarının ismini ya da takma adlarını alırlar. Temasal bloglar, belirli bir konuda uzman kişi ya da kişilerce hazırlanan ve belirli konular üzerine odaklanan bloglardır. Eğitim, ekonomi, seyahat, tasarım gibi yayınladıkları konulara göre çok sayıda örnek verilebilir. Topluluk bloglarında, kişilerin birbirleriyle etkileşime geçebilmeleri için bloğa üye olmaları zorunludur. Türkiye’de ve dünyada iş yaşamında giderek daha fazla önem kazanan Kurumsal bloglar, tasarım ve kullanımlarının ucuzluğu ile tercih edilirler. İçerdikleri medya türüne göre bloglarda, metin, ses, fotoğraf, video, çizim ya da link gibi sadece tek bir tür yayın bulundurmaları söz konusudur. Mobil bloglar ise içerikleri cep telefonu, tablet bilgisayar gibi mobil cihazlar üzerinden üretilen araçlardır (Eby, 2013; Okur, 2013).

Günümüzün değişen algı dünyası içinde sanat da sürekli değişmektedir. 21. yüzyıl yaşam algısının anlamlandırılabilmesi için sanat öğrencileri erişim, analiz, değerlendirme, uygulama ve yepyeni bir yeni medya içeriği yaratmayı da içeren çok yönlü ve eleştirel düşünme becerileri geliştirebilmelidir. Bloglar bu değişikliklere ayak uydurabilmemizi kolaylaştırabilir ve yeni bilgilerin yapılandırılmasına katkıda bulunabilir. Buffington, Helms, Johnston ve Yoon (2010), özellikle sanat eğitimcilerinin ve öğrencilerinin birçok farklı türde bloğu kullanabileceklerini belirtir. Sanat sınıflarında farklı sanatsal tekniklerin kısa bir tanıtımını gösteren, bu teknikler için adım adım yönergeler içeren ya da öğrenci sununlarının bulunduğu bir videoblog kullanılabilir. Bir ses bloğu ile öğrenciler yerel bir sanatçıyla yapılan görüşmeden ya da müze ve galerilerdeki sergi açılışlarından kesitler sunabilirler. Bir çizim bloğu ile sanatsal bir çalışmanın yaratım süreci belgelenebilir. Bloglar genellikle metin tabanlı olarak düşünülmesine rağmen, sanat öğrencileri bir bloğun sunduğu geniş olanaklardan yararlanarak kişisel özelliklerini dışa vurabilir. Bu anlamda bloglar hem sanat öğretmenleri hem de öğrencileri için birçok farklı amaca hizmet edebilecek potansiyel bir araç konumundadır (ss.164-165).

Campbell, eğitsel amaçlı blogları öğretmen blogu, öğrenci blogu ve sınıf blogu olmak üzere üç başlıkta tanımlamaktadır:

- Öğretmen Blogları, içeriğin incelenmesini, ek kaynaklara bağlantıları ve sınıf yönetim bilgilerini kapsamakta ayrıca öğretmen ve öğrencilere sorularını yöneltebilecekleri bir ortam sunmaktadır. Öğretmen blogları, öğrencilere okuma alışkanlığı kazandırma, diğer bloglar ve web sitelerine yönlendirerek araştırma yapma alışkanlığı kazandırma, öğrencilerin her zaman erişebileceği ders programı, ödev ve okumalar gibi belgelerin ulaştırılmasında öğretmenlere yardımcı olmaktadır.
- Öğrenci Blogları, öğrencilerin gönderimlerinden elektronik portfolyolarına kadar birçok etkinlik için ortam hazırlayan bloglar öğrencilerin bireysel ifade ve sosyal iletişim becerilerini geliştirmede kullanılabilmektedir.
- Sınıf Blogları, öğrenciler ve öğretmenlerin iletişime geçebilecekleri, açılan tartışma konularıyla ilgili metin, görsel, video ve bağlantılar gönderebilecekleri bir forum ortamı sağlayan, bütün sınıfın ortaklaşa çabası ile oluşturulmuş alanlardır. En önemli

yanı, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenleriyle sınıf dışında da etkileşime geçmesini sağlamasıdır (Campbell, 2003).

Birçok sanatçı ve sanat eğitimcisi blogları sanatsal çalışmaların sürecini gösteren bir portfolyo gibi kullanmaktadır. Ancak blogların asıl gücü, bilginin genişletilmesi için dışarıya bağlantılar sağlayabilmeleri ve tartışma ortamı yaratabilmeleridir. Bu yönü, blogların son yıllarda eğitimsel amaçlı kullanımının oldukça yaygınlaşmasına neden olmaktadır. Birer portfolyo olmalarının yanında öğrencilerin sanatsal blogları birbirlerinin çalışmalarını yorumladıkları birer eleştirel araç ya da sınıf etkinliklerini takip etmek isteyen aileler için birer kaynak şeklinde kullanılabilir. Sanatsal içerikler yayınlayan Türkçe bloglar bulunmasına rağmen Türk sanat eğitimcileri tarafından hazırlanmış, öğrencilerin eğitim ortamına aktif olarak katılabilecekleri, sanat eğitimi üzerine odaklanmış blogların sayısı çok azdır ve bu konuyla ilgili araştırma alanı üzerine gidilmesi gerektiği düşünülmektedir. Amerika ve Avrupa'daki sanat öğretmenleri ve öğrencilerinin bu konuda bir adım ileride olduğu söylenebilir. Öğretmenlerin meslektaşlarıyla deneyimlerini ve eğitim çıktılarını paylaştığı, yeni bilgi kaynakları sunduğu, öğrenciler için hem bir kaynak hem de paylaşım alanı olabilen birçok bloğa ulaşılabilmektedir. Overby (2009), internette "sanat sınıf blogları" için arama yaptığında çoğunluğu tamamlanmış proje ve faaliyetlerin kayıtlarını gösteren, birçok değişik site örneğine ulaştığını belirtmektedir (s.19). Benzer bir aramayla yurtdışından sanat eğitimi ile ilgili birçok bloğa erişilebilmektedir. Bunlardan bazılarını aşağıdaki bağlantılardan ulaşılabilir:

Art Education 2.0 (üyelik gerekli)	http://arted20.ning.com/
Art Junction (Craig Roland)	http://artjunction.org/blog/
Art Happens Here (Christy Vence)	http://arthappenshere.wordpress.com/
Artsonia	http://artsonia.wordpress.com/
Leighton Art (Lois Girbino)	http://www.lgirbino.com/
Partners in Learning	http://partnersinlearning-mgerbrick.blogspot.com/
The Carrot Revolution	http://carrotrevolution.blogspot.com/
The Teaching Palette	http://theteachingpalette.com/category/blog/

Geleneksel yazılı medyanın tersine bloglar genellikle konuşma diliyle yazılmaktadır. Okuyucuların rahatça anladıkları metne yorum yapabilmesine izin veren bloglar böylece eş zamansız bir diyalog geliştirilmesine olanak sağlamış olurlar (Buffington vd., 2010, s.163) Sanatsal yaratım sürecinin ifade edilmesi ve sanat eserlerini kavrama sürecindeki araştırma ve sorgulamalarda dil yetisini kullanması blogların bu özelliği bağlamında çok önemlidir. Bazı sanat analiz yöntemleri, kendi bünyelerinde kalıplaşmış olmaları nedeniyle sınıf içi tartışmalar sırasında öğrenci dönütlerinin çeşitliliğini ve sayısını sınırlandırabilmektedir. Öğrenci yalnızca sanatsal çalışmaların analizi üzerine odaklanmaz, arkadaşlarının düşünce ve tepkileriyle de ilgilenir. Bloglar yoluyla dolaylı yoldan öğrencilerin ilgi ve deneyimlerine göre üretilen ilginç ve anlamlı bağlantılara açık bir tartışma ortamı yaratılabilir. Yazmak, fikirlerin düzenlenmesinde etkili bir yol olabilmektedir. Bloglardaki gönderimler ve yorumların yazımı süreci fikirleri yakalamaya, dilbilgisi ve yazım hatalarını hoş görürken düşünme sürecine odaklanır. Bu yüzden bloglardaki gibi, konuşma ve yazmayı birleştirmek, sanatsal çalışmalara yeni bir anlamlandırma düzeyi ve enerji getirebilmektedir (Overby, 2009, s.19). Bloglarda kullanılan dilin serbestliği olumlu yanları kadar olumsuz durumlara da yol açabilmektedir. Bu yüzden öğretmenlerin, yapılan yorumları internette yayınlamalarından önce aktif bir moderatörlük işleminden geçirmesi gerekmektedir.

Ulbricht'in belirttiği gibi, blogların sanat ve sanat eğitime yönelik bir diğer yararlı kullanım alanı da toplumsal bilinçlendirme amacına araç olabilmeleridir. Sanat eğitiminin, sınıflarda, eğitim anlayışlarında, günlük yaşantıda, sanatta kısacası hayatta gözlemlenen değişim ve gelişimlere göre nasıl yeniden konumlandırılacağı önemli bir konudur. Toplumda sanat eğitiminin nasıl algılandığının anlaşılması ve geliştirilmeye çalışılması da bu konunun bir parçasıdır. Eğer toplum ve yetkililer ilgili olur ve değer verirse, sanat eğitimi programlarına maddi ve manevi destek güçlenecektir. Sanat eğitimcilerinin, gerçekleştirdikleri çalışmalar ilgili toplumsal bilgi ve yargıların tekrar gözden geçirilmesi gerekmektedir. Bu yolla, sanat eğitimi konusunda toplumun yeniden eğitilebilmesi için bir potansiyel sağlanmış olacaktır. Topluma, çocuklarına verilen eğitimin sonuçlarını göstermenin önemli bir yolu da, birçok sanat öğretmenin yaptığı gibi okullarda ve kamusal alanlarda öğrenci sergileri açmaktır. Ancak bu sergilere çoğu zaman yalnızca diğer sanat öğrencilerinin ve öğretmenlerinin ilgi

göstermektedir. Toplumda genel olarak diğer alanlara göre sanat eğitimin daha az gözlemlenebilir eğitimsel çıktılar sunduğu yargısının, yalnızca bu tür sergiler yoluyla değiştirilemeyeceği bir gerçektir. Bloglar aracılığıyla çok daha geniş kitleye sunulacak sanat eğitimi bilgisi, sergi açılışları, etkinlik haberleri, sanat sınıflarında olup bitenlere dair öğretmen ve öğrenci deneyimleri ile toplumun sanat eğitimini ile ilgili görüşleri geliştirilebilecektir (Ulbricht, 2011).

İlgili Araştırmalar

Konuyla ilgili alan yazın incelendiğinde Türkiye’de dijital sanatın, sanat eğitimi ile doğrudan ilişkilendirildiği bir çalışma olmadığı gibi Güzel Sanatlar Eğitimi alanında dijital sanatın ya da dijital teknolojilerin nasıl kullanılacağını öğrenme ve öğretme konusunda bir eylem araştırmasına da rastlanmamıştır. Sanat Eğitimi alanında teknoloji kullanımı ile ilgili yerli ve yabancı çalışma örnekleri aşağıda açıklanmıştır.

Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Özel-Sağlamtimur (2010), Dijital Sanat başlıklı makalesinde konuyla ilgili literatür taramasına dayanan bir çalışma gerçekleştirmiştir. Makalede dijital sanatın 1990’den bu yana gelişim süreci kuramsal açıdan incelenmiştir. Dijital sanatı belirleyicisi konumunda temel karakteristikleri ve sınıflandırılması üzerinde duran makalede özellikle dijital sanat alanında çalışmalar üreten güncel Türk sanatçılardan bahsediliyor olması önemli görülmektedir. Makale alandaki ulaşılabilecek belli başlı bilgileri Türkçe olarak sunması açısından da önemli bir kaynak olarak görülmektedir.

Karaçalı (2009), *Türkiye’de Sanat ve Yeni Medya* adlı sanatta yeterlik tezinde sanata eksen oluşturan teknolojik zemini dijital bağlamda incelediğini belirtmektedir. Araştırma temel 2 bölüm üzerine kurulmuştur. Birinci bölümde yeni medya içeriği, McLuhan, Castells, Benjamin, Manovich gibi düşünürlerin görüşlerinden yararlanılarak sanatsal dinamiklerle kurulan ilişkiler bağlamında kuramsal olarak incelenmiştir. İkinci bölümde ise yeni medya alanının Türkiye’deki sanatsal yansımaları fotoğraf, ses, sinema-televizyon, video, bilgisayar ve internet teknolojilerini kullanan Türk sanatçıların çalışmaları üzerinden açıklanmıştır. Bu bölümün sonunda Türkiye’de yeni medya sanatı ile etkinliklerin 1977-2009 yılları arasında dayanan bir dökümü yapılmış ve Türkiye’de yeni medya alanına katkısı olan öne çıkan eğitim kurumları incelenmiştir.

Türkkan (2008), *İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Bağlamında Görsel Kültür Çalışmaları: Bir Eylem Araştırması* başlıklı doktora tezinde ilköğretim okullarındaki Görsel Sanatlar dersinde uygulanacak görsel kültür çalışmalarının nasıl yürütüleceğini belirlemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, güzel sanatlar eğitimi alanında eylem araştırma yoluyla gerçekleştirilmiş ilk Türkçe tez olması yönünden önemli görülmektedir. Araştırma, 2007-2008 öğretim yılı güz döneminde Eskişehir Cumhuriyet İlköğretim Okulu'nda uygulanmıştır. 22 ders saatinde uygulanan çalışmanın katılımcısı olarak yedi odak öğrenci belirlenmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formu, video kayıtları, yarı-yapılandırılmış görüşme, doküman incelemesi, araştırmacı günlüğü ve öğrenci günlükleri kullanılmıştır. Araştırma kapsamında öğrencilerle birlikte belirlenen 3 etkinlik gerçekleştirilmiştir. Araştırma, öğrencilerin derse katılımlarının son etkinliğe doğru artan oranda gerçekleşmesi ile sonuçlanmıştır. Öğrencilerin görsel kültür çalışmalarında eleştirel bir bakış açısı sergilemiştir. Öğrenciler sanat yoluyla kendilerini ifade etmede cesaret kazanmışlardır ve görsel kültür çalışmaları ile işlenen dersi daha önce işlenen biçiminde farklı bulduklarını belirtmişlerdir.

Zor (2008), *Yapılandırmacı Yaklaşım Göre Web Tabanlı Bilgisayar Destekli Sanat Eğitimi* başlıklı doktora tezinde, web tabanlı bilgisayar destekli öğretimin lisans düzeyinde sanat eğitimi gören öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini incelemiştir. Hazırlanan etkileşimli eğitim materyali kontrol ve deney grubu olmak üzere 2 öğrenci grubuyla çalışılmıştır. Araştırmada Çok Denekli-Tek Faktörlü Deneysel Desen kullanılmıştır. Araştırma kapsamında web tabanlı bilgisayar destekli öğretim materyali uygulanan deneysel grubun akademik başarılarının, geleneksel öğretim yöntemi uygulanan grubun akademik başarılarına göre anlamlı artış gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Çuhacı (2007), *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı* başlıklı doktora tez, geniş bir literatür taramasına dayanmaktadır. Tezin ikinci bölümünde sanatçı ve sanat eseri bağlamında dijital çağda yeniden tanımlanan sanat kavramına ilişkin açılımlardan bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde ise dijital sanata ilişkin temel tanımlar vermiş, dijital sanata kaynaklık eden Fütürizm, Dada, Konstrüktivizm, Kinetik Sanat ve ışıkla yapılan sanat gibi, biçimleri, oluşum ve akımları açıklanmıştır. Dijital sanatın kullandığı temel malzeme, sistem ve teknolojiler bağlamında 1940'lardan başlayarak kullanılan bilgisayarlar ve internet tarihsel bir bakış açısıyla irdelenmiştir.

Şengül'ün (2006) *Teknolojinin Görsel Sanatlarda Kullanımı ve Sanat Eğitime Katkısı* başlıklı doktora tezinin amacı teknolojinin görsel sanatlarda kullanımı ve sanat eğitime katkısını araştırmak olarak belirtilmiştir. Araştırma deney ve kontrol gruplu öntest-sontest ölçümlerine dayanan deneysel desenli bir çalışmanın yanı sıra; sanat eğitimcilerinin görüşlerinin alınmasına dayanan betimsel bir çalışmadır. Araştırmanın deneysel çalışma ile ilgili grubunu İstanbul'daki bir okuldan 20 öğrenci oluştururken; betimsel örneklemini ise İstanbul ili Kadıköy ilçesine bağlı ilköğretim kurumlarında görev yapan 83 adet sanat eğitimcisi oluşturmaktadır. Araştırmanın betimsel bölümünde hazırlanan sanat eğitimcisi anket formu ile ilköğretim okullarındaki mevcut teknolojik materyal durumu ile sanat eğitimcilerinin sanat eğitiminde teknoloji kullanımına ilişkin görüşlerinin tespiti sağlanmıştır. Araştırmanın sonucunda, deneysel ve betimsel çalışmaların bulguları doğrultusunda teknolojik destekli sanat eğitiminin öğrencilerin resim becerilerini geliştirmesi yönünden öne sürülen hipotezler doğrulanmıştır. Araştırmanın bulguları ışığında, sanat eğitimcisi yetiştiren kurumlarda ileride sanat eğitimcisi olacak adayların teknolojik tabanlı sanat eğitimi konularında ve teknolojik materyalleri kullanma aşamalarında gerekli altyapı ile yetiştirilmeleri gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Demirel'in (2006) *Sanat Eğitiminde Bilgisayar ve Çoklu ortam Uygulamaları* başlıklı yüksek lisans tezi, ilköğretimde görsel sanatlar eğitimi dersinde, bilginin kolay ve kaliteli aktarımı anlamında bilişim teknolojilerinin kullanılması ile bir program modeli oluşturmak amacıyla yapılmıştır. Araştırmada bilgisayar ve multimedya ürünlerinin eğitimde etkililiği incelenmiş ancak bu konuda sanat eğitime yönelik ciddi bir araştırma ve etkinlik bulunamamıştır. Araştırmanın temel problemi Görsel Sanat Eğitiminin bu alandaki büyük açığının kapatılması gerektiği yönündeki amaca bağlı olarak oluşturulmuştur. Araştırma bünyesinde 2005–2006 Eğitim Öğretim yılında gerçekleştirilen çalışmada geliştirilen projenin sanat eğitimi dersindeki etkililiği araştırılmıştır. Araştırmada deney ve kontrol gruplu öntest-sontest deneysel model kullanılmıştır. Son-test sonuçlarına bakıldığında ise deney grubu lehine anlamlı bir sonuç elde edilmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda bilgisayar ve çoklu ortam destekli sanat eğitime ilişkin donanımı olan nitelikli sanat eğitimcilerin yetiştirilmesi için eğitim fakülteleri programında yer alması gereken bilgisayar öğretiminin her alana özel olmasının gereği ve üniversitelerin Resim Öğretmenliği bölümlerinde bilgisayar

destekli sanat eğitimi ve öğretimine ilişkin bir program modeli oluşturulması önerilmiştir.

Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Overby (2009), *The New Conversation: Using Weblogs for Reflective Practice in the Studio Art Classroom* başlıklı makalesinde sanat eğitiminde blogların kullanımı ile ilgili bilgi vermektedir. Kendi sınıfında öğrencilerin sanatsal çalışmaları için bir platform olarak blogları kullanması ile ilgili deneyimlerini aktarmıştır. 2007-2008 öğretim yılında lise öğrencileri ile gerçekleştirilen çalışma, öğrencilerin Blogger üzerinden blog açmasını ve 2 haftada bir fotoğraflarını yükleyerek, kendilerinin ve arkadaşlarının çalışmalarına yorum yapmalarını kapsamaktadır. Zamanla bloglarda bir tartışma ortamı yaratıldığı, öğrencilerin birbiri ile etkileşime geçerek sanatsal üretimlerine destek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Theriault, (2009) "*A New Age of Art*" *The Effects of Visual Culture and Technology on Student Attitudes About Art and Aesthetics* ("Sanatın Yeni Çağı" Görsel Kültür ve Teknolojinin Öğrencilerin Sanat ve Estetik Hakkındaki Tutumlarına Etkileri) başlıklı yüksek lisans tezinde, son zamanlarda sanat eğitimi alanındaki teorik tartışmaların ana konusu olarak görsel kültür üzerinde durmaktadır. Görsel Kültür çalışmalarının, öğrencilerin çevrelerini deneyimlemeleri üzerinde önemli bir etkisinin olduğu, bu etkinin çoğu zaman sanatın öğretme, yaratım ve değerlendirilmesinde teknoloji ve kitle iletişimin oynadığı rol ile tanımlanabileceğini belirtmektedir. Teorisyenler, görsel kültür kavramını öğrenciler gibi deneyimlemediklerinden bu araştırma gençlerin bakış açılarını araştırmaktadır. Araştırmada yöntem olarak, öğrencilerin tutum ve deneyimlerini incelemek üzere görsel kültürün, sanat, estetik ve teknolojik gelişmelerden kaynaklanan sınırları gözönünde bulundurularak bir dizi görüşme gerçekleştirme yolu seçilmiştir.

Ghods, (2007) *Painting Pixels: The Computer as a Medium For Teaching and Learning in the Arts* (Piksellerle Resim: Sanatın Öğrenimi ve Öğretiminde Bir Ortam Olarak Bilgisayar) başlıklı doktora tezinde, öğretmen yetiştirmede dijital eğitimin yetersizliğinin okullarda bilgisayar sanatı öğretiminde de pedagojik bir yetersizliğe neden olduğunu belirtmektedir. Sanat öğretmeni adayları için dijital sanat programları, pedagoji ve öğretim konularında yapılan araştırmalar sınırlıdır. Araştırmacı, bilgisayar

sanatı konusunda kendisini geliştirebilme isteğinin doğal bir sonucu olarak eylem araştırması yöntemini kullanmaktadır. Araştırma kapsamında bir üniversitenin sunduğu dijital yazılım dersini alan, sekiz yüksek lisans öğrencisi ile çalışılmış; sekiz ayrı durum üzerinde durulmuştur. Veriler, gözlem, görüşme, anket, video kayıtları, internet blogları ve sanatsal çalışmalardan elde edilmiştir. Araştırmanın sonuçları öğrenmeleri açısından sanatsal deneyimleri olan öğrenciler ile olmayanlar arasında belirgin bir fark bulunduğunu göstermiştir. Katılımcıların çoğunluğu, dersin sonucu, sanatsal dijital görüntü oluşturma konusunda yeni fikirler şekillendirebilmiştir. Bu ders ile öğrencilerin yeni fikirler keşfetmeleri, yazılımı özgürce deneyimleyerek kullanmaları, teknik sorunlara çözüm bulabilmeleri ve kullandıkları ortamın estetik yaklaşımını öğrenmeleri sağlanmıştır. Öğretmen adaylarının bilgisayar sanatı yoluyla sanat eğitiminde bilgisayarı nasıl kullanabilecekleri konusundaki olasılıklar üzerine düşündüren bu çalışma, sanat öğretmenlerinin bireysel olarak müfredatlarında bilgisayarı nasıl kullanabilecekleri konusunda sonraki araştırmalara bir kaynak durumundadır.

Liu'nun (2007) *Teaching Digital Art in Art Teacher Education:*

Recommendations For Taiwanese Pre-Service Elementary Art Teachers in the Digital Age (Sanat Öğretmeni Yetiştirmede Dijital Sanat Öğretimi: Dijital Çağda Tayvan'lı Sanat Öğretmeni Adaylarına Tavsiyeler) başlıklı doktora tezinde, sanat öğretmeni yetiştirmede, bilgisayar sanatı öğrenim ve öğretimi konularında derinlemesine bir anlayış kazanabilmek için 4 öğretim elemanı ve 4 sanat öğretmeni adayını içeren bir durum çalışması gerçekleştirilmiştir. Verilerin yorumlanmasında Nvivo nitel analiz yazılımı kullanılmıştır. Tayvan'da bilgisayar sanatı eğitiminin anlaşılması için her bir duruma ilişkin 5 kategoride çalışılmıştır. Bu araştırmanın sonuçlarına göre 5 başlıca kategoride toplanabilir: Bilgisayar sanatı dersini yürüten öğretim elemanının yeterliliği, bilgisayar sanatı dersinin müfredatında teknik olmayan içeriğin kullanılabilirliği, etkili öğretim yöntemleri, öğrencilerin bilgi ve yetenekleri, müfredatın yeniden yapılandırılması. Bütün bunlar daha az teknik-merkezli bir öğretime yönlendirmektedir. Bu çalışma sanat öğretmeni yetiştiren kurumlardaki öğretim elemanlarının bilgisayar sanatı derslerinde teknik eğitimin yanında içerik ve estetik eğitimi nasıl yapılandıracakları kadar, yükseköğretimde müfredat planlayıcılarına da dijital teknolojileri sanat eğitimi veren kurumların müfredatlarına eklemeleri konusunda ışık tutmaktadır.

Saylor'un (2004) *Bits and Bytes: A Diary of Teaching and Learning in the Digital Arts* (Dijital Sanatın Öğrenim ve Öğretimi Günlüğü) başlıklı yüksek lisans tezi, araştırmacının dijital sanatlar konusundaki kendi düşünme, öğrenme, yaratma ve öğretme süreçlerini incelemektedir. Araştırmacı, alan yazındaki kaynaklar, günlükler ve bir meslektaşı ile gerçekleştirdiği görüşme yoluyla üç temel sorunun cevabını araştırmaktadır. Birinci sorununda dijital sanatın çeşitli formlarında kendi yaratım, öğrenme ve öğretme süreçlerini incelerken, ikinci sorununda cinsiyet ve teknoloji arasındaki ilişkinin kendi çalışmalarındaki etkisini araştırmaktadır. Üçüncü ve son sorununda, birinci ve ikinci sorunlarındaki düşünceleri kendi öğretme deneyimleri ile ilişkilendirmektedir. Araştırma, araştırmacının dijital ortamlardaki yaratım ve öğretme süreçlerinin nasıl işlediğinin kişisel bir yansımasıdır.

Williams'ın (1994) *The Design, Implementation and Implications of Digital Arts Programming in West Kildonan Collegiate, Seven Oaks School Division #10*, başlıklı doktora tezi, Manitoba'da, 1988-1992 yılları arasında Dijital Sanatlar Programına ilişkin West Kildonan Collegiate'de gerçekleştirilen bir eylem araştırması üzerinedir. Seven Oaks School, 1988 yılında bu programı kurmuştur. Araştırma kapsamında iki öğretmenin işbirliği ile etkileşimli çoklu ortam araştırmalarına yoğunlaşmış, 10-12. sınıf öğrencilerinin sanatsal üretim ve sunumları incelenmiştir. Araştırmanın temeli, geleneksel üretim ve iletişim yollarının ötesindeki öğrenci ve öğretmen potansiyelini öneren bir müfredatın geliştirilmesine dayanmaktadır. Öğretmen ve öğrencilerin zamanın geçerli teknolojileri ve eğitim teknikleri ile gerçekleştirdikleri geniş çaplı öğrenme deneyimleri sonucu çalışmaya yansıyan ilgi ve yeterlikleri incelenmiştir. Araştırmada, Macintosh bilgisayarlar ve müzik, video, CD, tarayıcı gibi diğer dijital teknolojilerin, etkileşimli çoklu ortam uygulamalarına entegrasyonu süreci ve bu süreç sonundaki üretimler Dijital Sanatlar bağlamında ele alınmıştır.

Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, görsel sanatlar öğretmeni olacak Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü lisans öğrencilerinin öğretmen eğitimi aldıkları içerik kapsamında dijital sanat ve dijital teknolojilerden nasıl yararlanabilecekleri sorusunu cevaplayabilmektir. Araştırma kapsamında lisans düzeyinde açılan Dijital Sanat dersinin sanat eğitimine

entegrasyonuna ilişkin sürecin nasıl gerçekleştirildiği betimlenmiştir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Lisans düzeyinde açılan Dijital Sanat dersinin sanat eğitime entegrasyonu nasıl gerçekleştirilmiştir? Lisans düzeyinde açılan Dijital Sanat dersinin uygulama sürecinde,
 - Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik öğrenme ortamları nasıl oluşturulabilir?
 - Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik ne tür etkinlikler gerçekleştirilebilir?
 - Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik etkinliklerde hangi öğrenme yöntem ve teknikleri kullanılabilir?
 - Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik etkinliklerde hangi dijital teknolojiler öğretim materyali olarak kullanılabilir?
 - Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik etkinliklerin değerlendirilmesi nasıl yapılabilir?
2. Lisans düzeyinde açılan Dijital Sanat dersine ilişkin olarak, derse devam eden öğrencilerin görüşleri nelerdir?
 - Öğrencilerin dijital sanat dersinin yapısına ilişkin görüşleri nelerdir?
 - Dijital sanat dersi, öğrencilerin dijital sanatla ilgili görüşlerini nasıl etkilemiştir?
 - Dijital sanat dersi, dijital teknolojilerin kullanımı bağlamında öğrencilerin öğretmenlikle ilgi görüşlerini nasıl etkilemiştir?
3. Lisans düzeyinde açılan Dijital Sanat dersinin sanat eğitime entegrasyonuna yönelik uygulamalarda yaşanan sorunlar nasıl çözümlenebilir?

Önem

Yirmi birinci yüzyılın dijital teknolojileri ekonomik, politik, psikolojik, sosyal ve eğitimsel alanlar başta olmak üzere neredeyse bütün alanlarda, toplumlar dinamiklerin işleyişinde büyük bir etkiye sahiptir. Dijital teknolojiler, sanat eğitiminde giderek daha belirleyici bir rol oynamakta ve görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren kurumlarda artan bir etkiye sahip olmaktadır. Görsel sanatlar öğretmeni adaylarının sanatsal üretimlerinde dijital teknolojileri etkin olarak kullandıkları gözlenmiştir. Ancak Türkiye’de Güzel

Sanatlar Eğitimi alanında, sanatın değişen ve gelişen tanımına uygun, dijital teknolojilerin kullanımı ve yorumunu da içeren kapsamlı bir ders içeriği oluşturmada yararlanılabilecek kaynaklar yetersizdir. Güzel Sanatlar Eğitimi Programının günü yakalaması ve gelişmeleri takip edebilen bir nitelik kazanması için yeni kaynaklar oluşturulması gerekmektedir.

Konuyla ilgili alan yazın incelendiğinde Türkiye’de dijital sanatın, sanat eğitimi ile ilişkilendirildiği bir çalışma olmadığı gibi Güzel Sanatlar Eğitimi alanında dijital teknolojilerin nasıl kullanılacağını öğrenme ve öğretme konusunda gerçekleştirilmiş bir eylem araştırmasına da rastlanmamıştır. Alan yazında konuyla ilgili araştırma ve kaynakların yetersizliği dolayısıyla bu araştırmanın birçok açıdan önem taşıdığı düşünülmektedir. Görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren kurumlarda, oluşan yeni sanat dilini anlamlandırabilme bağlamında, dijital teknolojilerin sanat öğretiminde kullanımı ya da dijital sanat ile ilgili doğrudan bir ders yoktur. Farklı kademelerdeki sanat eğitimi programlarında, dijital teknolojiler aracılığıyla üretilen sanat eserlerine ve sanatın yeni diline ilişkin konularda sanat tarihi, estetik, eleştiri alanlarında yaratıcı düşüncenin geliştirilmesine yönelik içerik bulunmamaktadır. Sanat eğitimi veren kurumlarda bilgisayar derslerinde teknoloji kullanımı konusunda teknik beceriler üzerinde çok fazla yoğunlaşmakta ancak yukarıda da değinilen gereklilikler üzerinde durulmamaktadır. Bu araştırma ile Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde eğitim gören öğretmen adaylarına dijital teknolojileri kullanarak sanatsal çalışmalar yapmaları, üretilen bu sanatsal çalışmaları değerlendirebilmeleri, gelecekteki sınıflarında günlük yaşamın bir parçası haline gelen dijital görüntüler ile dijital ortamlarda üretilen sanat eserlerini okumaya yönelik çalışmalar gerçekleştirebilmeleri yolunda yeterlilik kazandıracak bir ders sunabilmek amaçlanmaktadır.

Alan yazındaki son araştırmaların da gösterdiği üzere, teknolojinin sanat eğitimine entegrasyonunda yalnızca teknik becerilerin geliştirilmesi yeterli olmamaktadır. Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde özellikle derslerin içeriklerinde yapılacak iyileştirmeler ve açılacak olan Dijital Sanat gibi dersler aracılığıyla dijital sanatın dili ve dijital teknolojilerin kullanımı konuları sanat eğitimi içerisine daha kapsamlı bir şekilde entegre edilebilecektir. Türkiye’de sanat eğitimi veren kurumlarda dijital sanat ve dijital teknolojilerin kullanımının daha kapsamlı bir şekilde ele alınması gerekliliği, öğretmenlerin bireysel öğretim yöntemleri geliştirmesine, öğrencilerinin ilgi

ve becerilerine göre etkinlikler düzenleyebilmesine fırsat verebilecek esnek bir program modeline de gerekçe oluşturmaktadır. Bu araştırmanın, sanat öğretmeni adaylarına teknik beceri kazandırmanın yanında, yaratıcı ve eleştirel düşünme, günümüzün dijital teknolojilerinin işe koşulduğu sanat ortamını yakından tanıma, değinilen özellikleri öğrenme ve öğretmeye yönelik beceriler kazandırmaya yardımcı olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda lisans düzeyinde açılacak olan Dijital Sanat dersinin sanat eğitime entegrasyonuna ilişkin sürecin betimlenerek alana katkı sağlayacağı, sanat eğitiminin farklı basamaklarında gerçekleştirilebilecek uygulamalar konusunda veri sağlanacağı, karşılaşılabilecek sorunlara yönelik öneriler getirilebileceği düşünülmektedir.

Sınırlılıklar

Bu araştırma katılımcılar, konum, ortam ve yöntemler, zaman gibi konularda aşağıda açıklanan sınırlılıklara sahiptir.

1. Araştırma, 2011-2012 öğretim yılı güz döneminde, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde seçmeli ders kapsamında açılan Dijital Sanat dersini seçen öğrencilerden ve Dijital Sanat dersini yürüten öğretim elemanından elde edilecek verilerle sınırlıdır.

2. Bu çalışmada, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde görsel sanatlar öğretmeni yetiştirilmesinde dijital sanat ve dijital teknolojilerin rolüne yoğunlaşılmaktadır. Bu çalışmanın katılımcıları, başka ülkelerdeki ya da Türkiye'nin başka kurumlarındaki diğer görsel sanatlar öğretmeni adaylarını temsil etmemektedir.

3. Araştırmanın uygulama aşamasında elde edilen veriler 2011-2012 öğretim yılının güz döneminde 3 Ekim 2011-2 Ocak 2012 tarihleri arasındaki 14 haftalık sürede elde edilmiştir.

4. Bu çalışmada veriler amaca uygun alan yazın taraması, video kayıtları, yarı yapılandırılmış görüşme, doküman analizi yoluyla başlıca 4 veri toplama aracı kullanılarak elde edilmiştir.

Tanımlar

ASCII: İngilizce büyük ve küçük harfler, noktalama işaretleri ve semboller de dahil olmak üzere her karakteri 0 ile 217 arasında bir sayı alacak şekilde rakamlara dönüştüren toplamda 128 karakterlik bir sistemdir (Colson, 2007, s.168).

Arayüz: Bir teknoloji ile iletişim kurma yolu; kullanıcı ile bilgisayar ya da yazılım programı arasındaki temas, iletişim ve kontrol noktasıdır (Wands, 2006, s.212). Dijital sanat çalışmalarında katılımcının etkileşime geçebilmesi için arayüz aracılığı ile eseri deneyimlemesi söz konusudur.

Ars Electronica: Avusturya'nın Linz kentinde gerçekleştirilen yıllık sanat ve teknoloji festivali (Lieser, 2010, s.271).

Artırılmış Gerçeklik: Fiziksel gerçekliğin bilgisayar üretimi öğeler ile artırılmasıdır. Tamamen bilgisayar destekli, üç boyutlu dünyalar yaratmayı amaçlayan sanal gerçekliğin tersine arttırılmış gerçeklik ile fiziksel dünyaya görsel bilgi eklenir (Paul, 2003, s.247) .

Avatar: Hindu dininden kaynağını alan, Sanskritçede “reankarnasyon” anlamına gelen avatarlar sanal dünyalarda ve bilgisayar oyunlarında gerçek kişilerin yapay kimlikleri olan grafiksel temsillerdir (Lieser, 2010, s.271; Greene, 2004, s.214).

Blog: Herkesin erişimine açık internet tabanlı günlüklerdir (Greene, 2004, s.214).

Eylem Araştırması: Öğretmen araştırması olarak da bilinen eylem araştırması, sınıftaki bir probleme yönelik belirlenen yöntem ve tekniklerin çözüm getirip getirmediğini görmek için sistematik veri toplanması ve analizidir (Cennamo vd. 2009, s.375).

İnternet Sanatı: Yalnızca internet ortamında bulunabilecek ya da özellikle internet için üretilmiş bütün sanatsal çalışmaları kapsayan terimdir (Lieser, 2010, s. 271).

Rubrik: Öğrencilerin sonlandırılmış çalışmalarından neler beklendiğini anlamalarına yardımcı olan bir kontrol listesi ya da çizelgedir (Cennamo vd. 2009, s.377).

Sanal Gerçeklik: Sanal gerçeklik, bilgisayar ortamında oluşturulan 3 boyutlu resimlerin ve animasyonların teknolojik araçlarla insanların zihinlerinde gerçek bir ortamda bulunma hissini vermesinin yanı sıra, ortamda bulunan bu objelerle etkileşimde bulunmalarını sağlayan teknolojidir (Çavaş, Huyugüzel-Çavaş, Taşkın-Can, 2004).

Second Life: Üç boyutlu animasyona dayanan internet üzerindeki sanal dünyadır (Lieser, 2010, s.271).

Teknoloji Entegrasyonu: Teknolojinin, öğretme ve öğrenme sürecinin bir bileşeni olarak kaynakları, eğitimsel etkinlikleri, öğretmen ve öğrenci rollerini etkileyecek şekilde bütünleştirilmesidir (Cennamo vd, 2009, s.378).

TPİB Modeli: Teknolojinin öğretme ve öğrenme sürecinde etkin kullanımı için içerik bilgisi, pedagoji bilgisi ve teknoloji bilgisi arasındaki karşılıklı etkileşimlerin anlaşılmasına dayanan yaklaşımdır (Koehler ve Mishra, 2009, s.66).

Voicethread: Belge, görsel ve videoların yüklenebildiği internet tabanlı, işbirlikçi ve etkileşimli çoklu ortam slayt gösterisi uygulamasıdır.

Web 2.0: Kullanıcıların sürece katılarak, kendi içeriklerini kendilerinin üretebildiği web yapısıdır (Okur, 2013, s.132).

Wiki: Kullanıcılarının ortaklaşa bilgi üretimine dayanan, içerik oluşturma ve zenginleştirmeye olanak veren Web 2.0 aracıdır (Okur, 2013, s.138).

Yapılandırmacı Öğrenme: Teknoloji entegrasyonunda temel bileşen olarak öne çıkan işbirliği ve araştırmaya dayalı öğrenme yaklaşımıdır.

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmanın süreci, ortam, katılımcılar, verilerin toplanması, verilerin çözümlemesi ve yorumlanmasına ilişkin bilgilere yer verilmektedir.

Araştırmanın Modeli

Sanat eğitimi ve öğretimi alanında yapılacak araştırmalarda nitel araştırma tekniklerinin kullanılması önerilmektedir. Sanatsal çözümlemede gözlem; kişiye, kültüre, topluma ilişkin bilgi ve görüş önemlidir. Bu bağlamda denilebilir ki sanat yapma, hem sanatı yapan ve hem de araştıran için başlı başına nitel bir araştırmadır (Kırıçoğlu Tekin, 2009, s.157). Dijital Sanat dersi kapsamında dijital teknolojilerin sanat eğitimine entegrasyonunun nasıl gerçekleştirileceği ve bu süreçte yaşanacak sorunların belirlenmesi, bu sorunlara ilişkin çözüm yollarının geliştirilmesini amaçlayan bu araştırma eylem araştırması olarak desenlenmiştir.

Eylem araştırması, bir sosyal bağlamın içinde yer alan eylemlerin niteliğini geliştirme çabasıdır (Altrichter, Posch ve Somekh, 1998; Akt: Büyüköztürk ve diğerleri, 2008, s.271). Eylem araştırması uygulamada ortaya çıkan sorunların anlaşılmasına ve çözülmesine yönelik olarak uygulayıcıların tek başlarına ya da bir araştırmacı ile birlikte uygulama sürecini çalışmalarını içeren, bir kişinin kendi uygulamasını inceleme ve geliştirme yollarının araştırılması olarak tanımlanabilir. Eylem araştırmasında öncelikli amaç, eğitimcilerin kendi görüş, inanç ve uygulamalarına yönelik derinlemesine bir anlayış kazanmalarını sağlamaktır. Bu bağlamda araştırmacı bilgi ve deneyimini arttırmak ve bunu uygulamak yolunda “ne?” ve “nasıl?” sorularına yanıt arar (Kırıçoğlu Tekin, 2009, s.165).

Eylem araştırmasının felsefi temeli, gelişimin mesleki uzmanlıkların doğal bir parçası olduğu görüşüne dayanmaktadır. Her gün yapılan işlerle ilgili bir sorunun farkına varılması ya da ortaya çıkmasıyla başlamakta, hem ilgililerin hem de sorunla ilgili durumun olumlu yönde değiştirilmesini yani geliştirilmesini amaçlamaktadır. Yöntem ve teknik açısından eylem araştırması, çözüm olarak geliştirilen eylem ve bunun sonucu görülen yansıma arasında sürekli bir bağıntı kurma sürecidir. Eylem araştırması, geliştirilmek ya da incelenmek istenen süreçle doğrudan ilgili kişiler için

uygundur. Bu bağlamda herhangi bir uzmanlık alanında çalışan her birey mesleki açıdan karşılaştığı sorunları çözmek ya da yaptığı işin niteliğini arttırmak için eylem araştırması yapabilmektedir. Eylem araştırması, araştırılan durumun içinde bulunan, bu durumla doğrudan ilgili bulunan kişiler tarafından yapılmaktadır. Ancak bu durum eylem araştırmasının bireysel bir çalışma olduğu anlamına gelmemekte, aksine çözüm üretme, bulgular değerlendirme, sonuçlar yorumlama gibi aşamalarda bir proje ekibinin ya da bir grubun desteğinin alınması araştırmanın daha başarılı olmasını sağlayabilmektedir. Bu şekilde bir proje ekibiyle birlikte gerçekleştirilen eylem araştırmaları “katılımcı eylem araştırması” olarak adlandırılmaktadır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2008, ss.272-276).

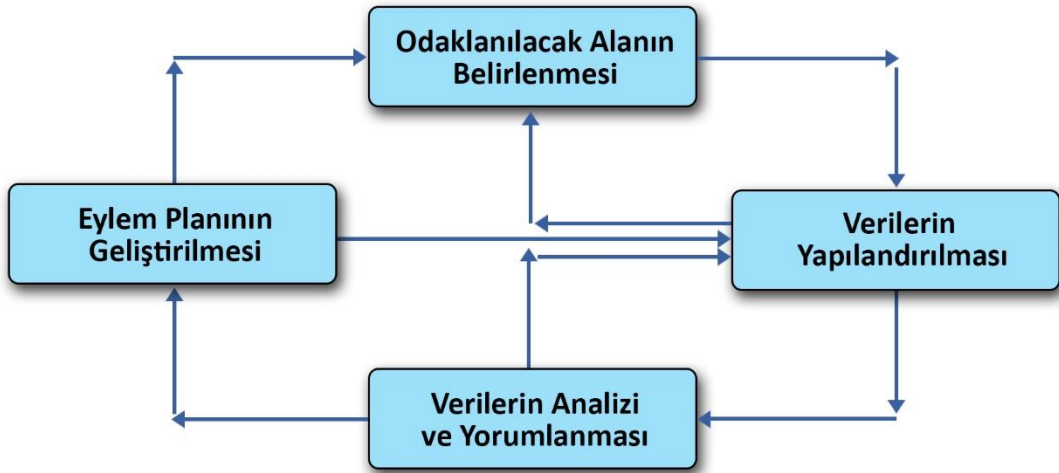
Eylem araştırması iki temel açıdan diğer yöntemlerden farklılık göstermektedir. Birincisi, diğer insanlar, ortamlar ya da durumlar ile ilgili genellemelere en az önem veren araştırma olmasıdır. Eylem araştırmacıları, sağlam genellemeler aramaktansa, kendilerinin de kişisel olarak dahil oldukları, belirli bir durumun koşullarını değiştirmelerini sağlayacak bilgiyi elde etmeye yoğunlaşır. İkinci farklılık, çalışmanın sonuçlarından etkilenebileceklerin yanı sıra hakkında veri toplanan katılımcıların da çalışmaya aktif katılımlarına önem verilmesidir. Bu yüzden eylem araştırmasında yaygın olarak kullanılan terimler *katılımcılar* ya da *taraflardır* ve onları “araştırma ekibinin” bir parçası olarak araştırma sürecine doğrudan dahil etme amacını yansıtmaktadır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2008, s.19)

Eylem araştırması çalışmalarının eğitimdeki, özellikle sanat eğitimindeki uygulamaları son yıllarda artarak yaygınlaşmaktadır. Bu çalışmalarda genellikle eğitim uygulamaları için geliştirilen teoriler pratiğe geçirildiğinde ortaya çıkan sınıf ortamı deneyimleri araştırılmakta, böylece eğitim ilke ve teorileri denenerek anlamlı kılınmaktadır. Eylem araştırmasını kimin yaptığıyla ilgili olarak, konunun ilgili boyutu yerinde araştırılmış ve rapor haline getirilmiş olacağından diğer bilimsel araştırmalara temel oluşturabilecek sonuçlar çıkmaktadır. Çalışmayı yürüten araştırmacı ya da öğretmenlerin bulduğu bireysel çözümlerin belirlenerek, uygulanan farklı yaklaşımların paylaşımına açılmasıyla, örnek sorunlar karşısında bulunan örnek çözümler bireysel değerler olmaktan çıkarılıp diğer eğitimcilerin de yararına sunulmaktadır (Gökay, 2004, s.131).

Konu alanı ile mesleksen gelişme; sanat öğretmenlerinin, eğitimcilerin, araştırmacıların ilgi alanları ile kuram ve uygulama boyutunda eylem araştırmasında buluşması ile sağlanmaktadır. Eylem araştırmasının en önemli özelliği, yapılan araştırmaların doğrudan uygulamaya konması, sanatı öğrenenlerin doğrudan araştırmacı olarak çalışmasıdır. Burada öğretmen kendisi bir araştırmacıdır. Böylece araştırmacı hem sanatçı ve hem de öğretmen kimliğine ilişkin mesleksen deneyimini sorgulama ve geliştirme olanağı bulmaktadır. (Kırıçoğlu Tekin, 2009, s.165).

Eylem Araştırması Süreci

Dijital Sanat bağlamında dijital teknolojilerin sanat eğitime entegrasyonunun nasıl gerçekleştirileceğini belirlemeyi amaçlayan bu araştırmada, araştırmacının aynı zamanda uygulayıcı olduğu bir eylem araştırması gerçekleştirilmiştir. Eylem araştırmasının aşamaları aşağıdaki döngüde görüldüğü üzere düzenlenmiştir:



Şekil 11:Eylem Araştırmasının Diyalektik Döngüsü

(Kaynak: Mills, G. (2003). *Action research: A guide for the teacher researcher*. New Jersey: Merrill Prentice Hall, s.19'dan uyarlanmıştır. Akt: Türkkkan, 2007, s.63).

Odaklanılacak Alanın Belirlenmesi

Teknolojik gelişimler bireyleri ve toplumları dönüştürmektedir. Bu bağlamda sanat da yeni bir dil geliştirmektedir. Bu yeni dili anlayıp konuşabilmenin yolu da dijital teknolojilerin ve yeni sanatsal algıların dahil edileceği bir sanat eğitimi anlayışına sahip olmaktan geçmektedir. Bu bağlamda sanat eğitimi veren kurumların, dijital sanat gibi

Türkiye sanat ortamı için yeni sayılabilecek bir dilin anlaşılmasına yönelik olarak programlarını düzenlemesi gerekmektedir. Günlük yaşamlarında dijital teknolojileri etkin kullanmalarına bağlı olarak yeni kuşakların problem çözme becerileri, düşünce ve algı sistemleri farklı dinamiklerle şekillenmektedir. Bu durumda, öğretmenlerin öğrencilere farklı beceri ve yeterliklerin kazandırmaya yönelik anlayış, bilgi birikimi, istek, cesaret ve zaman sahip olması gerekmektedir. Bu yüzden öğretmen eğitimi alan lisans öğrencilerini dijital teknolojileri entegre edebilecekleri bir dijital sanat içeriği bilgisine sahip olmaları neredeyse bir zorunluluk halini almaktadır. Araştırmacı sanat eğitimi alanındaki bu açıktan ve dijital sanata karşı duyduğu büyük meraktan yola çıkarak içerik, pedagojik ve teknolojik olarak, dijital sanata, öğretmenliğe ve dijital teknolojilerin entegrasyonunu nasıl gerçekleştirebileceği üzerine çalışmaya başlamıştır.

Odaklanılacak alanın belirlenmesinden sonra araştırmanın problemi soru ve alt sorularla ifade edilmiştir. Araştırmanın amaçlarına ve araştırma sorularına bağlı kalınarak alan yazın taraması yapılmıştır. Araştırmacının bir yandan dijital sanat ile ilgili bilgisini genişletebilmek için yazılı kaynaklardan yararlanırken bir yanda da entegrasyonu nasıl gerçekleştirebileceğine ilişkin deneyim edinmek istemiştir. Bu amaçla yurtdışı araştırma bursu alan araştırmacı, dijital teknolojilerin entegrasyonu ile gerçekleştirilen dersleri yerinde gözlemlemiştir. Öğretmen adaylarının yetiştirilmesi ile ilgilenen araştırmacı eğitim verdiği bölümde dijital sanat dersinin seçmeli ders kapsamında açılmasını sağlamış, içerik ve fiziksel ortam olarak dijital sanat dersini hazırlamıştır. Bir dönemlik ders kapsamında olası etkinlikler 14 haftalık sürede planlanmıştır.

Verilerin Yapılandırılması

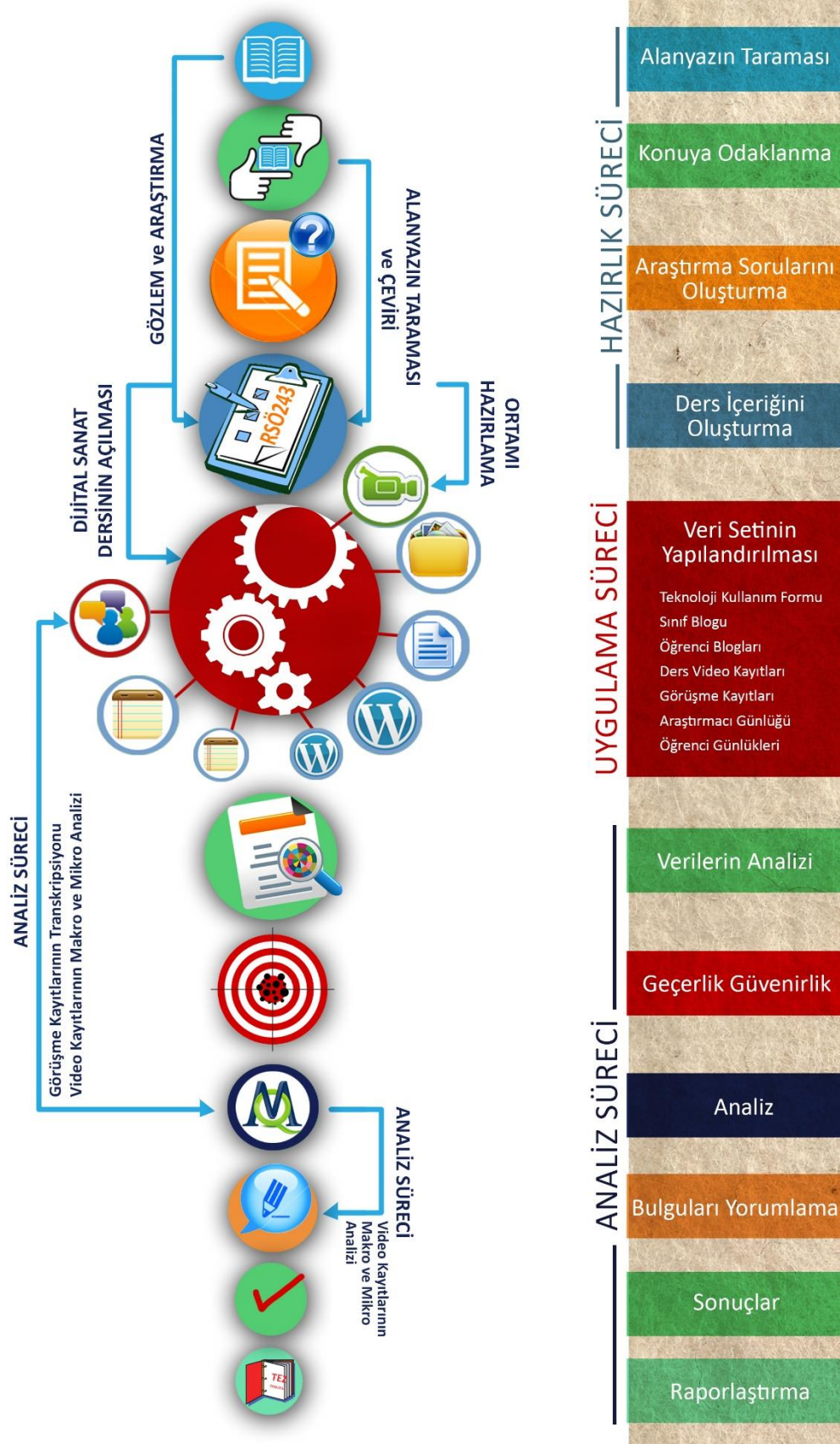
Eylem araştırması sistematik veri toplama sürecini ifade etmektedir. Bu yüzden araştırmacı, araştırmanın amacına ve araştırma sorularına bağlı olarak hangi etkinliklerde, hangi verilerin, nasıl toplanacağına ilişkin karar almıştır. Bu çalışmada, teknoloji kullanım bilgi formu, dersin video kayıtları, yarı-yapılandırılmış görüşme, öğrenci günlüğü, araştırmacı günlüğü ve doküman inceleme kapsamında öğrencilerin blog gönderimleri ile sanatsal çalışmaları veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Veriler toplanmaya başlanmadan önce daha sonra değiştirilebilmesine izin verecek esnek yapıda, ders izlencesi, ders ve etkinlik planları hazırlanmıştır.

Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Araştırmanın uygulama süreci boyunca her hafta Pazartesi günleri gerçekleştirilen dersin ardından, dersin video kayıtlarının dökümü yapılmıştır. Bu dökümler aracılığı ile dersin genel durumu özetlenmiş ve makro analizleri yapılmıştır. Video kayıtlarına ilişkin makro analizlerin geçerlik toplantısına kadar tamamlanmasına önem verilmiş, toplantılarda video kayıtları izlenirken makro analizler yardımıyla problem durumları üzerinde durulmuştur. Dersin çevrimiçi ortamını oluşturan sınıf bloğu ve öğrenci blogları düzenli olarak takip edilmiştir. Öğrencilerin, tartışma konularına, okuma ve araştırma ödevlerine ilişkin dönütleri bloglar aracılığı ile birer günlük şeklinde kayıt altına alınmıştır. Araştırmanın uygulama aşamasının gerçekleştirildiği Dijital Sanat dersi kapsamında 4 temel etkinlik ve bu etkinliklere bağlı uygulamalar gerçekleştirilmiştir. İlk temel etkinlik sonrasında ve dersin tamamlanmasında sonra olmak üzere öğrenciler ile toplam 2 yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşme dökümleri, betimsel indeks formlarına aktarılarak analiz edilmiştir. Öğrencilerin bloglarındaki gönderimleri ve ekledikleri sanatsal çalışmaları doküman inceleme kapsamında ele alınarak değerlendirilmiştir.

Eylem Planının Geliştirilmesi

Araştırmanın eylem planı Dijital Sanat dersinin işleneceği 14 haftalık süreci kapsayan bir ders izlencesi olarak hazırlanmıştır. Ders izlencesinde, içerik bilgisi olarak dijital sanat ile ilgili konulara yer verilmiş, pedagojik bilgi olarak etkinlikler ve bu etkinliklere bağlı planlama, uygulama, değerlendirme süreçleri düzenlenmiş, teknoloji bilgisi olarak da içerik ve pedagojik bilgiye uygun dijital teknoloji ve ortamların seçilmesine özen gösterilmiştir. 2011-2012 güz döneminde açılan ders başlamadan önce olası izlence detaylandırılarak alan uzmanlarına gösterilmiştir. Ders izlencesinin uygulama süresince karşılaşılan problemlere öğrencilerle birlikte çözüm aranmasını kolaylaştıracak, etkinliklerin süreleri ve içeriklerinde değişiklik yapmayı sağlayacak esnek bir yapıda olmasına dikkat edilmiştir. Eylem araştırması sürecinin uygulanmasına ilişkin planlama Şekil 13’de gösterilmiştir.



Şekil 12: Uygulanan Eylem Araştırması Basamakları

Eylem Araştırmasında Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması

Araştırmanın verileri 3 Ekim 2011-2 Ocak 2012 tarihleri arasındaki 14 haftalık sürede yapılandırılmıştır. Araştırmacının aynı zamanda açılan dijital sanat dersinin yürütücüsü olduğu katılımcı eylem araştırmasında veriler katılımcılarla yani öğrencilerle birlikte oluşturulmuş, önceden belirlenen bir formata göre veri toplanmamıştır. Her eylem döngüsünde verinin, veri toplama aracının da doğası değişebileceği göz önünde bulundurularak farklı veri toplama araçları kullanılması planlanmıştır.

Eylem araştırması süresince uygulamaların sürekli olarak denetim altında tutulabilmesi için 3 alan uzmanından oluşan bir geçerlik komitesi oluşturulmuştur. Geçerlik komitesi her hafta işlenen Dijital Sanat dersinin ardından düzenli olarak bir araya gelmiştir. Geçerlik komitesi toplantılarında derslere ilişkin videolar izlenmiş, uygulamalara ve problem durumlarına ilişkin görüş ve öneriler paylaşılmıştır. Video kayıtlarındaki belirleyici durumlar makro analizler ile belirlenmiş, bu durumlar üzerine komite üyeleri ve araştırmacı görüş birliğine vararak, eylem planları gözden geçirilmiş ve gerekli değişiklikler yapılmıştır. Geçerlik komitesinin oluşturulması ve komitede alınan kararlar eylem döngüsünde etkili olmuştur. Komite toplantılarının ses kayıtları alınmış ve dökümleri gerçekleştirilmiştir. Böylece eylem planında yapılan değişiklikler komite üyelerinin ve araştırmacının ortak görüşlerine dayandırılarak araştırmanın geçerliği sağlanmıştır.

Araştırmacı, dijital sanat ve dijital teknolojilerin sanat eğitime entegrasyonunun nasıl gerçekleştirilebileceği sorusunun cevabını aramaktadır. Benzer soruları cevaplamaya çalışanların, bu araştırmadan en etkili şekilde yararlanabilmeleri için sürecin kolay ve anlaşılır bir dille betimlenmesine dikkat edilmiştir.

Araştırmacının Rolü

Nitel araştırmalarda araştırmacının rolünün etkili olduğu bir gerçektir. Özellikle eylem araştırmasında katılımcı araştırmacı olarak dersin yürütücüsünün yeterlikleri, kişisel bakış açıları, değerlendirmeleri, sanatsal ve mesleki eğilimleri, gözlem ve deneyimleri yoluyla bu çalışmanın süreçlerinin doğrudan etkilendiği söylenebilir.

Araştırmacının dijital sanata duyduğu büyük merak ve öğrenme isteği, dijital çağın gerekleri de göz önüne alındığında, bir eğitimci olarak araştırmacıyı bu alanın öğrenilmesine katkıda bulunmaya yönlendirmiştir. Bu yüzden araştırmacının dijital

sanat ile ilgili çalışmalarına nasıl başladığının aktarılması, hem tez çalışmasının anlaşılması hem de benzer çalışmaları yürütecekler için yararlı olabileceği düşünülmektedir. Özellikle katılımcı eylem araştırmalarında, araştırmacının kendini şeffaflaştırarak yansıtması ve konuyu nasıl belirlediğini anlatması önemli görülmektedir. Bu yüzden, araştırmanın bu bölümü, araştırmacının öznel deneyimleri ile ilgili olduğundan kişisel bir dil kapsamında birinci tekil zamiri kullanılacaktır.

2011 yılının Şubat ayında, Brooklyn-Manhattan yönündeki A treninde ilerlerken sürekli ‘burada ne yapıyorum?’ diyordum; aklım ve tezimle ilgili araştırmalarım karmakarışık bir haldeydi. Bunları düşünüp kendimi bunaltırken bir kadın sesiyle gözlerimi yerden kaldırmak zorunda kaldım; ‘Afedersiniz, doğru trendeyim değil mi?’. Kendime gelip cevap verebildiğimde ‘Evet’ dedim, ‘doğru trendesiniz...’ Şimdi baktığım noktadan benim de “doğru trende” olduğumu görebiliyorum. Sorular arasında kaybolmak, bunalmak her doktora öğrencisinin başından geçiyor. Doğru trende olduğumuzu anlamamızla cevapları bulmamız arasında geçen zaman çok da uzun olmuyor. Hemen ardından yeni sorular yerlerini alıyor. Cevap arayışımın bitmemesi yüzünden doğru trende olduğumu söyleyebiliyorum. Bazen yolun üzerinde bir yerde aktarma yapmak gerekebiliyor ama yine de devam edilen bu yol sanat ve eğitim gibi çok önemli ama aynı oranda bilinmezlikle dolu iki konuyu birleştirmekten geçiyorsa “doğru trende olmak”, özellikle önem kazanıyor. Benzer deneyimler, benzer soruların cevaplarını bulmamızı sağlayabilir düşüncesini eksene oturtarak “yolcuğumu” anlatmak istiyorum.

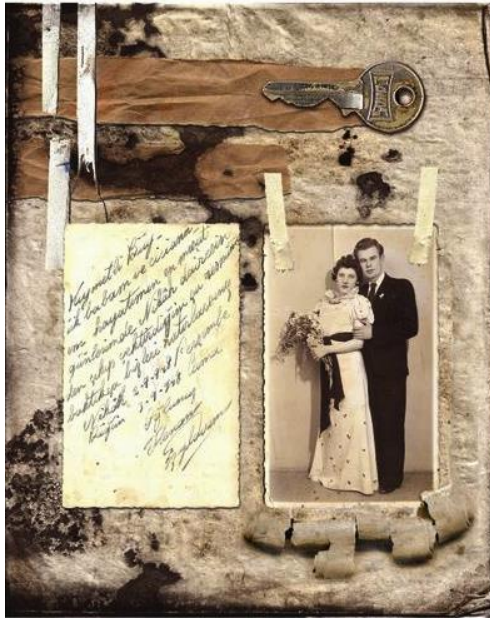
Tez konusunun belirlemesi doktora öğrencileri için başlı başına bir problem olabiliyor. Dijital Sanat ile ilgili bir araştırma yapma fikrine ulaşma sürecim, Dijital Sanat ve Sanat Eğitimi ile ilgilenen herkesin cevaplar bulabileceğini düşündüğüm soru ve sorunlar içeriyor. Yirmili yaşlarımın ortalarında sanat hakkındaki belirleyici cümlem “...çizmeyi çok seviyorum” kelimelerinden ibaretken; sanatçılar, sanat tarihi ya da sanatın doğası hakkında hiçbir fikrim yoktu. Sanat eğitimimin başlarında, aldığım derslerde ve sınavlarımda çok başarılı olacağımdan emindim çünkü gördüğüm her şeyi çizebiliyordum. Bu görüşümün aslında ne büyük bir körlük olduğunu daha sonra anladım. Gittiğim her yere çizim defterimi, kalemlerimi ve silgilerimi taşıyordum; aslında hala taşıyorum ve hala gördüğüm her şeyi çizebilirim ama gördüklerimi kağıda aynen aktarma üzerine kurulu görüşüm değişti. Gördüklerimin yanında, görmediklerim

ve göremediklerim üzerine de düşünmenin önemli olduğunu anladım. 2. sınıfın başlarında, iyi çizebiliyor olmanın düşüncelerimi ifade etmeme yetmediği sonucuna ulaştım. 3. ve 4. sınıflarda ise düşünce şeklim kendiliğinden değişti böylece ifade yollarım da değişti; yalnızca kendimi ifade edebiliyor olmamın sanat yapıyor olmanın çok uzağında olduğunu anlamak yıllarımı aldı. Bu yılların kayıp olmadığını, bu yollardan geçmem gerektiğini anlamam da bir o kadar yılımı daha aldı. Önce biçim ve içerik, sonra tarih ve kuram, en sonunda da bugün ve yarın üzerine okumak, dinlemek, düşünmek, yazmak, çizmek, kafa yormak gerekiyordu. Bu düşünceyle, meraklı bir sanat eğitimi öğrencisi olarak girdiğim kütüphanede saatler harcadım, yaklaşık bir yıl sonra kütüphanedeki kitapların çoğunun hangi rafta, hangi sırada olduğunu ezbere bilecek kadar çok zaman geçirmiştım. Ama bir süre sonra bu kitaplar da yetersiz olmaya başladı çünkü birçoğu dünden bahsediyordu, oysa benim merak ettiklerim bugün üzerine olmaya başlamıştı. Geçmişin bilgisini edinmenin bugünün sanatını anlamlandırmadaki rolünü hiç azımsamıyorum, aksine şart olduğunu düşünüyorum ama bugünün sanatını göremediğimde gelecekle ilgili hiç bir öngörüye de sahip olamıyordum. Bu yüzden galeri ve müzelere yöneldim, Eskişehir’de sayısı zaten az olan bu mekânları anlamaya çalıştım. Bu noktada, imkânları kısıtlı bir öğrenci olarak bilgisayar teknolojisi ve internet yardımına koştı; yalnızca okuyabileceğim değişik ve güncel metinleri sunmakla kalmadı, dünyanın dört bir yanından müze ve galerin kapılarını da açtı. İnternet, henüz sanat tarihi kitaplarına geçmeyen bilgilere de ulaşmamı sağladı. Tek yapmam gereken, araştırma yaptığım konuda, sözel, görsel ve işitsel bilgi yığınının arasından, aradığımı çekip çıkarmayı öğrenmektir. Photoshop ve Illustator gibi programları öğrenmem de aynı dönemlere denk gelmiştir. Photoshop 7 ile kolajlar üreterek başladığım sürece bugün Master Collection 6 ile devam ediyorum; aslında değişen, kullandığım versiyonlar ya da programlar değil benim onlarla ne yapabileceğim ve ne yapmak istediğimdir.

Zaman geçtikçe çalışmalarımındaki içerik, yani söylemim üzerine daha çok düşünmeye başladım. Kullanmayı öğrendiğim teknolojilerle birlikte içerik kendi biçimlerini oluşturmaya başladı. Zaman ve bellek konuları üzerine okuma ve araştırmalarım kendilerini çalışmalarımda göstermeye başladılar. Her zaman geçmişin anlatılarına ilgi duymuştım; dinlediğim öyküler, eski fotoğraflar, şarkılar, filmler, ses kayıtları, gazeteler çalışmalarımaya kaynaklık eden veri tabanını oluşturdular. Kendi

ailemin ve toplumsal tarihimizin erişebildiğim parçalarını toplayıp bilgisayarım da biriktirmeye başladım. Yıllar içinde arşivim genişledi ve topladığım kaynaklar çeşitlendi. Geçmişe ilişkin biriktirdiklerimi ve bilgimi, bugün öğrendiklerimle birleştirebilme kaygısı, lisans yıllarımı araştırma ve sürekli merak duygusuyla geçirmemi sağladı.

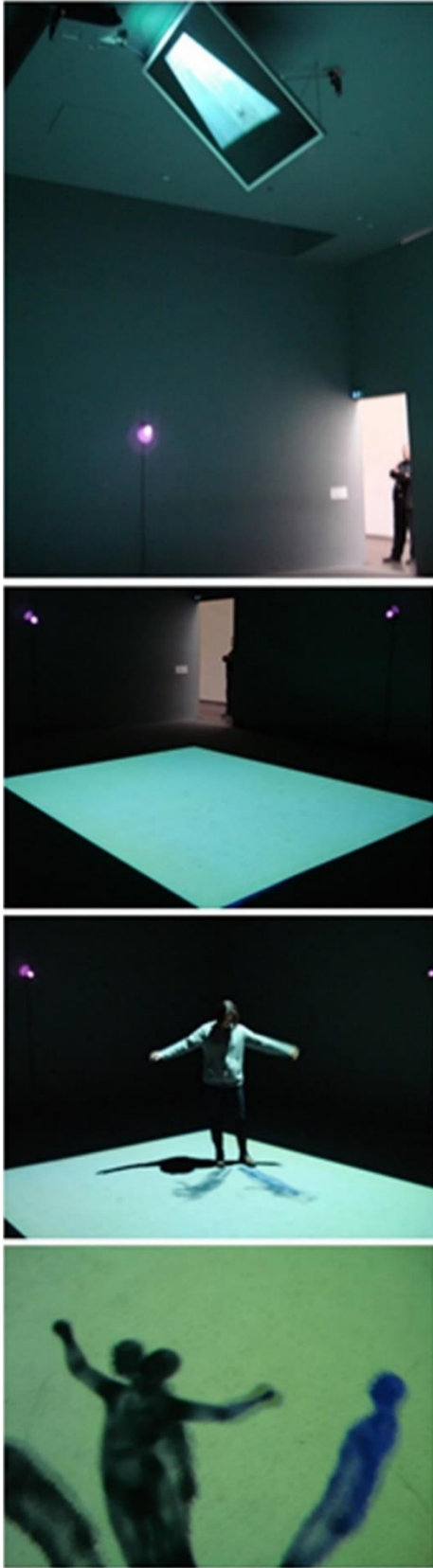
2007 yılı Temmuz ayında Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı doğrudan doktora programına kayıt olma hakkı kazandım. Aynı yıl Kasım ayında Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümünde araştırma görevlisi olarak göreve başlamanın sanatsal görüşlerim için yeni bir zemin sağladı. Bir yandan dersler yoluyla bildiklerime yenilerini katarken, bir yandan da öğrendiklerimi uygulama fırsatı yakalamıştım. Bu arada tarayıcı, dijital fotoğraf makinesi, ses kayıt cihazı, projeksiyon, grafik tablet gibi benim için yeni ve pahalı olan teknolojileri edinmeye, kullanmaya ve öğrenmeye devam ettim. 2007-2008 yıllarına ait çalışmalarım aşağıdaki iki örnekten de görülebileceği üzere daha çok dijital boyamalar ya da dijital kolajlar şeklinde ilerliyordu.



Resim 7: Memory I, Dijital Kolaj,
30x37.5 cm, 2007



Resim 8: Memory III, Dijital Resim,
40x48 cm, 2008



Geri dönüp baktığımda özellikle 2008 yılının bana öğrettiklerinin ne kadar önemli olduğunu görüyorum. 2008 yılının Şubat ayında Anadolu Üniversitesi'nin sağladığı olanaklarla Erasmus Staff Mobility (Erasmus Öğretim Elemanı Değişimi) Programı ile 1 hafta süreyle Finlandya'da (University of Art and Design Helsinki - Helsinki Sanat ve Tasarım Üniversitesi) görevlendirildim. Grafik Tasarım bölümünde Lisans, Yüksek Lisans ve Doktora düzeylerindeki ders gözlemlerimin yanı sıra Grafik Tasarım ve Sanat Eğitimi Bölümlerinden öğrenci ve öğretim elemanlarından öğrendiklerim, gördüklerim ve dinlediklerim bakış açımı değiştirdi. Yurt dışına ilk defa çıkıyordum ve Helsinki'yi baştan aşağı dolaşarak gördüğüm her imgenin, tanıştığım her yeni insanın bana katacağı yeni fikirlere açık olmaya özen gösteriyordum. Gezdiğim bütün müzelerin, anıtların, tarihi yerlerin içinde Kiasma Çağdaş Sanatlar Müzesinin yeri hala ayrıdır; orada yaşadığım deneyim bugün üzerinde çalıştığım konu hakkında düşünmeye başlama nedenlerimden biridir. Herhangi bir sanat izleyicisinin, özellikle de Türkiye'de yetişen bir sanat izleyicisinin, yaşayabileceği bir olaydan sonra esere katılımcı olmanın, eseri şekillendirmenin ne demek olduğunu anlamaya başladım. Katılım ve deneyim dijital sanatın fıkırsel kökenlerinde yatan iki önemli anahtar kelime olduğu için kendi deneyimimi paylaşmamın önemli olduğunu düşünüyorum.

Resim 9: Kiasma Çağdaş Müzesindeki deneyimimi özetleyen kareler

Önceki sayfada arşivimden birkaç fotoğrafla görselleştirmeye çalıştığım eserle ilginç bir şekilde tanıştım. Karanlık odalarda genellikle video gösterimleri olduğunu biliyordum fakat bu karanlık odada yalnızca yukarıdaki bir kaynaktan yansıyan ışıktan oluşan dikdörtgen bir alan vardı. Korkarak odaya girdim; bugün derslerimde etkileşim konusunu anlatırken bu korkumu ve sonrasındaki deneyimimi öğrencilerimle mutlaka paylaşıyorum.

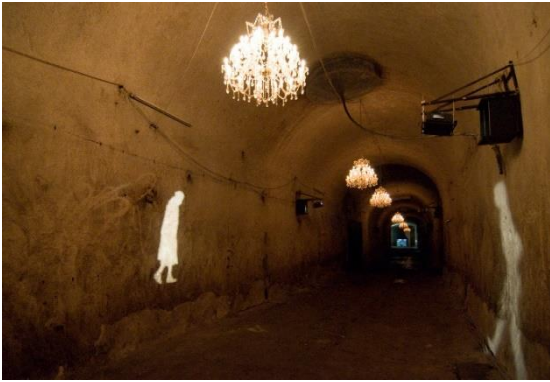
Türk sanat izleyicisi olarak genellikle sanat eseri ile bakmaktan öteye bir ilişkiye geçmemişizdir. Hatta çoğumuz fazla yaklaştık diye müze görevlileri tarafından uyarılmıştır. İşte bu yüzden değişik çalışmalara yaklaşmaktan da korkarız. Ben de bu korkuyla çalışmaya yaklaştım; çevresinde dolaştım, ışık kaynağının nasıl düzenlendiğini anlamaya çalıştım, elimi ışığın altına uzattım, hiçbir şey olmuyordu. Çalışmayı bir türlü anlamlandıramıyordum ama içine adım da atamıyordum. Müze görevlisi kapıda bekliyordu ve her an “*lütfen çalışmaya dokunmayın*” şeklinde bir uyarıda bulunabilirdi. Kaçamak bakışlarımdan birinde müze görevlisinin gülümsediğini gördüm ve şaşırdım, gerçekten de bu görevli müzeye girdiğim andan itibaren bir şekilde yanımda dolaşıyor ve gülümsüyordu. Sonunda görevli çalışmayı göstererek, içine adım atmamı söyledi. Zaten bunun için can atıyordum ve adımımı birlikte benimle hareket eden küçük insan figürleri dans etmeye başladı. Hatta bir önceki sayfada bu çalışmayı deneyimlerken görülebileceğim fotoğrafı da aynı müze görevlisi çekti.

Müzeden çıktıktan sonra Hanna Haaslati’nin 2002 tarihli, White Square (Beyaz Kare) adlı bu çalışması ile ilgili daha fazla bilgi toplamaya çalıştığımı hatırlıyorum. Bu deneyim benim için çok önemli çünkü müze, müze görevlileri en önemlisi de sanat eseri ile ilgili görüşlerimi baştan ele almama neden oldu. Beni en çok değiştiren de yukarıda bahsettiğim o korkuyu içimden atmamdı. Bu korku merak duygumu engelleyerek araştırmalarımı kısıtlıyordu. Bir sanat eseriyle, fiziksel olarak etkileşime geçerek o eseri şekillendirme fikri, farkında olmadan, dijital sanat eserlerine karşı merakımı da uyandırmıştı. Farkında değildim çünkü dijital sanat alanı hakkında hiçbir fikrim yoktu.



Yine 2008 yılı, Temmuz ayında Bölümümüz Öğretim Elemanları ile açacağımız bir sergi için Linz'e gittik. Sergimizi açtığımız mekanın görevlilerinden biri bizi başka bir sergiye götürdü. Tiefenrausch, *Aktienkeller* | *Stream of Forgetfulness* adlı sergiyi gezmek için, eskiden birçok farklı amaçlarla kullanılmış bir tuz madenine indik ki ilk defa böyle bir mekanın sergileme için kullanıldığını görüyordum. Alışık olduğum müze ve galeri ortamları yerine buz gibi ve ıslak, yarı karanlık tünellere girmek değişik bir deneyimdi.

Resim 10: Ruth Schnell, *Gegen die Zeit*, 2001, (Fotoğraf: Otto Saxinger)



Resim 11: Ursula Witzany, *Shining Spectators*, 2008



Resim 12: Herwig Turk, *Inversum*, 2008
(Fotoğraflar: Otto Saxinger)

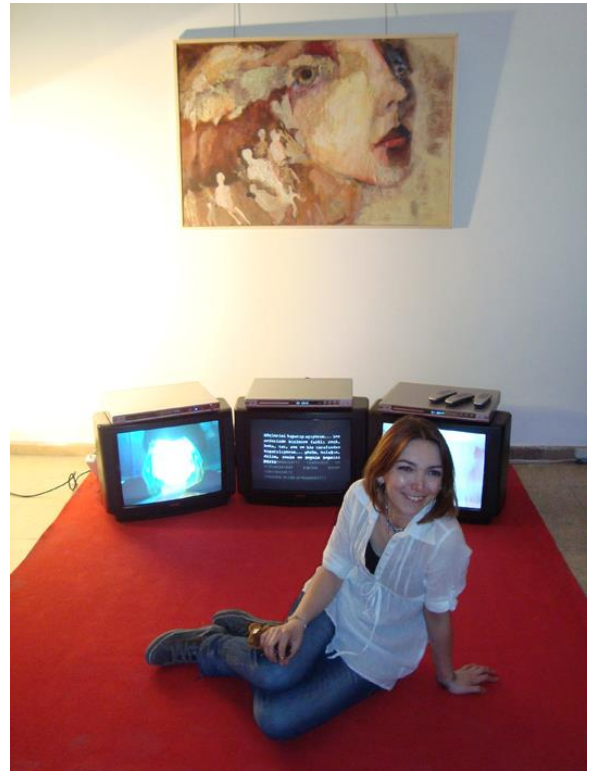
Odaların içinde ve tünellerdeki, projeksiyon yardımıyla hareket eden görüntüler, devasa büyüklükte ekran ve projeksiyonlar, elektronik yerleştirmeler, insan hareketine duyarlı ışık oyunları ile gerçekleştirilen çalışmalar, ses, görüntü, her şey bildiklerimi alt üst ediyordu. Eserlerde kullanılan teknolojileri ve işlerin çalışma mantığını anlamaya çalışıyordum. En çok da bizi sergiye getiren görevlinin söylediklerinden etkilenmiştim çünkü bu çalışmalar 'bellek' ile ilgiliydi. Benim çalışmalarım da bellek ve zaman konuları öne çıkıyordu. Bu yüzden sergileme kısmında daha değişik hangi yöntemleri kullanabilirim sorusu kafamı kurcalamaya başlamıştı. Bu sorunun neden olduğu bir çalışmamı 2009 yılında gerçekleştirecektim. Bir müzeden Dijital Sanat ve Yeni Medya

ile ilgili ilk kitaplarımı alışıma da Linz’de gerçekleşmiştir. Christiane Paul’un *Digital Art* ve Michael Rush’un *New Media in Art* adlı kitaplarını aldığım gün, bugünkü kaynak birikimimin başlangıç tarihidir.

Farklı sanat eserleri, sergileme yöntemleri ve yerleri, farklı bakış açıları ile tanışmam bendeki değişimi hızlandırmıştı. Aynı zamanda 2008-2009 öğretim yılında aldığım dersler ve bu derslerdeki çalışmalarım da öğrendiklerimi deneyimlememi sağlıyordu. Video Art dersinde dijital sanatla ilgilendiğimi söylediğimde Prof. Dr. Levend Kılıç’ın ödünç verdiği Bruce Wands’ın *Dijital Çağın Sanatı* adlı kitabı dijital sanat ile ilgili elime geçen ilk Türkçe kitap olmuştu. 2009 yılı güz döneminde aldığım, Doç. Şemsettin Edeer’in yürüttüğü Görsel Sanatlarda Uygulama dersinde içerik olarak bellek, biçim olarak da video gösterimi yolunu belirlemiştim.



Resim 13: Grup sergi afişi



Resim 14: Görsel Sanatlarda Uygulama Dersi Grup Sergisi

Bu sergide ilk defa iki boyutlu yüzey üzerine gerçekleştirdiğim bir çalışmanın yanında, 3 televizyon, 3 DVD oynatıcı ve halı kullanarak bir yerleştirme yapmaya çalıştım. DVD oynatıcıların yanına kumandalarını da koyarak, yere serdiğim kırmızı

halının üzerine izleyicilerin oturup videolara müdahale etmelerini istemiştim ama işler beklediğim gibi gitmedi. İzleyiciler katılımcı olmadı, seyirci olarak kaldı çünkü etkileşim kurulabilecek çalışmalar gerçekleştirecek düzeye gelmemiştim. Etkileşim kadar yönlendirme konusunun da önemli olduğunu, özellikle de benim gibi bu tür çalışmalarla ilk defa karşılaşan ve korkusunu henüz yenememiş izleyicilerin yönlendirilmesi gerektiğini daha sonra anladım ve hala da bunun üzerine uğraşıyorum.

Dijital sanat ile ilgilenmeye başlama sürecim bu şekilde gerçekleşti. Bu sürecin sona ereceğini düşünmüyorum. Derslerim, mesleğim ve yurtdışı deneyimlerim bütüncül bir bakış açısıyla dijital sanat alanına doğru ilerlememi sağladı bu yüzden dijital teknolojiler ile uğraşmaya yumuşak ve kademeli bir geçiş yaptığım söylenebilir. Öğrendiklerimi ve bir öğretmen olarak öğretilmesi gerekliliğine inandığım dijital sanat üzerine yoğunlaşmaya karar verdim. Tezimde çalışmak istediğim konuyu belirledikten sonra daha çok araştırma yapmak ve yeni olasılıkları gözlemleyebilmek için başvurduğum YÖK Yurtdışı Doktora Tez Araştırma Bursu ile Eylül 2010-Ağustos 2011 tarihleri arasında Amerika Birleşik Devletleri, New York kentindeki Pratt Institute’de görevlendirildim. Yurtdışındaki yaşam alanımı düzenledikten sonra, Pratt Institute’de araştırmalarım başladım. Burada sanat eğitiminde teknolojinin kullanımı ve dijital sanat ile ilgili görüşlerim değişmeye ve gelişmeye devam etti. Gerek kurumda gerekse şehirdeki gözlem ve çalışmalarım bazen kafamın karışmasına ve umutsuzluğa kapılmama neden olurken bazen de önümde yepyeni alanların açılmasını sağlıyordu. Dijital Sanatın sanat eğitime entegrasyonu ile ilgili olarak kurumda açılan “DICE: Design Initiative For Community Empowerment” programı kapsamında lise öğrencileri ile yürütülen “Digital Design” dersine gözlemci olarak katıldım. Gözlemci rolüm, dersin yürütücüsü ile aldığımız ortak karar sonucunda sınıfı dışarıdan izleyen bir yabancı olarak değil, öğrencilerle birlikte çalışan, üreten, konuşan bir katılımcı olarak belirlendi. Bu program kapsamında yürütücü ile sınıf ortamında çalışmak, lise öğrencilerinin dijital teknolojiler ve dijital sanat ile ilgili tutum ve davranışlarını gözlemleyebilmek açısından önemli bir deneyimdi. Öğrencilerin teknoloji ve dijital sanat konusunda bizim öğrencilerimize kıyasla daha fazla ilgi, hoşgörü ve deneyime sahip olduklarını gözlemledim. Ses ve görüntü işleme programlarının da kullanıldığı bu derste, öğrencilerin teknik kullanımın yanı sıra hem dijital sanat örnekleri, hem de kendi çalışmaları üzerinde yorum ve değerlendirmeler yaparken rahat ve katılımcı olmaları

özellikle dikkatimi çekti. Pratt Institute, teknik donanım ve malzeme açısından derse devam eden öğrencilerine zengin olanaklar sağlıyordu. Her öğrenciye bir bilgisayar, kamera ve tripod verilebilmesi Türkiye’deki okulların olanakları ile karşılaştırıldığında yapacağım çalışmalar ile ilgili farklı düşünme yolları geliştirmemi zorunlu kılıyordu. New York’daki öğrencilerin, en yeni dijital sanat örneklerini günlük yaşamda görebilmelerinin yanında, sanatçı ve tasarımcılarla bir araya gelebilme avantajları da bulunmaktadır. 8 Kasım 2010 tarihinde derse tasarımcı Benton Bainbridge konuk olarak katılmıştır. Dijital sanat kapsamındaki en yeni alanlardan biri olan “Projeksiyon Sanatı” alanında eserler üreten bir tasarımcının derse çağrılabilmesi, öğrencilerin birincil kaynaktan bilgi edinebilme şansına sahip olmaları ve ilgi alanlarındaki gelişmeleri takip edebilmeleri açısından önemli görünmektedir. Program kapsamında, dersin yürütücüsü ve bölüm başkanı lise öğrencilerine ileride yönelmek isteyebilecekleri alanlar ve okullar hakkında güncel bilgiler vermektedir (AG, Ekim-Kasım 2010). Bu gözlemlerim, Dijital Sanat ders içeriğini hazırlarken önemli ipuçları sağlamıştır.

Bireyleri değiştiren ve dönüştüren bir dijital kültürün içerisinde gelişen bir sanat ortamı ve bunun sanat eğitime yansımaları ile ilgili gözlem ve incelemelerde bulunmak eğitimci olarak benim de değişip gelişmemde etkili olmuştur. New York kentinde yapılacak kısa bir gözlem dahi günlük yaşamda dijital teknolojilerin görsel kültürü nasıl etkilediğini açıkça göstermektedir; yalnızca bu görüntülerin dijital olarak kaydedilmesinin bile sanat eğitimi alan öğrenciler için çok dilli-çok kültürlü görsel bir kaynak oluşturacağı söylenebilir. Gerek New York kentinde günlük yaşamda, gerekse Pratt Institute’de yaptığım gözlemler dijital teknolojilerin yaşam ve sanat üzerindeki etkileri üzerine yoğunlaşmama neden olmuştur. Ülkemizdeki durumdan farklı olarak gözlemlediğim en büyük avantaj, insanların teknolojiye daha kolay ulaşması ve günlük yaşamda daha etkin olarak kullanması, teknolojik araçların kullanımı konusunda daha fazla bilgiye sahip olmasıdır. Bunların sonucunda da dijital sanat çalışmalarıyla daha fazla karşılaştıkları, sanata ve sanat eserlerine özellikle de dijital sanata ilişkin algılarının gelişmiş olduğu söylenebilir. Ben de deneyimlediğim farklı görsel yaşantılar yoluyla algılarımın değiştiği bir döneme girdim diyebilirim.

Bahsettiğim deneyimlerin bir örneği, 10 Kasım 2010 tarihinde, 867 Madison Avenue NY, adresinde gerçekleştirilen 4 boyutlu görsel düzenlemedir. Ralph Lauren markası, RalphLauren.com adresinden dijital-alışveriş yeniliğinin 10. yıl dönümünü

kutlamak üzere New York ve Londra’da aynı anda sunulan bir projeksiyon gösterimi gerçekleştirmiştir. Bu gösterim, insanların harcama yapmak için çok fazla zamanlarının olmadığı bir koşuşturmaca kenti olarak New York’un kimliğini yansıtan yaklaşık 10 dakikalık duyuşal bir gösterim olarak tanımlanabilir. Bilgisayar ekranından alışverişlerini gerçekleştiren bireyler, bu kez de Ralph Lauren binasının önünde dijital kültürün son ürünlerinden biri olan projeksiyon sanatı aracılığı ile moda, sanat ve reklamın iç içe geçtiği bir deneyim yaşamıştır. Gösterim boyunca, renk ve ışık etkileriyle birlikte, bina üzerinde markanın 3 boyutlu ürünleri dev mankenler üzerinde sergilenmiş, görşelliğın yanında müzik de işitsel olarak gösterime boyut sağlanmış ve 4. boyut olarak da aynı markanın parfümü insanların koku alma duyularına sunulmuştur. Günlük yaşamda Manhattan’ın neredeyse tüm binalarında görülebilecek olan dijital hareketli görüntüler, mağaza vitrinlerindeki dijital düzenlemelere ek olarak bunun gibi 3 ya da 4 boyutlu düzenlemelerle karşılaşılabilecek bir dijital kültür ortamında sanat eğitimi alan bireylerin sanata bakış açılarının da değışmesi kaçınılmazdır.

Dijital sanat yapısı gereğı birçok farklı alanı içinde barındırmakta, bu yüzden ulaşılması gereken kaynakların türü ve sayısı sürekli artmaktadır. Yazılı kaynakların büyük çoğunluğunun İngilizce olması ve alan yazına eklenen yeni kaynaklar nedeniyle sürekli bir kaynak tarama sürecinde olmak gerekmektedir. Bu açıdan Pratt Institute’un alandaki zengin kütüphanesi aracılığı ile araştırma konumla ilgili kaynakları incelemeye ve Türkçe çevirilerine devam ederek tez çalışmamın kuramsal boyutu için kaynakça oluşturmaya başladım. Amerika’da günlük yaşamda ve gözlem yaptığım kurumda dijital sanata ve öğretime ilişkin belgeler, ders notları, video ve fotoğraflar, ulaşabildiğim dijital sanat örnekleri, galeri ve müzelerde kayıt altına alabildiğim dijital eserleri doküman incelemesi sırasında kullanılmak üzere dijital ortamda sakladım. Dijital Sanat dersinde kullanılabilecek geniş bir arşiv bu şekilde oluşmaya başlamıştır.

Şubat-Mayıs 2011 tarihlerinde, Pratt Institute’deki gözlemlerime “ADE 360 Teaching Technologies: Design for Change” dersi kapsamında devam ettim. Bu ders için oluşturulan sınıf bloguna kayıt olarak tüm bireysel-ortak proje ve uygulamalara katıldım. ADE360 dersindeki gözlemler, sınıf ortamında dijital teknolojileri kullanan sanat öğretmenlerinin blogları ve kişisel görüşmeler, ulaşılan yazılı-görsel kaynaklar ve ADE360 dersinin yürütücüsü Allison Berkoy ile görüş alış verişinde bulunarak, açılacak Dijital Sanat dersinin içeriğine ilişkin 14 haftalık bir taslak oluşturmaya başladım.

Çalışmalardan edindiğim bilgiler ışığında, daha önce tezimin başlığında kullandığım “bilgisayar teknolojisi” teriminin yerine “dijital teknolojiler” teriminin kullanılmasını önerdim ve kabul edildi. Teknolojinin sanat eğitimi ile bütünleştirileceği bir derste yalnızca bilgisayardan değil, bunun yanında farklı birçok teknolojiden ve dijital ortamdaki yararlanılması söz konusudur. Bu yüzden, dijital görsel kültür içerisinde şekillenen ortamlar olarak; bilgisayar, dijital fotoğraf makinesi, kamera, tarayıcı-yazıcı, akıllı tahta, web kameraları gibi araçları; Web 2.0 araçlarını; internet, dosya ve video paylaşım siteleri, sosyal paylaşım siteleri, oyunlar, sanal gerçeklik gibi ortamları, çeşitli yazılım ve programları barındıran bir uyum sürecinde “dijital teknolojiler” teriminin kullanılması daha yerinde olmuştur. Bu dönemde Dijital Sanat ders içeriğine yönelik çalışmalar üzerinde yoğunlaştım.

Türkiye’ye döndükten sonra kafamı karıştıran başka birçok çalışma, etkinlik, sergi, söyleşi ve çalıştaylara katıldım. Hepsinin ortak noktası kafamızın karışmasının aslında çok normal olmasıydı. İçinde bulunduğumuz dijital çağa ait, henüz süregelen ve sürekli değişen bir alanda söylemlerimizi ve çalışmalarımızı gerçekleştirmeye çalışıyoruz. Görsel sanatlar, sosyoloji, müzik gibi farklı disiplinlerden de olsa, bir kere dijital sanat alanına giren herkesin bir daha çıkamadığını fark ettim. Bu alan her gün değişiyor, kendini yeniliyor ve takipçilerini de yenilenmek durumunda bırakıyor. Sonuçta dijital sanatın önerdiği gibi bir deneyimleme ortamına girdim ve bulduğum her cevabı yeni bir sorunun takip etmesi şeklinde ilerleyen döngüyü artık kabullendim. Aslında bu çalışmanın yöntemi olan eylem araştırmasının önerdiği döngünün de bundan çok farklı olmadığını söyleyebilirim. Sanat eğitimi alanında çalışan bir öğretim elemanı olarak sorulara ve problemlere, cevap ve çözüm aramak, sonrasında yenileriyle karşılaşmak; dijital sanat alanında uğraş vermeye çalışan biri olarak da yeni ortam ve uygulamalarla ilgilenmek benim için birbiri ile örtüşen iki konuyu birleştirebileceğim bir ortam yarattı.

Öğrendiklerimi paylaşma aşamasına geldiğimde, kendi deneyimlerim ile dijital sanatın gelişme sürecinin benzerlikler gösterdiğini fark ederek, özellikle Türkiye’de bu konuyla ilgilenecekler için anlaşılabilir ve yol gösterici nitelikte bir çalışma yapmaya karar verdim. Bölümümün Dijital Sanat dersini açmamı desteklemesi, gerekli fiziksel ve teknolojik olanakları sağlaması, dersle ilgili yapıcı eleştiri ve önerileri daha sağlıklı çalışma ortamı kurmamız açısından büyük önem taşımaktadır. Eylem araştırmasının

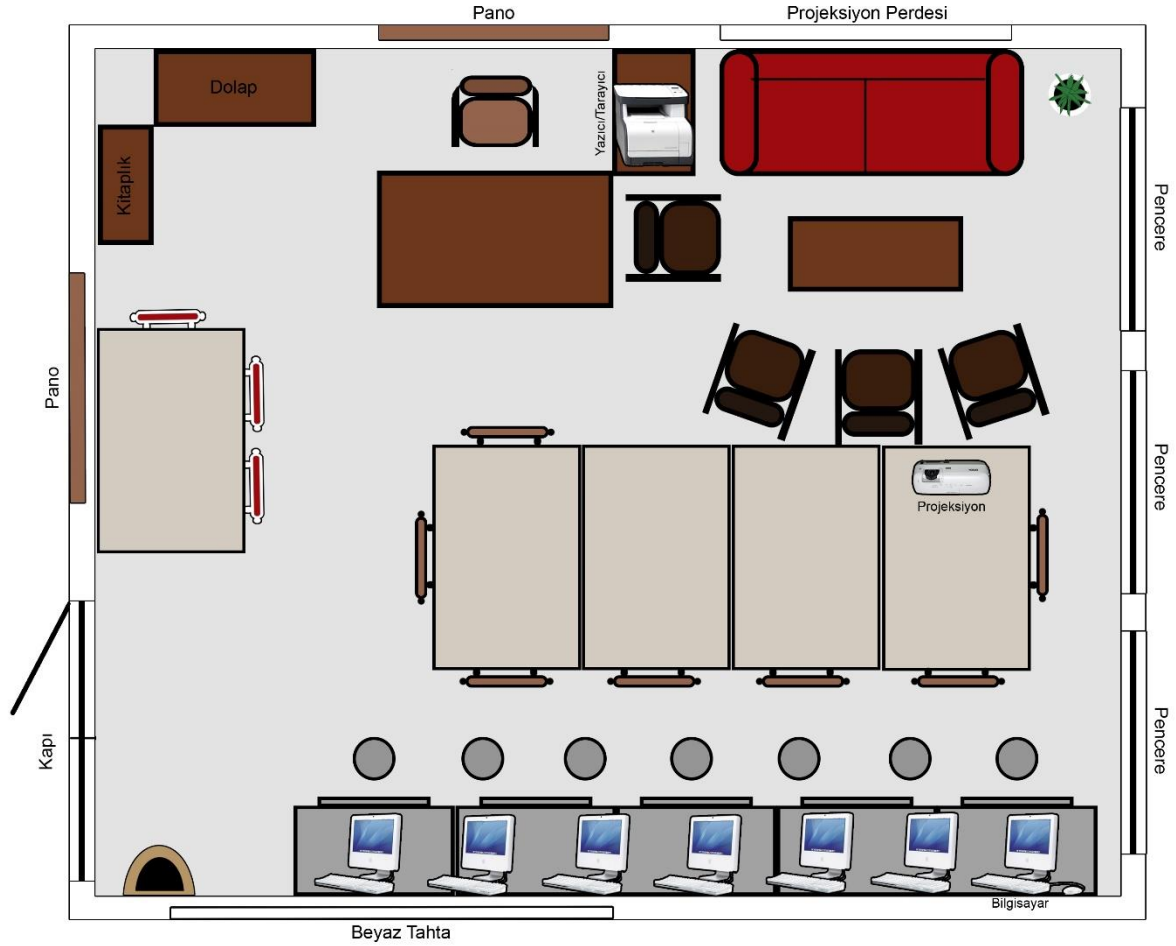
uygulama sürecinde, Dijital Sanat dersine devam eden öğrenciler ile birbirimizle etkileşim halinde olabileceğimiz, düşüncelerimizi rahatça ifade edebileceğimiz bir ortam oluşturmaya çalıştık. Bunun için öncelikle öğrencilerim ve ben birbirimizi tanımaya, anlamaya ve karşılıklı güven bağı kurmaya çalıştık. Ders içinde olduğu kadar, ders aralarında ve ders dışı etkinliklerde birlikte zaman geçirmeye ve bilgi alışverişine dayalı bir zemin hazırladık. Öğrencilerime, seçtikleri dersin tez çalışmam kapsamında yürütüldüğünü, çalışma kapsamında hangi amaçlara ulaşmaya çalıştığımı, derslerin ve görüşmelerimizin kayıt altına alınacağını açıkladım. Karşılıklı istek ve beklentilerimizi birbirimizle paylaştık ve böylece dersin daha sağlıklı bir ortamda ilerlemesini sağlamaya çalıştık. Dersin sürdüğü dönem boyunca, hem sınıf içinde hem de araştırma boyutunda önyargı ve eğilimlerimi en aza indirmeye çalıştım. Elde ettiğim verileri sürekli kayıt altına aldım ve sistematik olarak gözden geçirmeye çalıştım.

Dijital sanat dersinin devam ettiği dönem boyunca, eylem araştırması yönteminin ileri sürdüğü şekilde öğretmenlik becerilerimin geliştiğini hissettim. Sınıfında etkili öğrenmenin gerçekleşmesini isteyen her öğretmen gibi ben de sürekli karşılaştığım problemlere çözüm üretmeye çalıştığım bir döngüye girdim. Yanlış ya da eksik yaptığımı düşündüğüm her hareketimi tekrar tekrar gözden geçirmek ve daha doğru görüneni bulmak üzere sürekli kendimi geliştirmek zorunda kaldım. Bu durumdan hiç yakınmadım aksine yaşam boyu öğrenmemi sürdürmemi sağladığı için mesleğimi daha çok sevdim. Özellikle sanat eğitimi gibi çok yönlü ve zor bir alanda öğretmenlik yapmanın doğal bir eylem araştırması sürecini sürdürmek olduğunu düşünüyorum.

Ortam

Araştırmanın gerçekleştiği ortamın uygulama sürecindeki etkisi büyüktür. Bu yüzden araştırmanın uygulama ortamının gerçekleştirildiği fiziksel ve çevrimiçi ortamdaki söz etmekte yarar vardır. Araştırmanın uygulama aşaması Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde, 2011-2012 öğretim yılı Güz döneminde seçmeli ders olarak açılan Dijital Sanat dersinde, Pazartesi günleri 14.00-17.00 saatleri arasında gerçekleştirilmiştir. Ders, hem sınıf ortamında yüz yüze, hem de sınıf blogundan çevrimiçi olarak yürütülen karma yapıdadır. Öğrenme ortamı oluşturulurken, öğrencilerin kendilerini rahatça ifade edebileceği bir ortam sağlayabilmek üzerinde yoğunlaşmıştır. Bunun için dersin işleneceği mekânın fiziksel ve çevrimiçi

ortamlarının düzenlenmesi üzerinde durulmuştur. Dijital Sanat dersi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölüm binasının 2. Katındaki Grafik II atölyesinde yürütülmüştür. Atölyenin düzenine ilişkin sınıf planı Şekil 14’de görülmektedir.



Şekil 13: Dijital Sanat Dersi Sınıf Planı

Dijital Sanat sınıfında, fiziksel ortamın dersin yapısına uygun şekilde düzenlenmesi üzerinde durulmuştur. Tez çalışmasına bağlı Bilimsel Araştırma Projesi (BAP) kapsamında sağlanan bilgisayar, projeksiyon, tarayıcı, kamera gibi dijital teknolojiler, en etkin şekilde kullanımları sağlanacak şekilde sınıf ortamına yerleştirilmiştir. Projeksiyon herhangi bir yere sabitlenmemiş, öğrencilerin uygun gördüğü ve etkinliklerin gerektiği şekilde kullanılabilmek üzere atölyedeki dolapta muhafaza edilmiştir. Projeksiyon genellikle atölyenin ortasında konumlandırılan camlı masaların üzerine yerleştirilerek kullanılmıştır. Projeksiyon perdesi ise, panonun üzerine gelecek şekilde sabitlenmiş, panonun kullanımını engellemeyecek şekilde kullanılmadığı

zamanlarda kapatılmıştır. Atölyede 4 adet camlı masa ve 6 sandalye, 5 adet bilgisayar masası, 7 adet Macintosh bilgisayar ve 7 adet süngerli tabure, 1 adet okuma masası ve 3 adet sandalye, 2 adet öğretmen masası, 1 adet tarayıcı özelliği de olan renkli yazıcı, 1 öğretmen koltuğu, 1 adet 2'li ve 4 adet tekli koltuk, 1 adet sehpa, 3 adet pano, 1 adet kitaplık ve 1 adet kilitli dolap, 1 adet askılık, 1 canlı çiçek ve 1 çöp kovası bulunmaktadır. Fiziksel donanımlar, dersin işlenmesi sürecinde araştırma, tartışma, beyin fırtınası, uygulama gibi farklı yöntemler için öğrencilerin kendilerini daha rahat hissedebilecekleri ve çalışmalarını kolaylaştıracak belli alanlar kapsamında düzenlenmiştir.

Dersin yüz yüze işlenen kısımları için atölyedeki araç, gereç ve dijital donanımlar bu şekilde düzenlenirken, çevrimiçi olarak yürütülen kısmı için de sınıf bloğu ve öğrenci blogları açılarak karma bir ders yapısı oluşturulmuştur. Web 2.0 ortamındaki birçok farklı aracın öğrenme ortamı olarak kullanılmasına olanak sağlaması, ücretsiz ve kullanımının kolay olması dolayısıyla bloglar için Wordpress'in kullanılması tercih edilmiştir.



Resim 15: 2 Ekim 2011 Tarihli Sınıf Bloğu Gönderiminden Ayrıntı

Öğrencilerin blog oluşturabilmeleri ve sınıf bloğuna kayıt olmaları sağlanmıştır. Sınıf bloğu yalnızca derse kayıtlı öğrencilerin görebileceği şekilde düzenlenmiştir ve

dönem boyunca açık kalmıştır. Blog, ders sırasında etkin olarak kullanılmış, bunun yanında dersten sonra da öğrenciler bir sonraki derse ilişkin okumalara, ödev dosyalarına, videolara ve görsel örneklerine buradan ulaşabilmektedir. Web 2.0 araçlarından Wiki için PBWorks ortamını tercih edilmiştir. Diğer Web 2.0 araçları olarak Voicethread ve Second Life etkinliklerde kullanılmış, sosyal paylaşım sitelerinden, dosya, video ve ses paylaşım sitelerinden yararlanılmıştır.

Gerek fiziksel ve gerekse çevrimiçi ders ortamlarının, dijital sanatın dile getirdiği söyleme ve sürekli değişen yapısına uygun olarak, öğrencilerin rahatça kendilerini ifade edebilecekleri, değişen durumlara kolayca uyum sağlayabilecek, esnek ve etkin yapıda olmasına dikkat edilmiştir.

Katılımcılar

Araştırmanın katılımcılarını 2011-2012 öğretim yılı güz dönemi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde seçmeli ders olarak açılan Dijital Sanat dersini seçen öğrenciler ve Dijital Sanat dersini yürüten öğretim elemanı olarak araştırmacı oluşturmaktadır. Dijital sanata ilişkin yeni dilin nasıl öğrenilip öğretilebileceği ve dijital teknolojilerin sanat eğitime en etkin şekilde entegrasyonun nasıl gerçekleştirilebileceği üzerinde durulan bu çalışmada lisans öğrenimine devam eden öğretmen adayları ile çalışılması uygun görülmüştür. Hizmete devam eden öğretmenler kadar, öğretmen adaylarının da entegrasyon sürecinde önem taşımaları seçmeli Dijital Sanat dersinin açılmasını ve yürütülmesini anlamlı kılmıştır. Seçmeli ders olarak açıldığından Dijital Sanat dersini farklı ana sanatlardan ve farklı dönemlerden lisans öğrencileri seçebilmiştir. Bu yüzden araştırmanın uygulama boyutu dersi seçen her öğrenciyi kapsayacak şekilde tüm sınıf ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada Dijital Sanat dersini seçen ve devam eden 12 öğrenci ile birlikte çalışılmıştır. Araştırmada öğrencilerin gerçek adları kullanılmamış bunun yerine araştırmacı tarafından belirlenen isimlerle çalışılması uygun görülmüştür. Özel nedenlerle 1. Görüşmeye gelemeyen Cem ve 2. Görüşmeye gelmeyen Aydan ve Gülşen ile yarı-yapılandırılmış görüşme yapılamamıştır.

Verilerin Toplanması

Araştırmanın kuramsal kısmında yerli ve yabancı basılı kaynakların yanı sıra internet, ders notları, video ve fotoğraflar, ulaşılabilen dijital sanat örnekleri, galeri ve müzelerde kayıt altına alınabilen dijital eserler yoluyla ulaşılan bilgiler kullanılmıştır. Uygulama sürecinde de çok çeşitli kaynaklardan veri toplanmaya devam edilmiştir. Yarı-yapılandırılmış görüşmeler, Dijital Sanat dersine ilişkin video kayıtları, doküman incelemesi (blog gönderimleri ve öğrencilerin sanatsal çalışmaları), Kişisel Bilgi Formu (Teknoloji Kullanım Bilgi Formu), araştırmacı günlüğü ve öğrenci günlükleri kullanılan başlıca veri toplama araçları arasında sayılabilir.

Yarı yapılandırılmış görüşmeler: Bu tür görüşmeler, hem sabit seçenekli cevaplamayı hem de ilgili alanda derinlemesine bilgi edinebilmeyi birleştirir. Bu nedenle, bu tür görüşme yapılandırılmış ve yapılandırılmamış avantajlarını ve dezavantajlarını içerir. Analizlerin kolaylığı, görüşülene kendini ifade etme imkanı tanınması, gerektiğinde derinlemesine bilgi sağlama gibi avantajları ve kontrolün kaybedilmesi, önemsiz konularda fazla zaman harcanması, görüşme yapılanlara belli standartlarda yaklaşılmadığından güvenilirliğin azalması gibi de dezavantajları bulunur (Büyüköztürk ve diğerleri, 2008, s.160). Araştırma kapsamında Dijital Sanat dersini alan öğrencilerle 2 kez yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmış, bu görüşmeler katılımcıların izni ile ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Katılımcılarla yapılan görüşmelerin tarihleri aşağıdaki tabloda görülebilir:

Tablo 3

Öğrencilerle Gerçekleştirilen Görüşmelerin Tarihleri

Görüşülen Öğrenci	1. Görüşme Tarihi	2. Görüşme Tarihi
Ahmet	30.11.2011	18.01.2012
Aras	30.11.2011	09.01.2012
Aydan	30.11.2011	-
Buse	30.11.2011	19.01.2012
Cem	-	20.01.2012
Ebru	05.12.2011	19.01.2012
Gülşen	02.12.2011	-
Musa	30.11.2011	16.01.2012
Namık	31.11.2011	19.01.2012
Ömer	02.12.2011	09.01.2012
Sema	05.12.2011	09.01.2012
Sezai	31.11.2011	09.01.2012

Video kayıtları: Sınıf içi etkileşimin tarafsız kayıtları olarak gözlem çalışmalarında önemli bir yer tutar. Gözlenen ortam görüntü cihazı ile kaydedilmeden önce katılımcılardan izin alınması gerekmektedir. Video kayıtlarının defalarca izlenmesiyle ortamda gerçekleşen olayların, süreçlerin ayrıntılı olarak tanımlanmasına olanak sağlanmaktadır. Video kayıtları yoluyla ortamda oluşan iletişimi kaydetmek ve bunlardan yola çıkarak analiz yapmak mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s.183). Araştırmanın uygulama aşamasında, Dijital Sanat dersinin video kayıtlarının alınması, aynı zamanda dersin yürütücüsü olan araştırmacının kendi uygulamasını gözleyebilmesine olanak sağlamıştır. Araştırmanın video kayıtları BAP projesi ile sınıfa sağlanan video kameranın tripod ile sabitlenmesi ile gerçekleştirilmiştir. 3. hafta çekimlerinden sonra yaşanan teknik problemler sebebiyle çekimler sırasında yardım alınmasına karar verilmiştir. Tarih sırasına göre, araştırmacının bilgisayarına, taşınabilir hard diske ve DVD ortamına aktarıp saklanan video kayıtları, geçerlik komite toplantılarında da izlenmiş böylece ders içi etkinlik ve uygulamalara ilişkin fikir paylaşımlarına katkı sağlamıştır.

Dersler tamamlandıktan sonra video kayıtlarından bir temsili CD oluşturulmuştur. Video kayıtları yoluyla elde edilen verilerin değerlendirebilmesi için, uzman görüşleri yardımıyla Dijital Sanat Dersi Değerlendirme Formu (EK-N) oluşturulmuştur. Formdan elde edilen veriler araştırmacı ve bir alan uzmanı tarafından karşılaştırılarak güvenirlik sağlanmaya çalışılmıştır.

Doküman incelemesi: Eylem araştırmalarında farklı türdeki dokümanlar veri kaynağı olarak kullanılabilir. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin, film, video ve fotoğrafların analizini kapsar (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s.187-189). Sınıf bloğu ve öğrenci blogları doküman inceleme kapsamında başvuru alan önemli bir kaynaktır. Öğrencilerin yazılı gönderimleri, paylaştıkları videolar, aktardıkları çalışmaları bir arada saklaması açısından bloglar önemli bir veri elde etme aracı olarak araştırmaya katkı sağlamıştır. Araştırma kapsamında dijital sanata ilişkin yurtiçinde ve yurtdışındaki müze, galeri ve üniversitelerden, sanatçılardan ve sanat eğitimcilerinden elde edilen dijital sanata ve öğretimine ilişkin belgeler, ders notları, video ve fotoğraflar kayıt altına alıp özellikle ders izlencesinin hazırlanması aşamasında veri kaynağı olarak kullanılmıştır. Ders kapsamında hazırlanan ödevler, öğrencilerin yansıtmasına ve yorumlarına yer

vereceğinden, derse ilişkin tutumların, motivasyonun, algıların ve tepkilerin anlaşılması konusunda önemli veri kaynakları olabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2005, ss.301). Bu yüzden, araştırmanın uygulama aşamasında Dijital Sanat dersine devam eden öğrencilerin hazırladığı ödev ve sanatsal çalışmaları da doküman incelemesi kapsamında kullanılmıştır.

Kişisel bilgi formu, araştırmaya katılan öğrencileri daha iyi tanımak amacıyla kullanılmaktadır. Bu araştırmada, öğrencilerin teknoloji ile ilgili ön bilgilerini öğrenip dersin işlenişi, gerek yüz yüze, gerekse çevrimiçi etkinlik ve uygulamalarda doğru teknolojilerin seçilebilmesi amacıyla kişisel bilgi formu yerine Teknoloji Kullanım Bilgi Formu (EK E) geliştirilmiş, uzman görüşü alınarak kullanılmıştır.

Araştırmacı günlüğü: Araştırma sürecinde öğretmen, öğrenci ya da araştırmaya katılan diğer bireylerden uygulama ile ilgili günlük tutmaları istenebilir. Günlükler bireysel gözlemlere, duygulara, tepkilere, yorumlara ve açıklamalara ulaşmada yararlı olabilecektir (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s.301). Bu araştırmada temel veri kaynağı durumunda olacağından, araştırmacı sürecin tüm boyutlarını kapsayan yansıtıcı günlükler tutmaya çalışmıştır.

Öğrenci günlükleri: Araştırma sürecinde Dijital Sanat dersini alan öğrencilerden ders sonunda günlük tutmaları istenmiştir. Öğrenciler bu günlükleri düzenli olarak tutmamış ve birkaç hafta sonra yazdıklarından elde edilen verilerin tekrar etmeye başladığı görülmüştür. Öğrencilerin sınıf blogunda ve kendi bloglarındaki derse ilişkin gönderimleri birer günlük niteliğinde olduğundan 31 Aralık 2011 tarihinde alınan son günlüklerden sonra, öğrencilerin yazılı olarak günlük tutmalarını istenmemiştir. Böylece bu tarihe kadar olan günlükler analizlerde kullanılmak üzere saklanmış ancak aynı tarihten sonra öğrencilerin yazılı günlükleri bir veri toplama aracı olarak kullanılmamıştır.

Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Veri analizi, verilerin düzenlenmesi, araştırma soruları çerçevesinde betimlenmesi ve yorumlanması aşamalarından oluşmaktadır. Eylem araştırmalarında veri toplama ile analiz eş zamanlı olarak yürütülerek, uygulamanın ve sürecin anlaşılmasını sağlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s. 303). Bu araştırmada doküman incelemesi, gözlemler, video kayıtları ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanan veriler

“betimsel analiz yöntemi” kullanılarak çözümlenmiştir. Görüşmeler, video kayıtları, bloglar ve günlüklerden araştırma sorularına dayanarak elde edilen veriler temalara göre düzenlenmiştir. Eylem araştırması süresince analiz edilen veriler eylem döngüsünü devam ettirmiştir. Analizler, etkinlikler devam ederken verilerin toplanma sürecinde ve dönemin sona ermesiyle veriler toplandıktan sonra olmak üzere başlıca iki aşamada gerçekleştirilmiştir. Betimsel analiz aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir.

İlk aşamada yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerin transkripsiyonu yapılmış ve betimsel indeks formlarına aktarılmıştır. Bu formlarda her satıra bir numara verilmiş, araştırmacının yorumları için de bir alan bırakılmıştır. Görüşme formları ve görüşmelerin ses kayıtları bir uzamana verilerek tutarlılığı kontrol edilmiştir. Video kayıtları için temsili CD ve değerlendirme formu hazırlanmış, orijinal video kayıtları ve kayıtlardan elde edilen dökümler için uzman görüşü alınmıştır. Blog gönderimleri, sınıf bloğu ve öğrenci blogları ayrı ayrı incelenerek tarihsel sıralama ile formlara alınmıştır. Her öğrencinin bloğu için ve sınıf bloğu için birer blog gönderimleri formu oluşmuştur.

İkinci aşamada elde edilen veriler, hangi temalar altında toplanacağını belirlenmesi amacıyla araştırma sorularından yola çıkılarak kodlanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formları, video dökümleri, blog formları ve günlüklerdeki verilerin düzenlenmesi aşamasında Maxqda programından yararlanılarak kodlamalar yapılmış, kategori ve temalara ulaşılmıştır. Elde edilen kodlar araştırmacı ve 2 uzman tarafınsan karşılaştırılarak ulaşılan temalar konusunda fikir birliğine varılmıştır.

Üçüncü aşamada bulgular, doğrudan alıntılarla desteklenerek belirlenmiştir. Bulguların düzenli bir şekilde aktarılabilmesi için 14 haftalık süreçte her dersin işlenişine ilişkin tablolar oluşturulmuş, dersin yüz yüze kısmı video kayıtları yardımıyla açıklanırken, çevrim içi olarak işlenen kısımlar da blog gönderimleri aracılığı ile aktarılmıştır. Bulgular aktarılırken araştırma ortamındaki ilişkiler de göz önüne alınmıştır. Bu bağlamda, araştırma süresinde farklı zamanlarda, farklı araçlarla yapılandırılan veriler araştırmacının kendi görüşlerini de yansıttığı bir süreçte yorumlanmıştır.

Araştırma süresince öğrencilerin sanatsal çalışmaları, öğretmenliklerinde kullanabilecekleri kolay etkinlik örnekleri kapsamında hazırlandıklarından sanatsal bir incelemeye başvurulmamış, etkinlik kapsamındaki amaç bağlamında incelenmiştir. Bu

yüzden süreçte oluşturulan sanatsal çalışmaların betimlenmesiyle yetinilmiştir. Ancak dönem bitiminde açılan dijital sanat sergisindeki çalışmaların, öğrencilerin dijital sanat ile ilgili bakış açılarını yansıtabileceği düşünüldüğünden bir uzmanla birlikte incelenmiştir.

Araştırmanın sonunda amaçlar doğrultusunda toplanan ve çözümlenen bütün veriler alan yazından da yararlanılarak yorumlanmış, uygulamaların geliştirilmesine ve daha sonraki araştırmalara yönelik öneriler getirilmeye çalışılmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik Çalışmaları

Araştırmada geçerlik ve güvenilirliği sağlamak amacıyla inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlılık ve teyit edilebilirlik gibi stratejilerden yararlanılmıştır.

İnandırıcılık kapsamında elde edilen bulguların gerçekliğine, süreçlerin birbirleriyle tutarlı olmasına, nesnel bir yaklaşımla verilerin toplanıp sonuçların ortaya konulmasına çalışılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s.265). Bu kapsamda araştırma verileri 14 haftalık uzun bir süreçte, farklı veri toplama araçları yardımıyla farklı zamanlarda yapılandırılmıştır. Araştırmacı geçerlik komitesindeki uzmanların yanı sıra alan uzmanlarının ve daha önce eylem araştırması yürütmüş farklı alanlardan araştırmacıların görüşlerine de başvurmuştur.

Aktarılabilirlik kavramının benimsenmesi ile araştırmayı okuyan bireylerin benzer ortamlara ve süreçlere ilişkin bir anlayış oluşturmaları, kendi uygulamalarına daha deneyimli ve bilinçli yaklaşımlarının sağlanması amaçlanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s. 270). Araştırmacı, araştırma sürecindeki konumunu mümkün olduğunca açık ve detaylı şekilde yansıtmaya çalışmıştır. Yüz Yüze ve çevrimiçi öğrenme ortamlarının nasıl oluşturulduğu, şemalar, görseller ve yönergeler yardımıyla açıklanmıştır. Böylece araştırma sürecinin, araştırmayı okuyanlar tarafından rahatça anlaşılabilir hale getirilmesine çalışılmıştır.

Tutarlılık kapsamında, Yıldırım ve Şimşek (2005)'in görüşleri doğrultusunda veri toplama araçlarının oluşturulması, verilerin toplanması, veri analizi ve raporlaştırma aşamalarında benzer süreçlerde benzer yaklaşımların uygulanmasına çalışılmıştır. Araştırmanın ham verileri, analiz süreci ve kodlamaları, oluşturulacak geçerlik komitesinin teyit amaçlı değerlendirme yapmasına olanak sağlayacak şekilde düzenlenerek kayıt altına alınmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde araştırma kapsamında elde edilen bulgular ve yorumlar açıklanmaktadır. Araştırma sürecinin betimsel analizi için, görüşme ve video kayıtları, blog gönderimleri, günlükler ve öğrenci çalışmaları araştırma soruları kapsamında incelenmiştir. Alan uzmanlarının görüşlerinden de yararlanılarak elde edilen bulgular araştırma sorularıyla ilişkilendirilerek yorumlanmıştır. Bulguların yorumlanması sürecinde Şekil 15’de görülen uygulama sürecindeki 4 temel etkinlik göz önünde bulundurulmuştur.



Şekil 14: Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırmanın Uygulama Öncesi Süreci

Araştırmanın uygulama öncesi sürecinde ders içeriğinin oluşturulması ve ders ortamının hazırlanması konuları üzerinde durulmuştur.

Ders İçeriğinin Oluşturulması

Dijital sanatta olduğu gibi öğrenme ortamlarında kullanılan dijital teknolojiler de her gün değişim göstermektedir. Bu yüzden geliştirilecek ders içeriğinin katı kurallar ile sınırları belirlenmiş dönemlik bir liste olması yerine gelişmeleri göz önünde bulundurarak gerekli değişiklikleri yapmaya fırsat sağlayabilecek bir yapı sunmasına özen gösterilmiştir.

Hazırlanan içeriğin öğretmen adaylarının dijital teknolojileri kullanma ve dijital sanat ile ilgili bilgilerini kendilerinin yapılandırabilmesi temellerine dayanan esnek bir yapıda olmasına dikkat edilmiştir. Dijital sanat dersi kapsamında öğretmen adayları farklı

çalışmalarla bir yandan kendileri dijital sanat ve dijital teknolojilerin sınıf ortamında kullanımı konusunda bilgi edinip uygulamalar gerçekleştirirken diğer yandan bu teknolojilerle dijital sanat dinamiklerinin öğretimine ilişkin bilgiler yapılandırabilmiştir. Ders içeriğinde, araç ve ortam olarak dijital teknolojileri kullanan dijital sanat, disiplinler arası bir anlayışla ve çok alanlı sanat eğitimi görüşü gözetilerek değerlendirilmiş, uygulamada dijital teknolojiler aktif olarak kullanılmış ve sanat eğitiminin farklı kademelerinde dijital sanatın nasıl öğretileceğine ilişkin bilgiler yapılandırılmaya çalışılmıştır.

Teknolojinin sanat eğitime entegrasyonunda yalnızca teknik becerilerin geliştirilmesinin yeterli olmayacağı düşünülmektedir. İçerik, pedagojik ve teknolojik açılardan dijital sanatın dili ve dijital teknolojilerin kullanımı konularının sanat eğitime entegrasyonu sürecinin sağlıklı ilerlemesi, dijital sanat dersi için hazırlanacak esnek ve dengeli bir program ile sağlanabilir. Dijital sanat ve dijital teknolojilerinin kapsamlı bir şekilde ele alınması, öğretmen adaylarının gelecekteki öğrencilerinin ilgi ve becerilerine göre etkinlikler düzenleyebilmesine fırsat verecektir. Öğretmen adayları gelecekteki sınıflarında öğrenme ortamları yaratırken dijital teknolojileri hem araç olarak kullanabilmeli hem dijital sanat ile ilgili kavramları eğitim-öğretim sürecine ekleyebilmelidir. Bu yüzden öğretmen adaylarının öncelikle sınıfta hangi araçlarla, nasıl öğrenme ortamları oluşturabilecekleri konusunda bilgi edinmeleri hedeflenmiştir. Daha sonra dijital teknolojileri kullanarak sanatsal çalışmalar deneyimlemeleri ve üretilen bu sanatsal çalışmaları değerlendirebilmeleri, en sonunda da dijital teknolojilerle oluşturdukları öğrenme ortamlarında dijital sanatı öğretebilmelerini sağlayacak bir ders sunulmaya çalışılmıştır.

Haziran-Ağustos 2011 tarihleri arasında ders içeriği öğrencilere önerilmeye hazır hale getirilmiştir. Etkinlik taslakları ve Teknoloji Kullanım Bilgi Formu, Yazılı İzin Formu gibi gerekli belgeler hazırlanmıştır. Her haftaya ilişkin amaç ve öğrenme çıktıları, derste hangi konuların işleneceği, hangi araç ve ortamların kullanılacağı, sınıf bloğuna eklenecek gönderimler, öğrencilerin katılacakları etkinlikler, okumalar ve ödevlerle ilgili bilgileri içeren ders planı taslakları oluşturulmuştur.

Ders İzlenesi

Hazırlanan ders izlenesi ile dersin yürütücüsü olarak araştırmacının ve dersi seçen öğrencilerin izleyeceği yol ana hatlarıyla belirlenmiştir. İzlenesi, öğrencilerin kendi öğrenmelerini yapılandırabilecekleri ve gerekli görüldüğünde değişiklik yapmaya olanak sağlayabilecek esnek bir yapıda oluşturulmuştur. 2011-2012 öğretim yılı güz dönemi başında öğrencilere dağıtılan izlenesi EK C’de görülebilir.

Ders izlenesi, dersin tanımı ve hedeflerini, bu hedeflere ulaşmak için izlenecek yolu, araştırmacının dersin sağlıklı işlenebilmesi için öğrencilerden beklentilerini, ders süresince kullanılacak bloglara ilişkin genel bilgileri, dersin değerlendirilmesine ilişkin bilgileri, 14 haftalık taslak programı ve atölyede uyulması gereken kurallara ilişkin hatırlatmaları içermektedir.

Haftalara göre işlenecek konuların ve olası etkinliklerin gösterildiği program ana hatları ile belirlenmiş bir taslak halindedir. Gerektiğinde, eylem planlarındaki değişikliklere, öğrencilerin katkı ve önerilerine cevap verebilecek şekilde hazırlanmıştır. Araştırma süresince ulaşılan yeni kaynaklar, edinilen bilgiler, karşılaşılan sorunlara getirilen çözümler sonucu oluşturulan yeni eylem planları ile ders izlenesi değişmeye devam etmiştir. Etkinliklerde yapı ve süre açısından yapılan değişiklikler nedeniyle özellikle haftalara göre belirlenen programda değişiklikler olmuştur. Araştırmanın uygulama aşaması boyunca her hafta işlenen program Tablo 4’de görülen halini almıştır.

Yazılı İzin Formu

Araştırma kapsamında açılan Dijital Sanat dersini seçen öğrencilerin sınıf ortamındaki video kayıtlarından, etkinliklerden, kendilerinden gelen dönütlerin araştırmada kullanılacağından haberdar olmaları ve bunlara izin vermeleri karşılıklı iletişim, beklentiler ve güven ilişkisi kurulması açısından önem taşımaktadır. Bu yüzden, eylem araştırması yürüten Arş.Gör. Tuğba GÜRKAN ŞENYAVAŞ’ın önerileri ve geçerlik komitesi üyelerinin görüşleri alınarak yazılı izin formu oluşturulmuştur. Araştırmaya ilişkin açıklamaları içeren izin formu (EK D) ilk derste verilmek üzere hazır hale getirilmiştir.

Tablo 4

Eylem Planlarındaki Değişikliklere Göre Yeniden Düzenlenen Dönem Programı

Tarih	Planlanan Dönem Programı	Gerçekleşen Dönem Programı
1. Hafta: 3 Ekim 2011	Tanışma	Tanışma
2. Hafta: 10 Ekim 2011	Sanat ve Teknolojiye Bakış	Sanat ve Teknolojiye Bakış
3. Hafta: 17 Ekim 2011	Teknoloji-Sanat-Kimlik	Teknoloji-Sanat-Kimlik
4. Hafta: 24 Ekim 2011	İlköğretim Sanat Sınıflarında Dijital Araçların Kullanımı	Bellek Otoportresi
5. Hafta: 31 Ekim 2011 (I. ARA SINAV)	Dijital Sanata Giriş: Rastlantısal Ses Manzaraları	İlköğretim Sanat Sınıflarında Dijital Teknolojilerin Kullanımı +Rastlantısallık
6. Hafta: 7 Kasım 2011 (Bayram Tatili)	Dijital Sanatın Karakteristikleri	Dijital Sanatın Karakteristikleri
7. Hafta: 14 Kasım 2011	Dijital Sanatın Karakteristikleri	Ses Manzarası + Ses Sanatı
8. Hafta: 21 Kasım 2011	Dijital Sanatın Kısa Tarihi (Kilometre Taşları)	Wiki ve Voicethread
9. Hafta: 28 Kasım 2011	Ses Sanatı	Dijital Sanatın Kısa Tarihi (Kilometre Taşları)-Sunum
10.Hafta: 5 Aralık 2011	Video Sanatı	Dijital Sanatın Kısa Tarihi (Kilometre Taşları)-Etkinlik
11.Hafta: 12 Aralık 2011 (II. ARA SINAV)	Dijital Sanat ve Müze Bilinci	Ses Kolajı + Yeni Olasılıklar: SL
12.Hafta: 19 Aralık 2011	Yeni Olasılıklar: Projeksiyon Sanatı	Ses Kolajı + Yeni Olasılıklar: Bilgisayar Oyunları ve Dijital Sanat, Projeksiyon Sanatı
13.Hafta: 26 Aralık 2011	Yeni Olasılıklar: Bilgisayar Oyunları ve Dijital Sanat + Final Projesi	Dijital Sanat Dersi Sergisi
14.Hafta: 2 Ocak 2012	Final Projesi	Dijital Sanat Dersi Sergisi
9 Ocak 2012 (FİNAL SINAVI)	Final Projesi	Veda

Teknoloji Kullanım Bilgi Formu

Ders içeriğinin oluşturulmasında öğrencilerin teknoloji ile ilgili algıları, hazır bulunuşlukları ve dersten beklentileri büyük önem taşımaktadır. Ders izlencesinin güncellenebilmesi için öğrencilerin teknoloji kullanım alışkanlık ve tutumları ile ilgili bilgi edinilmesi gerekmiştir. Bu yüzden uygulama sürecine geçmeden önce, ilk derste dağıtılmak üzere Teknoloji Kullanım Bilgi Formu (EK E) hazırlanmıştır. Teknoloji Kullanım Bilgi Formunda etkinlikler sırasında seçilecek uygun teknolojileri belirleyebilmek adına öğrencilerin teknolojiye erişimleri, kullandıkları işletim sistemleri, kullanabildikleri programlara yönelik sorular bulunmaktadır. Dijital sanat ile ilgili içeriğin belirlenebilmesi amacıyla sanat tarihi ve dijital sanata ilişkin anahtar kelimeler üzerinden bilgi düzeylerinin anlaşılmasına yönelik soruları içeren formda, pedagoji bilgisi için ise elektronik sınıf ile ilgili bir soru yöneltilmiştir. Teknoloji Kullanım Bilgi Formunun son iki sorusu öğrencilerin dersten beklentilerini öğrenebilmek için açık uçlu olarak hazırlanmıştır.

Ders Planı ve Ödev Belgesi

İlk dersin işlenişine yönelik ders planı (EK F) ve ilk hafta verilecek ödev belgesi (EK G) hazırlanmıştır. Uygulama öncesi süreç sonunda, ilk derste öğrencilere verilecek belgeler hazır hale getirilmiştir.

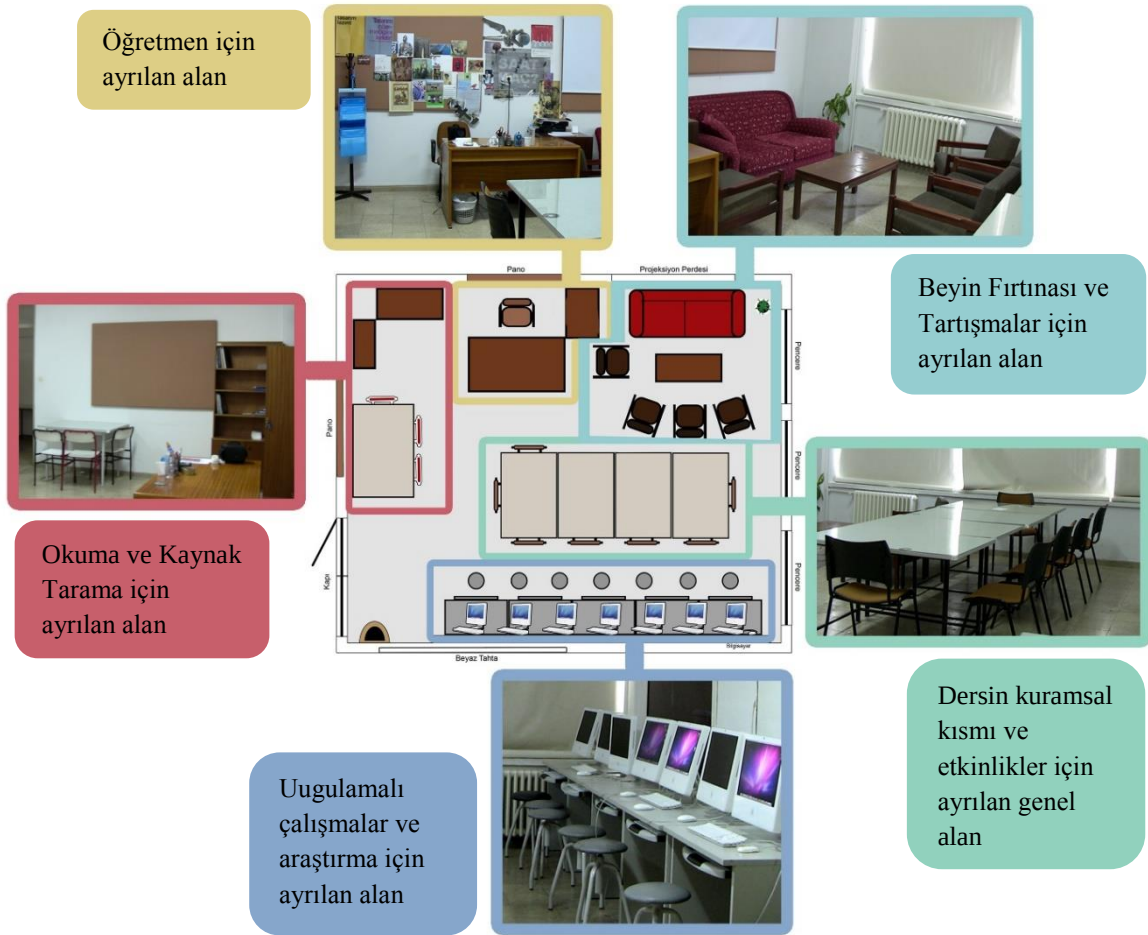
Ders Ortamının Hazırlanması

Dijital sanat dersinde yüz yüze ve çevrimiçi öğrenme ortamlarının birlikte kullanıldığı karma yapı benimsenmiştir. Derslerin işleniş sürecinde etkili öğrenme ortamının oluşturulabilmesi açısından fiziksel ortamın ve Web 2.0 ortamının hazırlanması önem taşımaktadır.

Fiziksel Ortamın Hazırlanması

Dijital Sanat dersi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölüm binasının 2. Katındaki Grafik II atölyesinde yürütülmüştür. Derslerin işleniş sırasında bilgisayar, projeksiyon, yazıcı, tarayıcı, kamera gibi dijital teknolojiler en etkin şekilde kullanımları sağlanacak şekilde konumlandırılmaya çalışılmıştır. Projeksiyon, öğrencilerin uygun gördüğü ve etkinliklerin gerektirdiği şekilde

kullanılabilmesi için herhangi bir yere sabitlenmemiş, genellikle atölyenin ortasına konumlandırılan camlı masaların üzerine yerleştirilerek kullanılmıştır. Projeksiyon perdesi ise, panonun üzerine gelecek şekilde sabitlenip panonun kullanımını engellemeyecek şekilde, kullanılmadığı zamanlarda kapalı tutulmuştur. Fiziksel ortam düzenlenirken atölye, ders süresince uygulanan araştırma, tartışma, beyin fırtınası, uygulama gibi farklı yöntemler için öğrencilerin kendilerini daha rahat hissedebilecekleri ve çalışmalarını kolaylaştıracak şekilde belirli alanlara bölünmüştür. Atölyenin fotoğrafları ile sınıf planı üzerinde bölümlenerek gösterilen bu alanlar Şekil 16'da görülebilir.



Şekil 15: Dijital Sanat Dersi Sınıf Düzeni

Öğrencilerin bilgisayar, yazıcı-tarayıcı, internet ve basılı kaynaklara ulaşabilecekleri, grup çalışmalarında ya da tartışmalarda araştırmacının da kendileriyle

birlikte oturup çalışabileceği, teorik ya da uygulamalı çalışmalarda, çalışmanın gerektirdiği şekilde düzenin hemen alınabileceği bir fiziki ortam sağlamak amacıyla atölye 5 temel bölümün birbiriyle ilişki içinde olacağı şekilde düzenlenmiştir:

Öğretmen için ayrılan alan. Dersin yürütücüsü olarak araştırmacının öğrencilerle daha fazla vakit geçirebileceği, dersle ilgili evrakları ve kişisel eşyalarını muhafaza edebileceği, duyuruları ve ilgili görselleri sergileyebileceği bir alandır. Dersin devam ettiği dönem süresince araştırmacı kendisini öğrencilerden ayıracak şekilde bu masada oturmamış, konu anlatımları sırasında masayı kullanmamıştır. Aslında bu masa, araştırmacının da bir parçası olduğu atölyede zaman geçirmekten hoşnut olduğunu gösterecek bir sembol niteliği taşımıştır. Yazıcının bu masada durmasının sebebi ise gerektiğinde herkesin kullanımına açık olduğunu ama yine de belirli bir düzen içinde kullanılması gerektiğini hatırlatmaktır.

Beyin fırtınası ve tartışmalar için ayrılan alan. Öğrencilerin kendilerini özgürce ifade edebileceği rahat bir ortam oluşturmak için koltuklar, sehpa ve pano ile düzenlenmiştir. Ders sırasında, çoğu zaman uygulamalardan önce tartışılacak konular, paylaşılabilecek fikirler için öğrencilerin bu alanı sık sık kullandığı gözlenmiştir. Ders süresi dışında gerçekleştirilen film izleme gibi etkinliklerde de kullanılmak üzere öğrenciler için rahat ve kullanışlı bir fiziksel mekân sağlanmaya çalışılmıştır.

Okuma ve kaynak tarama için ayrılan alan. Ders ile ilgili kitap, makale, film gibi kaynaklar için atölye ortamında küçük bir kütüphane düzenlenmiştir. Öğrencilerin her zaman erişebilecekleri dergiler ve genel kaynaklar açık bir kitaplıkta, kitaplar, filmler ve kamera, projeksiyon, ses kayıt cihazı gibi dijital araçlar ise anahtarlı araştırmacıda duran kilitli bir kitaplıkta muhafaza edilmiştir. Ders saatleri içinde bu kilitli dolap açık tutulmuş, ders saatleri dışında ise çalışmak isteyen öğrencilerin kaynaklara erişimi sağlanmıştır. Bu iki kitaplığın hemen yanına 1 adet masa ve 3 adet sandalye eklenerek kaynak taraması ve araştırma yapmak isteyen öğrencilere bir alan sunulmuştur.

Dersin kuramsal kısmı ve etkinlikler için ayrılan genel alan. Diğer derslerle ortak kullanımda olan Grafik II atölyesi düzenlenirken 4 adet camlı masa ve etrafındaki 7 adet sandalye ortak çalışma alanı olarak korunmuştur. Dersin kuramsal kısımlarında öğrencilerin araştırmacıyı ve birbirlerini dinleyebilecekleri, etkinlikler sırasında çalışmalarını gerçekleştirebilecekleri bir alan olarak düzenlenmiştir.

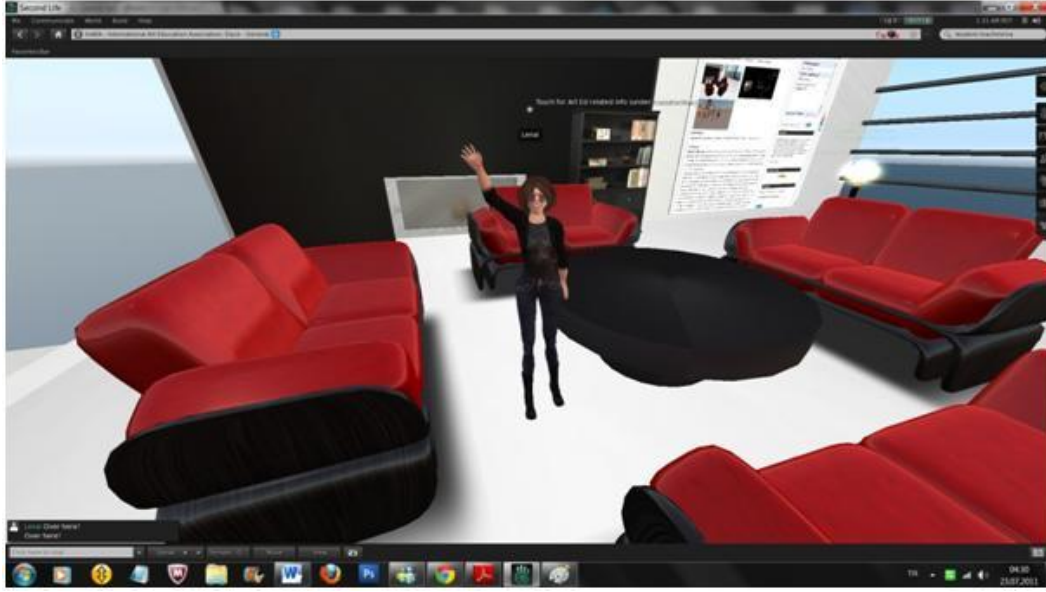
Uygulamalı çalışmalar ve araştırma için ayrılan alan. Öğrencilerin ders ile ilgili araştırmalarını yapmak için kütüphane ve basılı kaynaklar dışında başvurabilecekleri bir kaynak olarak bilgisayar ve internet sunulmuştur. 5 adet bilgisayar masası üzerindeki 7 adet Macintosh bilgisayar ve 7 adet süngerli tabure bu alanı oluşturmuştur. Öğrenciler internet bağlantısını kullanarak araştırmalarını yapabilmıştır. Mac OS işletim sisteminin sunduğu uygulamalara ek olarak, etkinlikler sırasında gereken uygulama ve programlar bilgisayarlara yüklenerek kullanılmıştır.

Web 2.0 Ortamlarının Hazırlanması

Araştırmacı, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki çalışmaları sırasında sanat öğretmenlerinin sınıflarında dijital teknolojilerden etkin olarak yararlandığını gözlemlemiştir. Öğretmenlerin deneyimlerini, teorik ve uygulamalı bilgilerini sundukları yazılı kaynakların yanı sıra internet ortamındaki paylaşımları da önemli bir yer tutmaktadır. Sanat eğitimcilerinin bloglardan da yoğun olarak yararlandıkları gözlenmiştir. Bu yüzden araştırmacı National Art Education Association (NAEA) ve Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques (SIGGRAPH) gibi kurumlara; Art Education 2.0 gibi sanat eğitimi, sanat eğitimi ve teknoloji, dijital sanat ve sanat eğitimi ile ilgili site ve bloglara üye olarak gelişmeleri bu alanlardan da izlemeye çalışmıştır. Araştırmacı, dersin çevrimiçi sürecinde kullanılması planlanan Wordpress, Blogspot, Wiki, PBworks, Voicethread, Youtube, Vimeo, SL gibi ortamlara kayıt olmuş, bunların derste etkin kullanımlarını sağlamaya yönelik düzenlemeleri yapmıştır.

Dersin çevrimiçi kısmının işleneceği boglar için ücretsiz ve kullanımı kolay olan Wordpress'in sınıf bloğu ve öğrenci bloglarının yürütüleceği Web 2.0 aracı olarak kullanılması düşünülmüştür. Wordpress ile uyum sağlaması ve kullanımının kolaylığı nedeniyle Wiki için PBWorks ortamı tercih edilmiştir. Sınıf wiki'si olarak kullanılmak üzere bir hesap açılmış ve sınıf bloğunun oluşturulduğu Wordpress sayfasına bağlanmıştır. Araştırmacı, derste kullanılabilecek Web 2.0 araçları olarak Wiki, Voicethread ve SL üzerinde kullanıcı hesapları açarak bu ortamları deneyimlemiştir. Voicethread ortamında kullanıcıların paylaşımı olmadan ancak örnekler incelenebilmiş ve etkinliklerde Voicethread ile işlenebilecek konular araştırılmıştır. Araştırmacı SL'de

kendi avatarını oluşturmuş, sanat eğitimi ile ilgili adresleri, sanal galeri ve müzeleri araştırıp deneyimlemiştir.



Resim 16: Araştırmacının SL’deki Avatarı

Blog Yönergesi. Araştırmanın uygulama aşamasında, dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin sanat eğitime entegrasyonuna yönelik gerçekleştirilecek etkinliklerin amaçlarına uygun ve dijital teknolojilerin etkin olarak kullanımına izin veren bir eğitim aracı olarak blog kullanılması uygun görülmüştür. Dijital Sanat dersinin sınıf bloğu ve öğrenci blogları ile desteklenerek yürütülmesi planlanmıştır. Web 2.0 ortamındaki birçok farklı aracın öğrenme ortamı olarak kullanılmasına olanak sağlaması, ücretsiz ve kullanımının kolay olması dolayısıyla Wordpress tercih edilmiştir. Uygulama aşamasına geçmeden önce, araştırmacı sınıf bloğu için Wordpress’de bir kullanıcı hesabı oluşturmuş ve bloğun görünümü ile ilgili düzenlemeleri gerçekleştirmiştir. Öğrenme ortamlarında öğrencilere herhangi bir beceriyi gerçekleştirmelerine yardım edecek ifadeleri içeren yönergeler kullanılmaktadır. Buradan yola çıkarak öğrencilerin bloglarını oluştururken yararlanabilmeleri için ilk derste dağıtılmak üzere EK H’da görülen yönerge oluşturulmuştur. Yönerge hazırlanırken, ifadelerin açık ve anlaşılır olmasına, işlemlerin adım adım ilerlemesine ve görsellerle açıklanmasına dikkat edilmiştir.

Rubrikler. Güzel Sanatlar alanı etkinlik ve projelerinde, diğer disiplinlerde temel değerlendirme araçları olarak kullanılan geleneksel yazılı sınav ve testlerden farklı bir değerlendirme yaklaşımını gerektiren öğrenci çalışmaları söz konusudur. Birçok sanat eğitimcisinin katılacağı üzere gereğince düzenlenmiş ve yerine getirilmiş bir sanatsal etkinlik ya da proje, öğrencileri cesaretlendiren, aydınlatan ve kendi kendilerini ödüllendirebildikleri ürünlerle sonlanmaktadır. Bu durumda notla değerlendirme etkinlik ya da projenin ikincil hedefleri arasına düşebilmektedir. Yine de notla değerlendirme eğitim sisteminde yerleşik bir yapı göstermekte ve sanatsal ürünlerin bu yapıya göre değerlendirilmesi gerekmektedir. Yerleşik yapıya hizmet etmelerinin ötesinde değerlendirme aşamasında etkili bir yöntem olarak sanatsal etkinliklerde öğrenme deneyimlerini artırmak için rubrikler önerilebilir (Gura, 2008, s. 50).

Türkçe'ye Dereceli Puanlama Anahtarı olarak çevrilebilen rubrikler en basit şekliyle, öğrencilerin sonlandırılmış çalışmalarından neler beklendiğini anlamalarına yardımcı olan bir kontrol listesi ya da çizelge olarak tanımlanabilir. Genellikle yatay ve dikey eksenlerinde performans çıktılarını ve performansa ait karakteristiklerin farklı düzeylerini içeren tablolar şeklinde düzenlenirler (Cennamo vd, 2009, s.377). Yatay ve dikey eksenlerin kesişimlerinde kriterlere ait düzeylere ilişkin performans tanımları bulunur (Kan, 2007, s.133).

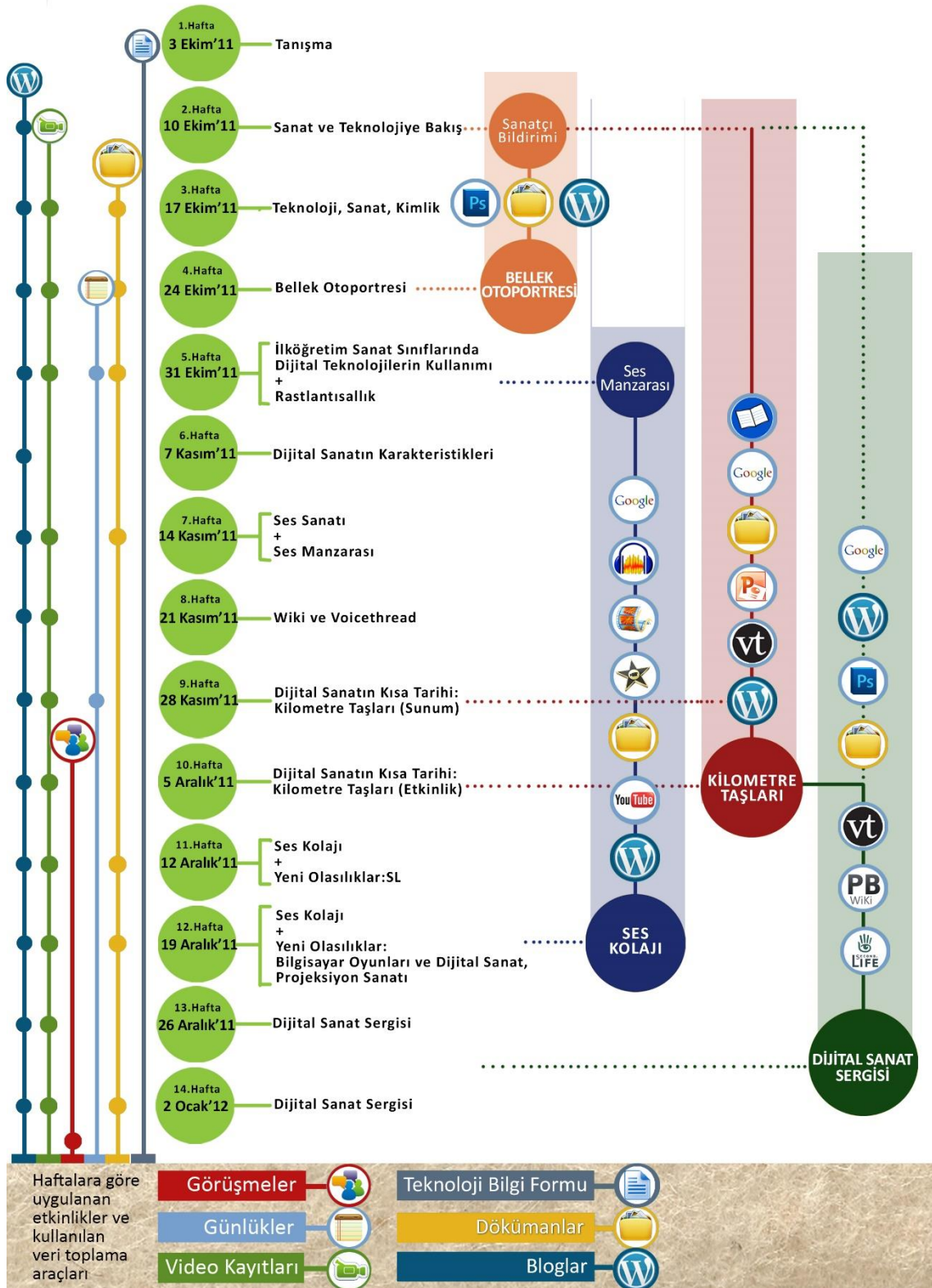
Kan (2007)'ın belirttiğine göre, Türkiye'de özellikle performans tabanlı değerlendirmeyi esas alan yapılandırmacı yaklaşım doğrultusunda geliştirilen yeni program anlayışında rubriklerin kullanılması önerilmektedir (s.129). Rubrikler öğrencilerin nerede ne kadar hata yaptıklarını görmelerine ve bu hatalarından ne kadar puan kaybettiklerini anlamalarına yardımcı olarak aldıkları notları anlamlandırmalarını sağlamaktadır (Kan, 2007, s.136). Araştırma kapsamında, öğrenci ve araştırmacıya performans hakkında anlamlı dönütler sağlayacağı düşünülen analitik rubriklerin kullanılması uygun görülmüştür. Blogların değerlendirilmesinin nasıl yapılacağına ilişkin olarak öğrencileri bilgilendirmek üzere derslerde kullanmak için bir rubrik hazırlanmıştır (EK İ). Bloglarda olduğu gibi diğer uygulama ve etkinliklerde kullanabilecek bir rubrik formatı da oluşturulmuştur (EK J).

Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama süreci 2011-2012 Öğretim Yılı Güz döneminde açılan Dijital Sanat dersinin 3 Ekim 2011-2 Ocak 2012 tarihleri arasındaki 14 haftalık süresini kapsamaktadır. Uygulama süreci, okuma, araştırma, tartışma, uygulama ve değerlendirme aşamalarını kapsayacak şekilde gerçekleştirilmiştir. TPİB modeline uygun olarak dijital sanat içeriklerinin en etkin şekilde aktarılabilceği dijital teknolojiler seçilmiş ve yapılandırmacı yaklaşıma dayalı, öğrenci merkezli öğrenme ortamları içinde kullanılmaya çalışılmıştır. Bu süreçte başlıca 4 temel etkinliğe bağlı birçok okuma, tartışma, uygulama, teknoloji ve ortam deneyimlenmiştir. Araştırmadaki 4 temel etkinlik aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Bellek Otoportresi
- Kilometre Taşları
- Ses Kolajı
- Dijital Sanat Dersi Sergisi

Etkinliklerin her biri araştırma sorularından bir ya da birkaçına çözüm arayacak şekilde düzenlenmeye çalışılmıştır. Temel etkinlikler, bu etkinliklere bağlı uygulamalar, etkinliklerin uygulanma tarihleri, etkinliklerin bağlı olduğu içerik olarak konu başlıkları, kullanılan teknolojiler ve veri toplama araçlarının birarada görülebilmesi amacıyla Şekil 17'deki infografik hazırlanmıştır.



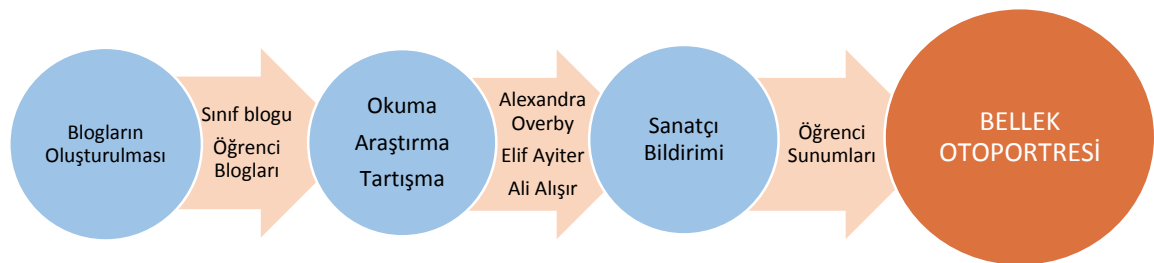
Şekil 16: Etkinliklerin Uygulama Süreci

Bellek Otoportresi Etkinliğinin Süreci

Araştırmanın temel etkinliklerinden olan Bellek Otoportresi etkinliği 10-24 Ekim 2011 tarihleri arasındaki 3 haftalık sürede gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın 1. sorusuna yönelik “*Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik öğrenme ortamları nasıl oluşturulabilir?*” sorusuna ilişkin olarak sınıf ve öğrenci bloglarının oluşturulması etkinliğinin ilk aşamasıdır. “*Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik ne tür etkinlikler gerçekleştirilebilir?*” sorusuna yönelik olarak araştırma, sunum ve sanatsal uygulama basamakları izlenmiştir. Sanatsal uygulama ürünleri olarak öğrencilerin otoportre çalışmaları tartışılmıştır. “*Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik etkinliklerde hangi dijital teknolojiler öğretim materyali olarak kullanılabilir?*” sorusuna yönelik olarak, bloglar, bilgisayar, internet, projeksiyon ve Adobe Photoshop programından yararlanılmıştır.

Etkinlik kapsamında araştırmanın 2. sorusuna yönelik “*Öğrencilerin dijital teknolojiler ile ilgili algısı nedir?*” sorusuna ilişkin olarak, teknoloji kullanım bilgi formu, video kayıtları ve blog gönderimleri veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Araştırmanın 3. Sorusu olan “*Dijital Sanat dersinin sanat eğitime entegrasyonuna yönelik uygulamalarda yaşanan sorunlar nasıl çözümlenebilir?*” sorusuna ilişkin etkinlik süresince yaşanan problemler ve geliştirilen eylem planı açıklanmıştır.

Uygulama sürecinin ilk etkinliği olan, ikinci hafta uygulanmaya başlanan “Bellek Otoportresi” etkinliğinin işlem basamakları aşağıdaki şekilde görülmektedir.



Şekil 17: Etkinlik 1 Bellek Otoportresi

Bellek Otoportresi etkinliğinde yararlanılan okumalar, tartışma konuları, uygulama ve araçlar aşağıdaki tabloda özetlenmiştir:

Tablo 5

Bellek Otoportresi Etkinliğinin Özeti

	Sanatçı Bildirimi	Bellek Otoportresi
Konu	Sanat ve Teknolojiye Bakış	Teknoloji Sanat Kimlik
Amaç	- Bireysel ifadeyi kullanma becerisini geliştirmek - Okuma ve Araştırma Alışkanlığı Kazandırmak - Bilgisayar, internet ve Projeksiyonu etkin olarak Kullanmak. - Blog kullanımını deneyimlemek	- Dijital teknolojiler yardımıyla sanatsal çalışmalar gerçekleştirmek. - Düşüncelerini sanat yoluyla aktarabilmek. - Photoshop programını kullanabilmek.
Yöntem	Soru cevap, tartışma, sunum	Örnek gösterme, uygulama, tartışma
Ortam	Sınıf Bloğu, Öğrenci Blogları	Sınıf Bloğu, Öğrenci Blogları
Teknoloji	Blog, facebook, usb, bilgisayar, internet, youtube, vimeo	Photoshop, Blog
Okuma	Elif Ayiter, “Araçtan” “Ortam”a: Sanal Evrende Görsel Yaratım, Sanat Dünyamız, Sayı:90, Kış 2004, ss.191-199 Alexandra Overby, Yeni Söylem:Sanat Sınıflarında Uygulamalarda Blogların Kullanımı, Art Education, Volume 62, Number 4, 2009, ss.18-24	-
Araştırma	-	Araştırma 1:Ali Alışır Kimdir?
Tartışma	Tartışma 1:İzler	Tartışma 2: Bellek
Uygulama	Blogların Kurulumu, Sunum	Sanatsal Ürün
Değerlendirme	Rubrik	Rubrik

Araştırmanın uygulama süreci 14 haftayı içermektedir. Bu süreç yüz yüze işlenen dersler ile sınıf bloğundaki ve öğrenci bloglarındaki gönderimleri içeren çevrimiçi ortamı kapsamaktadır. Haftalara göre yüz yüze derslerde ve bloglarda işlenen konular için, önce özet bir tablo verilmiş, sonrasında ders işleniş süreci ve blog gönderimleri yorumlanmıştır. İlk hafta derslerine ilişkin işleniş süreci aşağıda özetlenmiştir.

Tablo 6

Birinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

1.HAFTA: 3 Ekim 2011-Tanışma
• 1. Ders: Dersin Tanıtımı, Tanışma -Dersin yürütücüsü kendisini ve dersi tanıtır. -Öğrenciler araştırmacıya ve sınıf arkadaşlarına kendilerini tanıtırlar. -Ders izlenceleri dağıtılır.
• 2. Ders: Ders İzlenesi -Ders izlenesi sınıfta yüksek sesle okunarak, öğrencilerle tartışılır. -Atölye kurallarından kısaca bahsedilir. -Takip edilecek ana kitaplar ve kaynaklardan bahsedilir. -Rubrik gösterilir.
• 3 Ders: Teknoloji Kullanım Bilgi Formu, Yazılı İzin Belgesi, Bloglar -Öğrenciler Teknoloji Kullanım bilgi formunu ve Yazılı İzin Belgelerini doldurur. -Sınıf bloğu öğrencilere tanıtılır. -Öğrencilerin her birinin bir blog oluşturacağı ve yorumlarını, ödevlerini bu bloglar üzerinden sınıfa ve araştırmacıya ulaştıracakları anlatılır. -Blogdaki videolar izlenir, araştırma yapma konusunda temel bilgi verilir, kütüphane'nin internet sayfası gösterilir. -Rubrik indirilir ve derste genel değerlendirmenin bu rubrikler yoluyla yapılacağı, her ödev, tartışma veya proje için kullanılacak rubriklerin gönderileceği hatırlatılır. -Dersle ilgili işlerine yarayacak kişisel adresleri, kullanıcı adı ve şifreleri almaları sağlanır: Wordpress, Hotmail, gmail, youtube, vimeo. -Bloglar oluşturulmaya başlanır.
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:
Okuma 1: Elif Ayiter-Araçtan Ortama: Sanal Evrende Görsel Yaratım.
Tartışma 1: İzler .
Ödev: Öğrenci Blogların kurulumunun tamamlanması. Okuma ve Tartışma konularına ilişkin gönderimler .
2.Hafta Derslerine Hazırlık: Öğrencilerden 2. derste sanatsal çalışmaları ve yaratım süreçleriyle ilgili sınıfta yapacakları kısa-sözlü sunum için hazırlıklı olmaları istenir.

3 Ekim 2011 tarihindeki ilk derste araştırmacı ve öğrenciler birbirleriyle tanışmıştır. Araştırmacı, araştırması ve ders ile ilgili açıklamaları yapmış, öğrencilerin beklentilerini öğrenmeye çalışmış ve sorularını cevaplamıştır. Öğrenciler isimlerini, devam ettikleri dönemi, ana sanat dallarını söyleyerek kendilerini araştırmacıya ve sınıf arkadaşlarına tanıtmışlardır.

Dersten önce öğrenci sayısına göre çoğaltılan ders izlenceleri 2. dersin başında dağıtılmış, öğrencilerle beraber okunup değerlendirilmiştir. Atölye kurallarıyla ilgili bilgilendirme yapılmıştır. Araştırmacı, kendilerinin önerileri ile izlencenin sürekli gelişme yönünde şekillendirilebileceğini öğrencilere hatırlatmıştır. Derste takip edilecek kaynaklardan bahsedilip, değerlendirmenin yapılacağı rubrik gösterilerek ders sonlandırılmıştır.

Üçüncü derste yazılı izin formları ve teknoloji kullanım bilgi formları dağıtılmıştır. Bilgi formunu gerçek durumu yansıtır şekilde doldurmalarının dersin hazırlanması ve işlenişi açısından önem taşıdığı, hazırlanan planın bu formlara göre değiştirilmesi gerektiği saptanırsa bu değişikliğin bir an önce yapılabilmesi açısından doğru bilgi vermeleri gerektiği öğrencilere hatırlatılmıştır. Dersin son 25 dakikasında öğrencilere sınıf bloğu tanıtılmıştır. Dersin büyük bir kısmının bu blog aracılığıyla işleneceği, blogun zaman kazandırması ve ifade özgürlüğü tanıyabileceği konuları üzerinde durulmuştur. Sınıf blogundan ders izlencesine nasıl erişebilecekleri öğrencilere gösterilmiştir. Dersin sağlıklı yürümesi için her birinin blog oluşturmaları gerektiği ve yorumlarını, ödevlerini bu bloglar üzerinden sınıf arkadaşları ve araştırmacı ile paylaşabilecekleri belirtilmiştir. Dersle ilgili okuma, ödev ve yönergelere istedikleri her an sınıf blogundan ulaşabilecekleri hatırlatılmıştır. Araştırmacının, bloğa daha önce yüklediği araştırma yapma ile ilgili videolar izlenmiştir. Youtube'dan alınan "*I Hate Technology*" ve "*Web Search in Plain English*" başlıklı videolar aracılığı ile öğrencilere nasıl araştırma yapabilecekleri konusunda temel bilgiler aktarılmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın uygulama süreci öncesinde hazırlanarak sınıf bloguna yüklenen rubrikler projeksiyon yardımıyla yansıtılarak öğrencilere gösterilmiştir. Dersin değerlendirmesinin bu rubrikler yoluyla yapılacağı, her ödev, tartışma ve etkinlik için kullanılacak rubriklerin kendilerine sunulacağı belirtilmiştir. Ders, öğrencilerin bloglarını oluşturmak için bilgisayarlara geçmeleri ve Wordpress için gereken mail adreslerini almaları ile devam etmiştir. Öğrencilerden, bir sonraki derse kadar kendi

bloglarını açmaları istenmiş ve yararlanabilecekleri yönergeye sınıf bloğundan ulaşabilecekleri belirtilerek ders bitirilmiştir. Araştırmacı ilk dersteki gözlemlerine ilişkin görüşlerini günlüğünde aşağıdaki gibi belirtmiştir:

“İlk derste öğrencilerle tanıştık, oldukça heyecanlıyım. Kendimi ve nasıl bir araştırma yaptığımı tanıtmaya çalıştım. Nasıl bir ders işleyeceğimiz konusunda onları bilgilendirdim, sorularını cevapladım ve beklentilerini öğrenmeye çalıştım. Öğrencilerin de merak içinde olduklarını, dersin adının ve içeriğinin kendilerine değişik geldiğini gözlemledim. 3 saatlik derste çoğunlukla ben konuştum. İlk defa gerçekleştirilen bir ders olduğu için ayrıntılı açıklamaların yapılması gerektiğinin farkındaydım bu yüzden genellikle düz anlatım yapmış olmam beni rahatsız etmedi. Öğrencilerime sonraki haftalarda sınıfta benim değil, kendilerinin seslerini duymamızın iyi olacağını belirterek onları derse etkin katılımları konusunda haberdar etmiş oldum. Sınıf bloğunu tanıttım ve bloğa daha önce yüklediğim araştırma yapma ile ilgili videoları izledik. Nasıl araştırma yapabilecekleri konusunda temel bilgileri aktarmaya çalıştım ve üniversitemizin kütüphanesindeki veri tabanına nasıl ulaşabileceklerini gösterdim. Öğrencilerimin arasında son sınıfa devam edenler de bulunmasına rağmen veri tabanına daha önce ulaşmamış olmaları dikkatimi çekti. Bu yüzden araştırma konularını içeren etkinliklere ağırlık verebileceğimi düşündüm. Öğrencilerin geneli hevesli ve meraklı görünüyor, kendisini ifade etmeye çalışıyor. İlk haftanın sonunda öğrencilerle iyi bir iletişim kurabileceğimiz, verimli bir dönem geçirebileceğimiz konusunda ümitlerim arttı (AG, 3 Ekim 2011)”.

Araştırmacı, öğrencilere ikinci haftaya ilişkin ödevlerini vermeden önce teknoloji kullanım bilgi formlarını değerlendirmiştir. Böylece sonraki etkinliklerin düzenlenmesine yönelik eksikliklerin giderilebileceği ve geliştirmelerin önerilebileceği düşünülmüştür. Teknoloji Kullanım Bilgi Formunda derste kullanılacak uygun teknolojileri belirleyebilmek için öğrencilerin teknolojiye erişimleri, kullandıkları işletim sistemleri, kullanabildikleri programlara yönelik sorular bulunmaktadır. Dijital sanat ile ilgili içeriğin belirlenebilmesi amacıyla anahtar kelimeler üzerinden bilgi düzeylerini anlamaya yönelik bir soru içermektedir. Ayrıca pedagoji bilgileri için

elektronik sınıf ile ilgili bir soru yöneltilmiştir. Teknoloji Kullanım Bilgi Formunun son iki sorusu öğrencilerin dersten beklentilerini öğrenebilmek için açık uçlu olarak hazırlanmıştır. Teknoloji Kullanım Bilgi Formundan elde edilen verilerle yorumlanan bulgular takip eden tablolarda özetlenmiştir. Formdaki ilk üç soru bilgisayar erişim ve kullanımlarına ilişkin olarak hazırlanmıştır. Bu sorulara verilen yanıtlar Tablo 7’da gösterilmiştir:

Tablo 7

Öğrencilerin Bilgisayar Sahipliği ve İşletim Sistemi Kullanımlarına İlişkin Bulgular

Bilgisayar ve İşletim Sistemi Kullanım Durumları	PC	MAC	YOK
Kişisel Bilgisayarım	9	1	2
Kullanım yeterliğim yüksek	8	3	-
Kullanım yeterliğim kısıtlı	4	9	-

Derse devam eden 12 öğrenciden 9’u PC, 1’i Macintosh olmak üzere kişisel bilgisayarlara sahiptir. Sınıf dışında, çevrimiçi olarak yürütülecek etkinlikler için öğrencilerin kişisel bilgisayarlara sahip olmaları önemlidir. Böylece istedikleri yer ve zamanda dijital sanat dersi ile ilgili çalışmalarına devam edebileceklerdir. Öğrencilerin PC bilgisayarları kullanım yeterlikleri daha yüksek görünmektedir. Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümünde bilgisayar ve grafik atölyelerinde Macintosh bilgisayarlar ile çalışılmaktadır. Bu yüzden öğrencilerin büyük bir çoğunluğu Macintosh bilgisayarların kullanımı ile ilgili temel bilgilere sahiptir. Ancak Tablo 6’da görüldüğü üzere kişisel olarak genellikle PC bilgisayarla sahip olmaları yüzünden Macintosh bilgisayar kullanım becerileri kısıtlıdır. Dijital sanat dersinde kullanmak üzere 7 adet Macintosh bilgisayar atölyede bulundurulmaktadır. Formdan elde edilen veriler doğrultusunda, öğrencilerin atölyede çalışma alışkanlıklarının geliştirilebilmesi için Macintosh bilgisayarların kullanılacağı uygulama ve etkinliklerin planlanabileceği düşünülmüştür. Böylece hem Mac OS işletim sistemine ilişkin kullanım becerileri arttırılabilir hem de atölyede birlikte daha fazla zaman geçirmeleri sağlanabilir. Araştırmacı, bu düşüncelerden yola çıkarak uygulamalardan en az birinin Macintosh bilgisayarları kullanarak gerçekleştirilmesi yönünde karar vermiştir (AG, 4 Ekim 2011).

• “Lütfen aşağıdaki dijital araçlardan tanıdık olduklarınızı işaretleyin” sorusu öğrencilerin erişebildikleri dijital teknolojileri belirlemek amacıyla sorulmuştur. Elde edilen verilerle aşağıdaki tablo hazırlanmıştır:

Tablo 8

Öğrencilerin Kullandığı Dijital Teknolojilere İlişkin Bulgular

Dijital Araçlar
Bilgisayar
MP3 Player
Yazıcı
Dijital fotoğraf makinesi
Kablolu ya da kablosuz İnternet
Telefon (uygulamalar)
Tarayıcı
Dijital video kamera
DVD Player
Projeksiyon
GPS
Grafik Tablet

Tablo 8’de görüldüğü üzere öğrencilerin bilgisayar, mp3 player, yazıcı, dijital fotoğraf makinesi, internet, telefon gibi günlük hayatta kullandıkları dijital teknolojilere ilişkin daha çok deneyimleri olduğu söylenebilir. Dijital sanat çalışmalarında yukarıda belirtilenlere ek olarak birçok farklı dijital teknoloji bir arada kullanılabilir. Buradan yola çıkarak, sınıfta projeksiyon, web siteleri, cep telefonları gibi öğrencilere farklı gelebilecek teknolojileri kullanan dijital sanat çalışmalarından örnekler gösterilebileceği düşünülmüştür. Sınıftaki sanatsal uygulamalar sırasında, atölyede erişim sağlanabilecek, bilgisayar, internet, projeksiyon, grafik tablet, yazıcı-tarayıcı, dijital fotoğraf makinesi, dijital video kamera, ses kayıt cihazı gibi teknolojik araçların kullanımına yönelik etkinlikler düzenlenmesinin yararlı olacağı düşünülmüştür (AG, 4 Ekim, 2011).

- “Lütfen aşağıdaki dijital etkinliklerden ilgilendiklerinizi işaretleyin”.

Sorusundan elde edilen verilerle aşağıdaki tablo hazırlanmıştır.

Tablo 9

Öğrencilerin Dijital Etkinliklerine İlişkin Bulgular

Dijital Etkinlikler
Film/video izleme
İnternette gezinmek
MP3/video kopyalama/aktarma
E-posta
Dijital dosya paylaşma
CD/DVD yazdırmak/kopyalamak
Cep telefonu uygulamaları/text mesajı
Sunum/ödev hazırlama
Video oyunları
Online alış-veriş
Web sitesi oluşturma
Veri tabanlarında araştırma yapmak

Öğrencilerin film izleme, internette gezinme, dosya kopyalama, aktarma ve paylaşma, e-posta kullanma gibi eğlence ve kişisel ihtiyaçlarına dönük günlük etkinliklerinde dijital teknolojileri yoğunlukla kullandıkları söylenebilir. Sunum ve ödev hazırlamada dijital yazılımlardan araç olarak faydalanırlarken web sitesi oluşturmak ve veri tabanlarında araştırma yapmak gibi etkinlikleri daha az gerçekleştirdikleri görülmektedir. Yeni programlar öğrenmeleri, tasarım bilgi ve becerilerini geliştirecek web sitesi hazırlama, sistematik bilgiye ulaşma ve kullanma becerileri için veri tabanlarında araştırma yapma gibi etkinliklerin yanı sıra sanatsal çalışmalarında ortam olarak dijital teknolojileri kullanmalarına yönlendirecek etkinliklere ihtiyaç duyulduğu söylenebilir. Bu amaçla sınıf uygulamalarında ve etkinliklerde dijital teknolojilerin farklı kullanım alanlarına değinilmesi uygun görülmektedir.

• “Bir blog (internet günlüğü) kurdunuz ya da yönettiniz mi? Cevabınız evet ise ne tür bir blog ile ilgilendiniz/ilgileniyorsunuz?” sorusuna verilen cevaplar aşağıda görülmektedir:

Tablo 10

Öğrencilerin Blog Deneyimlerine İlişkin Bulgular

Blog Deneyimi	VAR	YOK	Blog Deneyiminin Niteliği
Blog kurma deneyimim	6	6	Alan ile ilgili blog kurup yönetimi Bloglara görüş ve yorum gönderme Hobiler ile ilgili blog kurup Ders kapsamında blog kurma

Dersi alan 12 öğrenciden yarısının bloglarla ilgili deneyimleri olduğu görülmektedir. Bloglarla ilgilenen 6 öğrenciden 2’si sanat tarihi ile ilgili blog kurup yönettiklerini, 2’si internet üzerinde ilgilendikleri alanlardaki bloglara görüş ve yorum gönderdiklerini, 1’i hobileri ile ilgili bir blog kurduğunu, 1 diğeri ise aldığı bir ders kapsamında blog kurduğunu belirtmiştir.

Elde edilen verilere göre, öğrencilerin blog kurma deneyimleri, arama motorlarında görüntülenen kişisel bloglar ve bu tür bloglara gönderimler yapma ile ilgilidir. Eğitim amaçlı bloglardan hiç bahsetmeyen öğrenciler belirli bir grubun üye olabildiği kapalı bloglarla ilgili deneyime de sahip değildir. Ders kapsamında açılan sınıf bloğu ve öğrencilerin kişisel blogları ile blogların eğitimsel amaçlı kullanımları üzerinde durulması gerekliliği doğmuştur. Bu amaçla, sanat eğitiminde blogların kullanımı üzerine öğretmen ve öğrenci deneyimlerine ilişkin olarak Alexandra Overby’nin, *Yeni Söylem: Sanat Sınıflarında Uygulamalarda Blogların Kullanımı* başlıklı makalesinin okuma olarak sınıf bloğuna yüklenmesi düşünülmüştür (AG, 5 Ekim 2011).

- “Belirtilen yazılımlardaki/ortamlardaki deneyim düzeyinizi belirleyiniz”

Sorusundan elde edilen verilerle aşağıdaki tablo hazırlanmıştır:

Tablo 11

Öğrencilerin Dijital Yazılım/Ortamlardaki Deneyim Düzeylerine İlişkin Bulgular

Yazılım/Ortamlara İlişkin Deneyim Düzeyleri	Hiç	Biraz	Aşına	Uzman	
Microsoft Word	0	0	7	5	Video İşleme Programları
Microsoft Powerpoint	0	0	7	5	
Final Cut Pro	12	0	0	0	
After Effects	5	5	2	0	
Premiere	8	4	0	0	
iMovie	6	5	1	0	
Movie Maker	1	3	5	3	
Photoshop	0	1	7	4	Ses İşleme Programları
Illustrator	2	4	5	1	
InDesign	6	5	0	1	
Dreamweaver	5	6	1	0	
Audacity	12	0	0	0	
Garage Band	11	1	0	0	
iPhoto	8	3	1	0	
iDVD	7	5	0	0	Etkileşimli Ortamlar
Photobooth	9	3	0	0	
Google SketchUp	9	2	1	0	
WordPress	9	3	0	0	
Blogger	3	5	4	0	
Wiki	9	3	0	0	
Voicethread	12	0	0	0	
Skype	4	6	2	0	Sosyal Paylaşım Ortamları
Facebook	0	1	3	8	
Twitter	1	4	7	0	
Youtube	0	0	6	6	
Vimeo	6	2	3	1	
Issuu	12	0	0	0	
Slideshare	10	2	0	0	

Öğrencilerin, video ve ses işleme programları, etkileşimli ortamlar ve sosyal paylaşım ortamları adları altında gruplandırılacak yazılım ve ortamlara ilişkin deneyim düzeyleri verilen belirli program, yazılım ve ortam isimleri üzerinden belirlenmeye çalışılmıştır.

Öğrencilerin, en çok derslerinde ve ödev hazırlamada kullandıkları Word, PowerPoint gibi Microsoft Office programlarına hakim oldukları söylenebilir. Resim işleme programlarından Adobe Photoshop ile olan deneyimlerinin de yüksek olduğu görülmektedir. Bu bilgilere dayanarak etkinliklerde Office programları ve Adobe Photoshop'un teknik bilgi aktarımına gerek kalmadan kullanılabileceği düşünülmüştür. Video işleme programları ile ilgili en çok Movie Maker programında deneyimlerinin olduğu görülmüştür. Dersin amacı öğrencilere yeni program öğretmek değil, gelecekteki sınıflarında düzenleyecekleri etkinliklerde öğrencileri ile birlikte kullanabilecekleri basit programlarla ilgili deneyim kazanmalarını sağlamaktır. Buradan yola çıkarak, dersteki uygulamalarda kullanabilecekleri programlar ile ilgili sınırlama getirmek yerine Movie Maker, iMovie gibi atölyede hâlihazırda bulunan ve kullanımları daha kolay olan programlar ile düzenlenebilecek etkinlikler üzerinde durulmasına karar verilmiştir (AG, 5 Ekim 2011).

Öğrencilerin ses işleme programlarına ilişkin neredeyse hiç deneyimlerinin olmadığı görülmektedir. Audacity programının hem Macintosh hem de PC bilgisayarla uyumlu versiyonlarının internet üzerinden ücretsiz olarak indirilebilmesi, kullanımının kolaylığı ve işbirliğine izin verir yapısı nedeniyle uygulamalarda kullanılmasının uygun olacağı düşünülmüştür (AG, 5 Ekim, 2011).

Öğrencilerin, Wordpress, Blogger gibi blog sunucuları, Wiki ve Voicethread gibi etkileşimli ortamlar arasından en çok Blogger ile deneyimlerinin olduğu görülmüştür. Çevrimiçi derslerin yürütüleceği blogların sunucusu olarak Wordpress'in, etkileşimi sağlamaya yönelik Wiki ve Voicethread gibi ortamların öğrenilmesinin fayda sağlayacağı düşünülmüştür. Bu ortamlara ilişkin deneyimlerin yetersizliği nedeniyle bilgi aktarımı ve deneyimleme olanağı sağlanması gerekmiştir (AG, 5 Ekim 2011).

Öğrencilerin, sosyal paylaşım sitelerinden Facebook ve dosya paylaşım sitelerinden Youtube ile ilgili deneyimlerinin yüksek düzeyde olması nedeniyle etkinliklerde kullanılması planlanmıştır.

- “Elektronik sınıf” araçlarını kullandınız mı? Cevabınız evet ise hangi araçlar olduğunu açıklayınız. Sorusundan elde edilen verilerle aşağıdaki tablo hazırlanmıştır:

Tablo 12

Elektronik Sınıf Algılarına İlişkin Bulgular

Elektronik Sınıf
Projeksiyon
Fikrim yok
Bilgisayar
Tepegöz
Kullanmadım

Elektronik sınıf kavramı, görsel ve işitsel teknolojilerle zenginleştirilmiş, öğretmen ve öğrencileri etkileşimli bir ortamda bir araya getiren, farklı mekanlardaki kişileri öğrenme ortamında buluşturabilen sınıfları belirtmektedir. Öğrencilerin elektronik sınıf ile ilgili verdikleri cevaplarda yoğunluk projeksiyon ve bilgisayar olarak görülmektedir. 4 kişi elektronik sınıf ile ilgili bir fikir verememişken, 1 kişi elektronik sınıf araçlarını kullanmadığını, 1 kişi de tepegöz kullandığını belirtmiştir. Bu bulgulara göre öğrencilerin elektronik sınıf araçları olarak fiziksel donanımları algıladıkları, çevrimiçi ortamların eğitimde kullanımı ile ilgili bir algı geliştirmedikleri söylenebilir. Buradan yola çıkılarak sınıfta etkileşimli bir ortam oluşturma yönünde Web 2.0 araçlarının kullanılması, mümkün olursa dijital sanatçıların video konferans yoluyla sınıf ortamına konuk olarak katılabilmesi, yurt dışındaki sanat öğrencileri ve sanat eğitimcileri ile video konferanslar ya da SL gibi ortamlar üzerinden etkileşime geçilebileceği düşünülmüştür (AG, 5 Ekim 2011).

• “Lütfen aşağıda sıralanan konular arasından kendinizi eksik hissettiğiniz, üzerinde durulması gerektiğini düşündüklerinizi işaretleyin”. Sorusundan elde edilen verilerle Tablo 13 hazırlanmıştır:

Tablo 13

Dijital Sanat İçeriğine Dair Önbilgilerine İlişkin Bulgular

Dijital Sanat ile ilgili Anahtar Kelimeler	Hiç	Biraz	Aşına	Uzman	
İzlenimcilik (Impressionism)	2	4	5	1	Sanat Tarihi
Dada	3	2	7	0	
Fütürizm (Futurism)	1	4	7	0	
Pop Sanatı (Pop Art)	2	3	7	0	
Kavramsal Sanat (Conceptual Art)	2	3	7	0	
Konstrüktivizm (Constructivism)	7	3	2	0	
Fluxus	8	3	1	0	
Video Sanatı (Video Art)	1	6	5	0	Elektronik Sanat Ortamları
Bilgisayar Sanatı (Computer Art)	6	5	1	0	
İnternet sanatı (net.art)	5	5	2	0	
Yazılım Sanatı (Software Art)	5	7	0	0	
Tarayıcı Sanatı (Browser Art)	10	2	0	0	
Projeksiyon Sanatı (Projection Art)	3	4	5	0	
ASCII	11	0	1	0	
Sanal Gerçeklik (Virtual Reality-VR)	7	3	2	0	
Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR)	10	1	1	0	
Second Life (SL)	10	1	1	0	
Etkileşimlilik (Interactivity)	7	4	1	0	Dijital sanata ilişkin kavramlar
Melezlik (Hybridity)	8	4	0	0	
Arayüz (Interface)	3	6	2	0	
Yan yanalık (Justaposition)	11	1	0	0	
Hipermetin (Hypertext)	9	3	0	0	
Aktivizm (Activism)	7	4	2	0	
İnternet Korsanlığı (Hactivism)	4	5	3	0	
Navigasyon (Navigation)	3	5	4	0	
Telif Hakkı (Copyright)	3	4	5	0	

Teknoloji Kullanım Bilgi Formunda, sanat tarihinden akımlar ve dijital sanatın karakteristiklerini belirten bazı anahtar kelimeler verilerek öğrencilerin dijital sanat ile ilgili bilgileri ve hazırbulunuşlukları anlaşılmaya çalışılmıştır. Elde edilen verilerden yararlanılarak oluşturulan Tablo 13, sanat tarihi, elektronik sanat ortamları ve dijital sanata ilişkin kavramlar adları altında gruplandırılarak görselleştirilmiştir.

Sanat tarihi ile ilgili olarak empresyonizm, dada, fütürizm, pop sanatı, kavramsal sanat, konstrüktivizm ve fluxus hareketi gibi öncü ve dijital sanata kaynaklık ettiği söylenebilecek sanat hareketleri, bilgi düzeylerini öğrenebilmek amacıyla öğrencilere verilmiştir. Tablo 13’de görüldüğü üzere bu akımlar hakkında hiç bilgi sahibi olmadığını belirten öğrenciler bulunmaktadır. Dijital sanatı kavrayabilmeleri için öncesinde gerçekleşen sanatsal hareketleri ve özelliklerini, oluştukları kavramsal çerçeveyi anlamlandırabilmeleri gerekmektedir. Bu nedenle dijital sanatın ne olduğunu anlayabilmeleri için yapılacak etkinliklerde sanat tarihinden akım ve örnekler aracılığıyla öne sürülen fikirleri ilişkilendirebilmelerini sağlamak üzerinde durulması gerektiği düşünülmüştür (AG, 5 Ekim 2011).

Elektronik sanat ortamları adıyla gösterilen grupta oluşturulmasında ya da sergilenmesinde elektronik araçların kullanıldığı sanatsal ortamlardan örnekler verilmiştir. Tabloda görüldüğü üzere, öğrencilerin tarayıcı sanatı, ASCII, AR, SL gibi ortam ve kavramlar hakkında neredeyse hiç bilgiye sahip olmadıkları belirlenmiştir. Video sanatı, bilgisayar sanatı, internet sanatı, yazılım sanatı, projeksiyon sanatı, sanal gerçeklik kavramları ile ilgili bilgileri olmasına rağmen yetersiz düzeyde olduğu görülmektedir. Araştırmacı bu noktada, öğrencilerin sanat tarihi derslerinde öğrendikleri video sanatı dışındaki kavramları seçerken yanılgıya düşmüş olabileceklerinden kuşkulandırmıştır. İnternet sanatı ya da projeksiyon sanatı gibi kavramlara ilişkin sahip olduklarını belirttikleri bilgilerinden emin olamamıştır (AG, 5 Ekim 2011). Öğrencilerin anlamlandırmalarında eksiklikler ve yanlış anlamalar olduğu gözlemlenmiş ve bunları gidermeye yönelik çalışmalar gerçekleştirilmiştir.

Dijital sanatın karakteristikleri ile ilgili anahtar kelimelerde ise etkileşimlilik, melezlik, yan yanalık, hipermetin, aktivizm gibi kavramlara yönelik öğrenci bilgilerinin yetersiz olduğu görülmüştür. Dersler işlenirken açılan tartışma ortamlarında bu kavramlara değinilmeye çalışılmıştır. Dijital sanatın karakteristiklerinin aktarılabilceği

konular ve etkinlikler düzenlenmesinin, öğrencilerin bu kavramlara ilişkin eksiklerini gidermede yardımcı olabileceği düşünülmüştür (AG, 5 Ekim 2011).

• “*Bu derse ilişkin kişisel hedefleriniz neler? Bu sınıfta neler öğrenmeyi ümit ediyorsunuz?*” Sorusuna verilen cevaplarla Tablo 13’de görülen bulgulara ulaşılmıştır:

Tablo 14

Öğrencilerin Dersten Beklentilerine İlişkin Bulgular

Derse İlişkin Beklentiler
Teknoloji ve sanat ile ilgili bilgi edinmek
Grafik ana sanatıma katkı sağlamak
Net bir şey söyleyemiyorum
Gelişen teknolojileri takip etmek
Verilen bilgileri öğrenmek
Bilmediklerimden haberdar olmak

Dönem başında öğrencilerin dersten beklentilerinin teknoloji ve sanat ile ilgili bilgi edinmek olduğu bulgulanmıştır. İlk dersteki konuşmlar sırasında araştırmacı, ilk defa böyle bir ders alıyor olmaları ve teknoloji-sanat ilişkisine dair fazla bilgilerinin olmayışı yüzünden öğrencilerin genel bilgi edinme amacında olduklarını, dijital sanat ya da sanat eğitiminde teknoloji kullanımı ile ilgili ayrıntılara girmediklerini gözlemlemiştir. Bu yüzden ilerleyen derslerde öğrencilerin teknoloji ve sanat arasındaki ilişkileri kurup açıklayabilmesi için yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına uygun olarak bilgileri kendilerinin yapılandırması üzerinde durulmuştur. Bunun için araştırma ve okuma ödevleri verilmiş, yüzyüze ve çevrimiçi tartışma ortamları oluşturulmuş, dijital sanatın karakteristiklerinden olan etkileşim ve işbirliği kavramları sınıf ortamına da getirilmeye çalışılmıştır.

Tablodaki ilginç bir bulgu da, öğrencilerin dijital sanat dersini grafik anasanatlarına katkı sağlamak düşüncesiyle almalarıdır. Bu dersin ana söylemlerinden birisi anasanatı ya da sanatsal yönelimi ne olursa olursa bütün öğretmen adaylarının dijital sanat hakkında bilgi sahibi olmaları gerektiğidir. Ayrıca bölüm genelinde derslerin her zaman birbirini desteklediği ve farklı derslerde öğrendikleri arasında ilişki

kurmaları gerektiği öğrencilere sürekli hatırlatılmaktadır. Öğrencilerin böyle bir dönüt vermelerinin, grafik tasarım derslerinde bilgisayar ve tasarım programlarından yoğunlukla yararlanmalarından kaynaklandığı düşünülebilir. Araştırma sürecinin başlangıcında, teknoloji ile ilgili algılarının bilgisayar, internet ve programları kullanmak üzerine olması nedeniyle grafik tasarım dersleriyle dijital sanat dersi arasında bu şekilde bir ilişkilendirmeye gittikleri söylenebilir. Grafik tasarım dersleri ile dijital sanat derslerinin düşünsel ve teknik açılardan paralellik taşımaları ve birbirlerini etkilemeleri kaçınılmazdır ancak dijital sanat dersinin amacı tasarım programları öğretmeye yönelik teknik bir anlayış geliştirmek değildir.

Teknoloji kullanım bilgi formundan elde edilen verilerle ulaşılan bulgular, araştırmacıya ilerleyen haftalarda düzenlenecek etkinlikler, verilecek araştırma ve okumalarla ilgili önemli ipuçları sağlamıştır. Formdan elde edilen veriler eylem planını değiştirmiş; öğrencilerin teknoloji ile ilgili algılarını derinlemesine öğrenebilmek amacıyla araştırmacıyı çevrimiçi tartışma ortamları açmaya ve sanatçı bildirimi adlı sunumların yapılmasına yönlendirmiştir. İkinci haftanın ders işlenişine geçmeden önce blogların kurulumu ile ilgili çalışmalara değinmekte yarar görülmektedir:

Öğrenci Bloglarının Oluşturulması

Araştırmanın 1. sorusuna yönelik “*Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik öğrenme ortamları nasıl oluşturulabilir?*” sorusuna ilişkin olarak sınıf ve öğrenci bloglarının oluşturulması Bellek Otoportresi etkinliğinin ilk aşamasıdır. Dijital sanat dersinde belirlenen konulara uygun etkinliklerin detayları ile açıklanabilmesi, sınıf içi uygulamalarda, projelerde ve ödevlerde kullanılacak okumalar, görseller, videolar, bloglar ve diğer kaynaklar belirlenerek, her hafta yönergelerle birlikte sınıf bloğuna eklenmesi planlanmıştır. Oluşturulan sınıf bloğu aracılığı ile öğrencilere, bilgi edinebilecekleri, ödevlerini ve birbirlerinin çalışmalarını takip edebilecekleri, farklı kaynaklara ulaşabilecekleri ve kendilerini rahatça ifade edebilecekleri bir ortam sağlanmaya çalışılmıştır. Dersin fiziksel ortamında olduğu gibi çevrimiçi öğrenme ortamlarının da, dijital sanatın dile getirdiği söyleme ve sürekli değişen yapısına uygun olarak, öğrencilerin kendilerini rahatça ifade edebilecekleri, değişen durumlara uyum sağlayabilecek, esnek ve etkin yapıda olmasına dikkat edilmiştir.

Sınıf blogunda Blogroll kısmı izleyici listesi olarak kullanılmış ve her öğrencinin bloğu buraya eklenmiştir. Böylece araştırmacı istediği öğrencinin bloğuna kolayca erişebilme olanağına sahip olmuştur. Öğrenciler de kendi bloglarında, blogroll kısmına sınıf bloğunu ve arkadaşlarının bloglarını ekleyerek istedikleri zaman erişebilmiştir.

Öğrencilerin blogları da sınıf bloğu gibi ancak araştırmacının ve dersi alan öğrencilerin birbirlerine izin verip görüntüleyebileceği şekilde gizlilik ilkeleri ile düzenlenmiştir. Böylece öğrencilerin oluşturduğu bloglar için her URL kendilerinin, sınıf arkadaşlarının ve araştırmacının erişimine izin verirken arama motorlarından ulaşılamaması ve kayıtlı olmayan kullanıcılar tarafından erişilmemesi sağlanmıştır. Dönem sonunda, öğrenciler istekleri doğrultusunda bloglarını tekrar düzenleme, silme ya da yayımlama konusunda özgür bırakılmış, sınıf bloğu ise araştırma tamamlanıncaya kadar kayıtlı olmayan kullanıcılara kapalı tutulmuştur.

Araştırmacı, teknoloji kullanım bilgi formundan ve ilk hafta öğrencilerden alınan dönütlerle Sanatçı Bildirimi adını verilen uygulamanın gerçekleştirilmesine karar vermiştir. Sanatçı Bildirimlerinde 3 temel amaç söz konusudur:

- Öğrencilerin teknoloji ile ilgili algıları hakkında derinlemesine bilgi edinebilmek,
- Öğrencileri çalışmaları, sözlü ve yazılı ifadeleri yoluyla daha iyi tanıyabilmek,
- Öğrencilerin kendi bloglarında ve sınıf bloğunda metin ve görselleri nasıl paylaşacaklarını öğrenmeleri.

Bu amaçlarla öğrencilerden yaratım süreçlerini en iyi şekilde örneklediğini düşündükleri en az 3 çalışmayı (görsel, video ya da ses dosyası olabilir) yazılı gönderimlerine ekleyerek kendi bloglarına eklemeleri istenmiştir. Görselleri doğrudan wordpress üzerinden gönderebilecekleri, video ve ses dosyaları için YouTube sitesini kullanabilecekleri eğer yardıma ihtiyaç duyarlarsa araştırmacıya e-posta yoluyla ulaşabilecekleri belirtilmiştir. Böylece öğrencilerin hem yazı hem de görsel ekleyerek bloglarını deneyimlemeleri, sonrasında ekledikleri bu 3 çalışma üzerinden, sanatsal yönelimlerinde dijital teknolojileri nasıl kullandıklarına dair bir sunum yapmaları planlanmıştır. Bu sunumlarında kendilerine yol gösterici olabileceği düşünülen bir de makale okumaları istenmiştir. Elif Ayiter'in "*Araç*"tan "*Ortam*"a: *Sanal Evrende Görsel Yaratım* başlıklı makalesi Okuma 1 ismiyle bloğa yüklenmiştir. Bu makalenin

verilmesinin nedeni, Elif Ayiter'in sanatçı ve eğitimci kişiliği ile dijital teknolojileri kullanım sürecini anlatıyor olmasıdır.

Sınıf blogunda ve ödev belgelerinde, ikinci hafta derslerine hazırlık olarak sanatsal çalışmaları ve yaratım süreçleri ile ilgili sınıfta yapacakları kısa sunum için hazırlıklı olmaları gerektiği yinelenmiştir. Sunumlarını bloglarına yollayacakları dijital görsellerle desteklemeleri gerektiği hatırlatılmıştır. Bunun için geleneksel yollarla yaptıkları çalışmalarının dijital fotoğraflarını, taranmış hallerini ya da doğrudan görsel, ses veya video dosyaları olarak dijital çalışmalarını kullanabilecekleri, ek çalışmalar göstermek isterlerse bloglarından yararlanabilecekleri gibi, USB, CD, DVD, varsa web sayfaları ya da Facebook sayfalarından yararlanabilecekleri belirtilmiştir. Sınıfta projeksiyonu kullanarak yapacakları sunumlarının 10 dakikayı geçmemesi gerektiği ödev belgelerine eklenmiştir.

Öğrencilerin ikinci hafta derslerine ilişkin blog gönderimlerini 9 Ekim 2011 Pazar günü saat 23.00'a kadar tamamlamaları gerektiği belirtilmiştir. Araştırmacı, bu tarihte öğrenci gönderimlerini kontrol ederek 2. hafta derse başlamadan önce yorumlar hakkında fikir sahibi olmaya çalışmıştır. Öğrencilerin kendi bloglarındaki gönderimleri kontrol edildiğinde, Aras, Aydan, Buse, Ebru, Musa, Namık ve Sema'nın kendi yaratım süreçleriyle ilgili yorumlarını paylaştıkları diğer öğrencilerin ise gönderimleri gerçekleştirmedikleri görülmüştür. Öğrencilerin yorumlarında teknolojiyi daha çok bilgisayar ve tasarım programlarının kullanımı olarak algıladıkları gözlemlenmiştir. Grafik anasanat dersleriyle ilişkilendirmeleri, interneti kolay, masrafsız ve hızlı bir araştırma kaynağı olarak algılamaları, teknoloji kullanımı ile ilgili korku ve çekimserliklerinin teknolojileri deneyimledikçe ortadan kalktığını belirtmeleri diğer önemli noktalar olarak sıralanabilir.

Kendi bloglarında gerçekleştirdikleri gönderimlere ek olarak sınıf bloguna nasıl gönderim yapabileceklerini de öğrenmeleri gerekmektedir. Bunun için sınıf blogunda Tartışma 1: İzler başlığı altında bir tartışma ortamı yaratılmıştır:

***“Tartışma 1 İzler:** Elif Ayiter'in sanatsal yaratım süreci hakkındaki düşüncelerini ve bu süreçte deneyimlediklerini paylaştığı Araçtan Ortama: Sanal Evrende Görsel Yaratım başlıklı makalesinde en çok dikkatinizi çeken konular neler*

oldu? ‘Ben de böyle düşünüyorum’, ‘demek böyle de olabilirmiş’, ‘ama böyle değil bence’ dediğiniz yerler var mı? (Sınıf Bloğu, 6 Ekim, 2011)’.

Sınıf bloğundaki Tartışma 1: İzler başlığı ile açılan gönderime Aras, Aydan, Ebru, Sema, Ömer ve Sezai yorum yapmıştır. Başlığın tartışma olarak açılmasına rağmen bir tartışma ya da etkileşim ortamı oluşmadığı söylenebilir. Araştırmacı, makaleye ilişkin fikirlerini almak istediği öğrencilerin yorumlarında kendi görüşlerini belirttiklerini ancak arkadaşları ile etkileşime geçemediklerini gözlemlemiştir. Öğrenciler yorumlarında dijital tasarımlama süreci, dijital ortamların geri dönüş özellikleri ile hata yapmaya izin veriyor oluşu, eskiz süreci, tasarımlarda bilgisayar kullanımının zamandan kazandırması, dijital teknolojiler ile değişen yaşamın eğitim sürecine nasıl yansıdığı, dijital ortamları kullanmanın faydaları ve zararları üzerinde durmuşlardır. Yorumlardaki önemli noktalardan biri de teknoloji algılarının bilgisayar ve program kullanımı ile sınırlı olmasıdır.

Öğrencilerin Dijital Teknoloji Algılarına İlişkin Bulgular

Araştırmanın 2. Sorusuna yönelik “*Öğrencilerin dijital teknolojiler ile ilgili ilgili algısı nedir?*” sorusuna yanıt aranırken, öğrencilerin dijital teknolojiler ile ilgili görüşlerini yazdıkları sınıf bloğundan ve öğrenci bloglarından elde edilen verilerle aşağıdaki tablolar oluşturulmuştur.

Tablo 15

Dijital Teknolojilerin Kullanım Amaçlarına İlişkin Görüşleri

Dijital Teknolojilerin Kullanımı
Sanatsal çalışmalarında kullanmak
Hayatımızı kolaylaştırmak
Araştırma yapmak
Yazılı ve Görsel kaynaklara ulaşmak

Tablo 15’de görüldüğü gibi öğrenciler, teknolojiyi daha çok sanatsal çalışmalarında bir yardımcı araç olarak kullandıklarını belirtmişlerdir. Aras kendi

bloğuna yaptığı gönderimde görüşlerini “*Son birkaç yıl içinde yaptığım çalışmaların yarısından fazlası dijital ortam üzerinde oluştu. Analog yaptığım çalışmalarda ise fazlasıyla dijital teknolojiyi kullanarak yardım aldım (Aras blog, 9 Ekim 2011)*” şeklinde belirtmiştir. Ebru teknoloji ile arasındaki ilişkide araştırma yapmanın belirleyici rol oynadığından bahsettiği blog gönderiminde teknoloji ile ilgili görüşlerini şu şekilde aktarmıştır:

“Yaptığım her çalışmanın başlangıç aşamasında internette kapsamlı araştırmalar yapıyorum. Dünya üzerinde bu tür çalışmalar için yapılmış örnekler arıyorum. Tüm bu örnekleri görmek yapacağım her yeni çalışma için benim ufkumu genişletiyor ve belki de kitaplarda bulamayacağım örnekleri, dünyanın bir ucunda yapılan çalışmaları benim önüme getiriyor... Yapacağınız herhangi bir çalışmada araştırma sürecine gitmemek, yapılan örnekleri görmemek, yapılacak işin yaratım sürecini sınırlandıracağına inanıyorum. Bu yüzden ben yapılacak olan sanatsal çalışmalarda dijital teknolojilerin yaratım sürecini genişlettiğini düşünüyorum. Ders kapsamında yaptığım tüm çalışmalarda dijital sanat teknolojilerini kullanmaya çalışıyorum. Böylelikle çok kapsamlı araştırmalar olmasa dahi o işe başlarken ve o işin yaratım sürecinde kendimi yapacağım çalışma için daha hazır hissediyorum. (...) Herhangi bir kütüphaneden sanat kitaplarından bulabileceğiniz 3-5 örneğin çok daha fazlasını ve ayrıntılı olanını bu dijital ortamlar size fazlasıyla sağlıyor. Böyle bir durumda dijital teknolojinin benim sorunlarımı artırdığını kesinlikle söyleyemem. Tam aksine benim tüm bu çalışmaları yaratım sürecinde en büyük araştırma kaynağım ve en büyük yardımcım dijital teknolojiler oldu diyebilirim (Ebru blog, 9 Ekim 2011)”.

Öğrenciler sanatsal çalışmalarında dijital teknolojilerden faydalandıklarını belirtmişlerdir. Ancak sanatsal bir ortam olarak dijital teknolojilerden yararlanmalarının yanı sıra çalışmalarına başlamadan önce yaptıkları araştırmalarda ya da çalışmalarında kullandıkları görselleri edinmede bir araç olarak teknolojiye yararlandıklarını kastetmektedirler. Öğrencilerin eğitim ortamlarında teknoloji kullanımını daha çok sanatsal çalışmalarındaki bir aşama olarak araştırma yaparken kullandıkları bilgisayar ve interneti olarak algıladıkları sonucuna ulaşılabilir. Bu noktada araştırma yapma

becerilerinin geliştirilmesi, internetten görsel, işitsel ve yazılı kaynak edinirken dikkat edilmesi gereken konular üzerinde durulması gerektiği söylenebilir. Öğretmenlik mesleklerinde kullanabilecekleri eğitim araçları olarak dijital teknolojiler ve çevrimiçi ortamlar, dijital sanat çalışmalarının gerçekleştirildiği farklı dijital ortamlar ile ilgili bir anlayış geliştirilebilmesi üzerinde durulması gerekmektedir.

Tablo 16

Çalışmalarında Kullandıkları Dijital Teknolojilere İlişkin Görüşler

Çalışmalarında Kullandıkları Dijital Teknolojiler
Bilgisayar
Photoshop, Illustrator, CorelDraw gibi Programlar
İnternet
Fotoğraf Makinesi
USB
CD/DVD
İnternette indirilen görseller, fırçalar gibi dijital araçlar

Öğrencilerin bilgisayar ortamında daha çok Adobe Photoshop, Illustrator gibi programları kullandıkları görülmektedir. Aras blogundaki gönderisinde, “*Yaptığım çalışmalarımda genellikle bilgisayar teknolojisi kullanırım, Photoshop, Illustrator gibi programlar benim bilgisayar ortamında bir tasarım oluşturabilmem için en gerekli yardımcı teknolojilerdir. (Aras blog, 9 Ekim 2011)*” ifadesiyle kullandığı araçları belirtmiştir. Benzer şekilde Sema da programlardan yararlandığını ifade etmiştir, “*...yaratım süresince de (photoshop, corel, freehand) bu programların kullanımda yararlanıyorum. (Sema blog, 9 Ekim 2011)*”. Aydan ise internetten indirdiği ve bahsedilen programlarda kullanılabilecek uygulama ve eklentileri dijital araçlar olarak görmektedir, “*Herhangi bir siteden indirdiğim brush ve actionlar kullandığım araçlar (Aydan blog, 9 Ekim 2011)*”.

Musa, bilgisayar ve programlara ek olarak görüntüleme ve saklama araçlarından bahsetmekte ayrıca izlediği belgeselleri de bu kapsamda değerlendirmektedir:

“...özellikle bilgisayar grafik anlamında çalışmalarımı photoshop, corel gibi programlarla yapabilme fırsatı da sunuyor. Sadece bilgisayarın değil fotoğraf makineleri, flaş diskler, CD vb daha birçok dijital teknolojinin kullanılması vazgeçilmez birer araç benim için. Sanatsal anlamda da yaratıcılık sürecini etkileyen belgeseller bir takım sanat haberlerinin öğrenilmesi anlamında da benim için vazgeçilmez. (Musa blog, 9 Ekim 2011)”.

Öğrencilerin teknoloji ile ilgili algılarının sanatsal çalışmaları için araştırma yaparken eğitsel bir araç olarak bilgisayar ve internetin kullanılması olarak geliştiği görülmüştür. Sanatsal çalışmalarında ortam olarak kullandıkları dijital araçları ise genellikle bilgisayar ve tasarım programları olarak algıladıkları görülmektedir. Dijital teknolojilerin içerik ve ortam olarak sanatsal çalışmalarda nasıl kullanılabileceğine yönelik olarak, bilgi, örnek ve deneyimleme sağlayacak etkinlikler düzenlenmesi gerekmektedir. Öğrenciler, blog gönderimlerinde dijital teknolojileri kullanmanın kendileri için sağladığı yararlardan da bahsetmiştir. Bu yararların daha çok teknik kullanımla ilgili olduğu gözlenmektedir.

Tablo 17

Dijital Teknolojilerin Yararlarına İlişkin Görüşleri

Dijital Teknolojilerin Yararları
Değişikliklere izin verme
Zaman kazandırma
Kolaylık sağlama
Masrafsız çalışma
Sorunlara çözüm bulma
Farklı sanatsal örneklerle ulaşabilme
Yaratıcılığı geliştirme
Farklı bakış açıları geliştirme

Tablo 17’deki öğrenci görüşlerinden de anlaşılabileceği gibi öğrencilerin dijital teknolojileri çalışmalarında yardımcı olarak kullanmaları ve araç olarak da programları benimsemeleri, teknolojinin yararlarıyla ilgili algılarını da etkilemiştir. Aydan bilgisayarların çalışmalarını hızlandırması üzerinde durmuştur;

“Beni en çok etkileyen ulaşım kolaylığı, hızlı bir internette ulaşmak istediğiniz bulmak istediğiniz bir resim ya da video tamamen parmaklarınızın ucunda, zaman ve mekan bakımında bilgisayar ortamında yaratım daha kolay, masrafsız. (Aydan blog, 9 Ekim 2011)”.

Ebru bilgisayarda çalışmanın kendisine hız kazandırdığını *“Yaptığım işlerin bilgisayar ortamında yapılması zaman kazandırma, istenen tüm değişiklikleri bu yaratım sürecinde gerçekleştirebileceğini gösterdi. (Sınıf Bloğu, 9 Ekim 2011).”* Sözleriyle ifade etmiştir. Buse, *“En sevdiğim şey CTRL+Z. Günlük hayatta da kullanabilirsek hiç fena olmazdı. (Buse blog, 9 Ekim 2011)”* şeklinde dile getirdiği görüşünde bilgisayarın geri dönüş olanağı sağlamasından bahsetmektedir.

Öğrenciler sıklıkla analog ve dijital ortamları karşılaştırma yoluna gitmişlerdir. Dijital ortamların analog ortamın sağlayamadığı olanakları sağlaması, kağıt, boya gibi malzemeleri masrafsız sağlayarak daha fazla denemeye izin vermesi, deneme sayısı çoğaldıkça sorunlara farklı çözümler getirilebilmesi gibi olanakları sağlamasından bahsetmişlerdir. Ancak bunun yanında geleneksel ortamlarda çalışmanın ayrı bir yeri olduğunu ve genelde iki ortamı beraber kullandıklarını ifade etmişlerdir. Sezai ve Ömer bu konu ile ilgili görüşlerini aşağıdaki gibi ifade etmişlerdir:

Sezai: *“Analog ortamda yapacağımız bir tasarımın dijital ortamda yapmak zaman açısından kolaylık sağlar ama bana göre analog ortam daha doyurucu. resim yapmak için tabi ki de bilgisayardan eskiz yapıp renkleri değiştiriyorum. olmadı geriye dönüp baştan alıyorum ama tuvalin başına geçip fırça darbelerindeki dinamizmi, ritmi, bazı yerlerdeki alt renklerin gözükmesi, boyanın bazı yerlerde akması bunları görmeden tatmin olamıyorum (Sınıf Bloğu, 16 Ekim 2011)”*.

Ömer: “Dijital ortamın kolaylığı, dijital ortama olan yakınlığınızla ve bilginizle alakalıdır. benim kağıt üzerinde yapıp dijital ortamda yapamayacağım bazı şeyler var. Bu yüzden analog ortamla dijital ortamı birlikte kullanıyorum (Sınıf Bloğu, 16 Ekim 2011)”.

Sezai ve Ömer’in gönderimlerinde bahsettikleri beraberlik sınıfın genelinde gözlenmiştir. Bu beraberliğin daha çok eskiz aşamasında dijital teknolojilerin kullanılması, memnun olunan nihai sonucun tuval benzeri geleneksel ortamlara aktarılması olarak algılandığı söylenebilir. Buradan yine sanatsal çalışmalarda dijital teknolojilerden yalnızca program kullanımı gerektiren yardımcı bir araç olarak değil, ortam olarak nasıl kullanılabileceği ile ilgili deneyimlemelere ihtiyaç duyulduğu sonucuna ulaşılabilir. Öğrencilerin gönderimlerinde bahsettikleri dijital teknolojilerin sınırlılıkları ile ilgili görüşler aşağıdaki tabloda bir araya getirilmiştir:

Tablo 18

Dijital Teknolojilerin Sınırlılıklarına İlişkin Görüşler

Dijital Teknolojilerin Sınırlılıkları
Gelişen teknolojilere uyum
Analog ortamın hazzı
Korku ve Karamsarlık
Herkese tasarımcı/sanatçı sıfatını vermesi
Teknolojiye erişim
Bilgi kirliliği
Bilgi yetersizliği
Kullanımlarının unutulması

Öğrencilerin dijital teknolojilerle ilgili yaşadıkları sorunlar, teknolojinin kendilerini sınırlandıkları noktalar ile ilgili görüşlerinde korku ve karamsarlık önemli konulardandır. Dijital teknolojiler ile çalışanların yaşayabileceği çekimserliği Buse gönderisinde çok güzel bir şekilde özetlemiştir:

“İlk sanatsal diyebileceğim denemeler 11-12 yaşlarında Paint ile başladı. Bir pazar yine TRT’de Bob Ross izledikten sonra Paint’de o resmi yapmaya çalıştığımı hatırlıyorum. Zaten bir kaç yıl öncesine kadar bu ortamda sanatsal bir çalışmam da olmadı. Photoshop’la ilk tanıştığım da kendimi çok çaresiz hissetmiştim. Tam photoshop’un A’sı B’si derken, After Effects çıktı karşıma. O nasıl kapkaranlık bir programdı, her yerinden araçlar fışkırıyordu. Ne yapacağım hakkında hiçbir fikrim yoktu, mouse’u kıpırdatamıyordum. Paint ne kadar sade ve güzeldi; pırıl pırıldı, karmaşık, kalabalık değildi. Sonra yavaş yavaş karıştırmaya ve çözmeye başladım. Tabi ki hala bilmediğim bir sürü şey var ama çekimserliği yendim, kurcalayınca oluyormuş. Teknoloji sayesinde dijital ortamda sanatsal çalışmaların yapılabilmesi çok güzel ama kimi zaman o uçsuz bucaksızlık insanı dipsiz kuyuya da düşürebiliyor. Her şey o kadar hızlı geliyor ki yakalamak imkansız. O geliştikçe zihindeki düşünceler de genişliyor yapılmak istenenler artıyor. ”Bunu yapabilmem için şu programı onu yapabilmem için bu programı öğrenmem lazım” derken bazen zor gelip isteklerimizden de vazgeçebiliyoruz ve daha basitini yapmayı yeğliyoruz (Buse blog, 9 Ekim 2011)”.

Buse’nin de belirttiği gibi teknoloji kullanımı ile ilgili çekimserlik ve korkunun ancak deneyimleme yoluyla giderilebileceği söylenebilir. Bu noktada teknolojinin çok hızlı değişmesi bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Deneyimlenmeye başlanan her yeni teknoloji bir anda eskiyebilmekte, daha yenisinin öğrenilmesi gerekmektedir. Aydan bu durumu, *“Değişen ilerleyen bir dünya ile karşı karşıyayız korkunun başka bir sebebi de ayak uyduramama olabilir (Sınıf Bloğu, 9 Ekim 2011)”* şeklinde ifade ederken, Musa da bu konudaki görüşünü *“Genellikle yeni tanıştığım ya da yeni çıkan teknolojik aletlerin kullanımında alışma sorunu yaşıyorum zamanla kullanım sıklığına göre alışmam pek uzun sürmüyor. Alışma sürecini atlatabildikten sonra teknoloji sorunlarımı genellikle çözüyor. (Musa blog, 9 Ekim 2011)”* ifadesi ile açıklamıştır.

Aydan ve Musa’nın görüşlerinin birçok öğrenci için geçerli olduğu söylenebilir. Özellikle öğretmen adaylarının gelişen teknolojilere uyum sağlamada istekli ve açık fikirli olması gerekmektedir. Bunu gerçekleştirmenin yolu, lisans öğrenimleri sırasında öğrencilerin dijital teknolojilerle mümkün olduğunca fazla deneyim edinmelerini

sağlamak, daha da önemlisi karşılaştıkları yeni teknolojileri nasıl kullanabilecekleri ile ilgili sorun çözme becerilerini geliştirebilmektir.

Teknolojinin bazı olumlu yanları gereken önem verilmediğinde ya da dikkat edilmediğinde olumsuzluğa dönüşebilmektedir. Aras, blogundaki gönderiminde teknolojinin hızlı çalışma olanağı vererek zamandan kazandırması yanında nasıl zaman kaybettirebileceği üzerinde durmuş ve bilgi yetersizliği ile ilgili görüşlerini ifade etmiştir; *“Dijital teknoloji kullanmak eğer kullandığımız programı biliyorsak işimizi çok daha pratik bir biçimde yapmamızı sağlarken eğer bilmiyorsak bize zaman kaybından başka bir şey sağlamaz. (Aras blog, 9 Ekim 2011)”*. Aydan ise sanatsal çalışmalarında araştırma aşamasında teknolojiden yararlanırken üzerinde durulması gereken önemli bir konu olan bilgi kirliliğine değinmiştir;

“Bazen teknolojinin de sıkıntılar yarattığını gördüm. Aradığın bilgi her zaman doğru olmayabiliyor. Tahmin edilen doğru çıkmayabiliyor. Bununda bir kural içinde gerçekleştiğini denemekle çözdüm. İnternet denilen sistem içinde bilgi yoğunluğu içinde bir kuralla kolayca bilgiye ulaşma yoludur aslında. (Aydan blog, 9 Ekim 2011)”.

Buse'nin *“...dijital ortamın sağladığı kolaylıkların yanında veremediği tatları da es geçmemek gerek (Buse blog, 9 Ekim 2011)”* sözleriyle ifade ettiği durum birçok öğrencinin dile getirdiği bir durumdur. Analog ortamlardaki çalışmalarının verdiği hazzı teknolojinin verememesi ile ilgili bu sıkıntılarını Namık ve Sema şu şekilde dile getirmiştir:

“İlerde yapmak istediğim şeyleri düşününce dijital teknolojileri kullanacağımı düşünüyorum ama analog+dijital şeklinde. Analogun ayrı bir hazzı var. Dijitalin kendisine göre bir çekiciliği var ama çizgiler beni her zaman büyülüyor (Namık blog, 9 Ekim 2011)”.

“Aslında teknoloji bir yandan tasarım gücümü geliştirirken bir yandan da sınırlıyor diyebilirim çünkü el ile bir çizim, bir tasarım yaptığımda daha geniş düşünebiliyorum fakat program kullandığım zaman kendimi biraz daha sınırlı

hissediyorum. (...) dijital teknolojideki tek zorluğum eğer bir programı kullanmaya bir süre ara verdiysem tekrar geri dönüş yaptığımda hatırlamakta bir süre güçlük çekiyorum. (Sema blog, 9 Ekim 2011) ”.

Namık ve Sema’nın belirttiği bu durum daha önce de değinildiği gibi dijital teknolojilerin sanatsal çalışmalarda kullanımının yalnızca program kullanımı olarak algılanmasından ileri gelmektedir. Dijital sanatın karakteristiklerinden olan etkileşim, izleyicinin sanatsal çalışmanın bir parçası olması, çalışmayı değiştirmesi, hatta oluşturmaya gibi bir deneyimi öğrencilerin hiç yaşamamış olması, dijital teknolojilerle eser bağlamındaki ilişkilerinin daha çok eskiz aşamasında kalması yüzünden bu şekilde bir algı geliştirdikleri söylenebilir.

Öğrencilerin, program kullanmayı bilmesine rağmen tasarım gücüne sahip olmadığını düşündükleri kişilerin tasarımcı adını almasından rahatsız oldukları görülmektedir. Ömer sınıf bloğundaki gönderiminde bu konuya şu şekilde yaklaşmıştır:

Ömer: *“Dijital ortamın kolay erişilebilir olması, aslında grafik tasarımıyla pek ilgisi olmayan ve yeteneği de olmayan insanların biraz Photoshop bilgisine güvenip bazı işler yapması ve yaptığı işlerin kötü olduğunun farkına varmadan bunları sanal ortamda paylaşıp bir de üstüne ilgi görmesi bence dijital ortamın kötü bir yanı. Analog ortamda bu pek mümkün değil çünkü hem masraflı hem de yetenek istiyor. (Sınıf Bloğu, 16 Ekim 2011) ”.*

Dijital teknolojilerin kolay erişilebilir olması, öğrencilerin algıladıkları şekliyle bilgisayar, internet ve programlara kolayca ve masrafsız ulaşılabilmesi herkesin bu teknolojilerle çalışmasına fırsat tanımıştır. Aslında postmodernist bir bakış açısıyla olumlu olarak karşılanabilecek bu durum öğrencilerde rahatsızlığa neden olmaktadır. Bunun temel nedeni olarak, herhangi bir sanatsal yaklaşım ya da nitelik taşımadıkları halde sanat eseriymiş gibi gösterilen ve yine de kabul gören çalışmaların teknoloji aracılığıyla çok fazla üretiliyor ve sunuluyor olması gösterilebilir. Postmodernizmin ve dijital sanatın söyleminde yer bulan değişen sanatçı kişiliği ile ilgili bir algıyı henüz geliştirmedikleri sonucuna ulaşılabilir. Bu noktada öğrencilerin dijital çalışmaların içerik ve nitelik olarak anlamlandırılabilmesi açısından farkındalık geliştirilmeleri önemli görülmektedir. Dijital sanat dersinde gerek örnekler gerekse öğrencilerin kendi

çalışmaları üzerinden sorgulama ve tartışma ortamları sağlanması gerektiği sonucu çıkarılabilir.

Sanatsal yaklaşımları ve öğretmenlik meslekleri ile dijital teknolojiler arasındaki kurdukları ilişkide öğrencilerin büyük çoğunluğunun ana sanatlarına paralel olarak dijital teknoloji kullanımını destekledikleri görülmüştür. Kendi sanatsal çalışmalarında nasıl ilerleyeceklerine ilişkin Aras, *Çalışmalarımın bundan sonra dijital ortam üzerinde olacağını düşünüyorum çünkü şu an eğitimini aldığım alan grafik alanı ve yaşadığımız dünya her geçen gün daha fazla teknolojik oluyor (Aras blog, 9 Ekim 2011)* şeklinde görüşünü belirtmiştir. Aydan ve Ebru ise bu konudaki görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Yeni bir ortam dijital ortam. Yeni bir deneyim oldu benim için zevk aldım uğraşmaktan. Ayak uydurmam gereken bir dünya içerisinde kendi alanımda gelişip neler yapıldığını, yapılabildiğini öğrenmeye başladım bu burada sınırlı kalmayacak, gelişip takip edilmesi gerektiğini öğrendim. Yapmakta olduğum şu an için grafik üzerine yoğunlaşmak. Dijital ortamda yaratımın bir başka yolu olan grafik benim için ön sırada şu an. Çalışmalarım artık bu yolda ilerlemeli ve bende bu alanda değişimleri izlemeliyim (Aydan blog, 9 Ekim 2011)”.

“Geçtiğimiz son birkaç yılda dijital teknolojilerle ana sanat dalım gereği daha yakından ilgilenmeye başladım. Eğer böyle bir bölümde okuyorsanız uzak kalma olanağınız pek de olmuyor. Yapacağınız herhangi bir çalışmada araştırma sürecine gitmemek, yapılan örnekleri görmemek, yapılacak işin yaratım sürecini sınırlandıracağına inanıyor. (...) Bundan sonra özellikle bu seneden sonra ana sanat dalım olan grafik tasarım üzerine daha da yoğunlaşmayı düşünüyorum. Sanal ortamın ve dijital sanat kavramının böylesine geliştiği bir dönemde teknolojiden uzak kalma gibi bir düşünce yersiz olur. Bu durumda, böyle bir dönemde görsel yaratıcılık için dijital ortamın gerekli olduğuna inanıyorum ve çalışmalarımı dijital ortamda devam etmeyi düşünüyorum (Ebru blog, 9 Ekim 2011)”.

Ömer ve Sema sanat eğitimi ve dijital teknolojilerle ilgili görüşlerini şu şekilde aktarmıştır:

Ömer: “Bu işin eğitim kısmını düşündüğümüzde dijital ortamı nasıl kullanmamız gerektiği konusunda eğitim almamız gerekli fakat bence yine ağırlık olarak temel sanat eğitiminin büyük çoğunluğu analog ortamda gerçekleşmelidir. Ben dijital ortamda bir çalışma yapmadan önce bütün eskizlerimi kağıt üzerinde gerçekleştirip, tam olarak karar verdikten sonra dijital ortama aktarıyorum, bence böyle daha sağlıklı. (Sınıf Bloğu, 16 Ekim 2011)”.

Sema: “Bir diğer nokta ise işin eğitim kısmıdır teknolojinin bu kadar hayatımıza girdiği bir dönemde artık ciddi anlamda bunun eğitiminin verilmesi gelecekteki kuşağa sağlıklı teknoloji kullanımını aktarmak için bu yönde deneyimli insanların yetişmesi gerekmektedir (Sınıf Bloğu, 9 Ekim 2011)”.

Ömer ve Sema’nın sanat öğretmeni adayları olarak kendileri gibi lisans öğrencilerinin dijital teknolojiler ve ortamları nasıl kullanmaları gerektiğine ilişkin eğitim almaları konusunda hem fikir oldukları görülmektedir. Gerekliliğine inanmakla birlikte bunun sanatsal gelişimlerini desteklemesi açısından dile getirdikleri söylenebilir. Sınıftaki diğer öğrencilerin de benzer bir tutumla teknolojinin sanat eğitimine gerekliliğine değindikleri gözlenmiştir. Ancak öğretmenliklerinde nasıl kullanabilecekleri konusunda yeterli bilgileri olmadığından bu konuya hiç değinmemişlerdir. Teknolojinin sanat eğitiminde kullanımına ilişkin yalnızca lisans eğitimleri sırasında sanatsal çalışmalarında araç olarak kullanımının desteklenmesi yönünde bir algıya sahip oldukları bu görüşleriyle tekrar desteklenmiştir. Ayrıca sınıftaki öğrencilerin öğretmen olduklarında teknolojiye erişimleri konusunda sıkıntı yaşayacaklarını düşündükleri bu yüzden gelecekteki öğretmenliklerine yönelik planlarında dijital teknolojilere değinmedikleri gözlenmiştir.

Tablo 19

İkinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

2.HAFTA: 10 Ekim 2011-Sanat ve Teknolojiye Bakış
• 1. Ders: -Öğrencilerin blog kurulumuyla ilgili sıkıntıları çözülmeye çalışılır.
• 2. Ders: -Birinci hafta sınıf bloğuna ve öğrenci bloglarına yapılan gönderimlerle ilgili tartışma.
• 3 Ders: -Sanatçı bildirimi adlı öğrenci sunumlarına geçilir. -Aydan, Ebru ve Namık sunumlarını gerçekleştirir -Öğrenci sunumları sırasında tartışmalar yürütülür.
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:
Okuma 2: Alexandra OverbyYeni Söylem: Sanat Sınıflarında Uygulamalarda Blogların Kullanımı.
Araştırma 1: Ali Alışır Kimdir?
Tartışma 2: Bellek
Ödev: Okuma, Araştırma ve Tartışma konularına ilişkin gönderimler.
3.Hafta Derslerine Hazırlık: Bellek Otoportresi etkinliğinin uygulama aşaması için görsel temin edilmesi.

Sanatçı Bildirimleri Süreci

“Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik ne tür etkinlikler gerçekleştirilebilir?” sorusuna ilişkin olarak öğrencilerin görüşlerinin alınmasına yönelik sunumlar gerçekleştirilmesi planlanmıştır. Dersin 10 Ekim 2013 tarihindeki ikinci haftasında Sanatçı Bildirimi adı verilen öğrenci sunumlarına geçilmiştir. İlk derste öğrencilerin blogları ile ilgili eksiklikleri üzerinde durulmuştur. Öğrencilerin arkadaşlarının bloglarını görüntüleme ve sayfalarına ekleme konusunda sıkıntılar yaşadığı görülmüştür. Bu sıkıntılar giderilmeye çalışılırken öğrencilerin birbirlerine yardım ettikleri ve yönlendirdikleri gözlenmiştir. İkinci derste öğrencilerin ilk haftaya ilişkin sınıf bloğundaki ve kendi bloglarındaki gönderimleri üzerinde durulmuştur. Metin ya da görsel ekleme konusunda sıkıntı çeken öğrencilere gerekli açıklamalar yapılmıştır. Gönderim yapan öğrencilerin yorumlarını okuyup okumadıkları sorulmuş, etkileşim yaratılabilmesi için birbirlerinin gönderilerine yorum yapmalarının gerektiği hatırlatılmıştır.

Üçüncü derste öğrenciler bir önceki haftanın okuma ödevi olan Elif Ayiter’in makalesinden yola çıkarak çalışmalarıyla ilgili fikirlerini içeren sunumlarına

başlamışlardır. Bu derste Ebru, Aydan ve Namık sunumlarını gerçekleştirmiştir. Dersin video kayıtlarından elde edilen Ebru'nun sunumu sırasındaki konuşmaların öğrencilerin teknoloji algılarına ilişkin önemli noktaları gösterdiği düşünülmektedir:

Ebru : (00.14) *Ben daha çok hani bu yazıyı okurken gerçekten oradaki zaman kavramına dikkat ettim. (...) geçen sene biz daha çok analog ortamda yani elle boyayla kağıtla uğraşarak titizliğine dikkat ederek bantları kenarlarına çekerek falan çalışmalar yapıyorduk ama bu sene mesela biraz daha bilgisayar ortamına geçtik ve gerçekten makalede okuduğumuz gibi zaman o kadar kısa bir sürede gerçekleşiyor ki her şey ve hani siz diyorsunuz hani ben burada da yaptım burada da yaptım hatta bilgisayar işim daha temiz gözüküyor hani o zaman neden ben daha önce bilgisayarda yapmadım. (...)*

Araştırmacı : *Yani şöyle diyebilir misin, senin için zaman kazandırıyor bilgisayarda çalışmak?*

Ebru : *Evet. Ben zaten genelde çok sabırlı bir insanım. Uzun işlerle de uğraşmayı çok seviyorum ama yine de o kadar uzun bir dönemde çalıştım ki o elde yaptığım işleri üzüliyorum yani. (...) mesela buradaki çalışmam bunları teker teker internet üzerinden bu pantolonu, bu mandalı, bu ipi bütün harfleri herşeyi bilgisayarda dijital ortamlar olarak yani birleştirdim. Daha sonra bu elde yaptığım bir çalışma bu benim. (...) bilgisayarda yaptığımda benim yarım saatimi falan almaz bu çalışma ama benim bir kaç ayımı falan almıştır.*

Araştırmacı : *Şey yaptın yani eskizini bilgisayarda oluşturdu, bu son halini bilgisayarda verdin ondan sonra tekrar geleneksel yöntemle işledin.*

Ebru: : *Evet evet (...) bilgisayarda yaptığımda da ben onu öğrenmiş oluyorum kağıda geçirdiğimde de öğrenmiş oluyorum fakat bu benim çok fazla çalışma yapabilecekken tek başına bununla uğraştım aylarca yani. Yani benim gerçekten o yazıda dikkatimi çeken tek şey bu zaman, en önemli şey bu zaman unsuruydu. Belki de ben çok önem verdiğim için o dikkatimi çekmiştir.*

Araştırmacı : *Peki öğretmen olduğunda da işe yarar mı sence? zamanı daha iyi kullanmanı sağlayabilir mi?*

- Ebru :Tabi ki de sağlar. (...) hani o 6. Sınıf öğrencilerini düşünmesek diyelim lisans öğrencilerini düşünürsek bu çalışma öğrencilerin yapmasını, hani en fazla, hani ben yapamadım, bu programı bilmiyordum, öğrenemedim demesi, bütün mazeretleri varsayarsak çok kısa bir zamanını alır, aylarca uğraşmaz ve daha fazla çalışma, daha fazla üretme, daha fazla yaratı ortaya çıkarırız diye düşünüyorum ben.*
- Araştırmacı :(...) hiç bilgisayarda tasarlamadan bunu direkman geleneksel olarak işleseydin nasıl karşılaştırdın? Yani aynı ilkelerden mi yola çıkıyor, farklı bir şey mi işliyoruz dijital olunca yani? Nasıl bir estetik algı oluşturuyor sende?*
- Ebru :Yani bu çalışmayla bu çalışma, bu çalışmanın arasında hiçbir fark yok. (...) belki renklerde çok ufak tefek oynamalar olmuştur. (...) bunda da hani çok kapsamlı değil ama çok kısa süren bir işimdi hani böyle bir yarım saat 45 dakikamı falan alan bir işti. Yine bilgisayar ortamı ama ben bunu elle yapmaya kalksam gerçekten uzun sürer ve bu kadar düzenli de olmayabilirdi. Elde eskizler tabi ki de yapıyorum ama bunu bilgisayarda da yapabildiğimi gördüm hani o eskizi ben bilgisayarda da yapabiliyormuşum, daha doğrusu hani kağıdı çevireceğime 2 dakikada mausla şeyi çeviriyorum küçültüyorum büyütüyorum, geri alıyorum.*
- Namık: :Dijital ortamın en büyük avantajı hocam, kağıt ortamında makalede de dediği gibi deneme şansımız olmayan şeyleri deneyebiliyoruz. Hem renk anlamında hem çeşitli farklı şeylerde. Bir de aşama aşama gittiğimiz zaman başka şeyleri de onun içinden çıkarabiliyoruz. Başa dönebiliyoruz tekrar.*
- Araştırmacı :(...) anladım, kombinasyonlarını tutabiliyorsunuz yani.*
- Namık :Kombinasyonlarını tutabiliyoruz ve bir arada kullanabiliyoruz, farklı şeyleri de görebiliyoruz yani farklı açıları*
- Ahmet :Evet bunlara katılıyorum ama herkesin bilgi düzeyi aynı seviyede değil (05.28) (DV, 10 Ekim 2013)*

Öğrenciler sunumlarını bitirdiklerinde, araştırmacı da dijital teknolojilerle ilgili deneyim sürecini anlattığı sunumunu yapmıştır. Öğrenciler sunumlarında teknolojinin sanatsal işler yaparken sağladığı, zaman kazandırma, deneme sayısını çoğaltma,

yanlışıları geri alabilme, saklama, erişilebilirlik gibi yararları üzerinde durmuşlardır. Bunun yanında el disiplinin hazzını verememesi, programları kullanmak için eğitim verilmesi gerektiği yoksa yarar sağlamaktan çok dezavantaja dönüşebilmesi gibi teknolojinin olumsuz olarak gördükleri yönlerinden de bahsedilmiştir. En çok teknolojinin zaman kazandırması üzerinde durdukları ama bunu sanatsal işlerini daha hızlı gerçekleştirebilmek olarak algıladıkları gözlenmiştir. Öğretmenliklerinde teknoloji yardımıyla nasıl zaman kazanabilecekleri sorulduğunda yine sanatsal işlerde hız kazandırması, öğrencilerin programları hızla öğrenip uygulayabilecekleri üzerinde durmuşlardır. Çevrimiçi araçlar sayesinde sınıf dışı öğrenme ortamları yaratılabileceği, bunlar sayesinde öğrenmenin sınıf dışına taşınarak ders saatinde uygulamalar için zaman kazandırılması gibi konulara hiç değinmemişlerdir. Bu yüzden 3. hafta derslerine geçmeden önce blogların sanat eğitiminde kullanımına yönelik Alexandra Overby'nin, *Yeni Söylem: Sanat Sınıflarında Uygulamalarda Blogların Kullanımı* başlıklı makalesini okumalarının yararlı olacağı düşünülmüştür (AG, 11 Ekim 2011). 10 Ekim 2011 tarihindeki 3 ders saatinde öğrenci sunumları tamamlanmamıştır. 17 Ekim 2011 tarihindeki derste sunumlara devam etmek üzere ders bitirilmiştir.

Üçüncü hafta derslerine geçmeden önce, ikinci hafta derslerindeki dönütlerden ve blog gönderimlerinden yola çıkılarak öğrencilere Okuma, Araştırma ve Tartışma konuları verilmiştir. Yeni deneyimledikleri bir dijital ortam olarak blogların sanat eğitimde nasıl kullanılabileceğine dair görüşlerini alabilmek için öncelikle Overby'nin, makalesi Okuma 2 başlığı ile bloğa yüklenmiştir. Makalede sanat sınıflarında blog kullanımı ile öğretmenin nasıl bir ortam oluşturabileceği blogların yararları, sınırlılıkları ve alınması gereken önlemler Overby'nin deneyimleri ile anlatılmıştır.

Okumaya ilişkin ödev gönderimlerini Aydan, Aras, Ebru, Sema ve Namık gerçekleştirmiştir. Öğrencilerin makaleyi dikkate okuyarak yorumladıkları ve katıldıkları noktaları gönderimlerinde açıkladıkları görülmüştür. Makalede değinilmeyen, ancak öğrencileri düşündüren noktalar üzerinde durmakta yarar vardır. Aydan, artık insanların sürekli etkileşim içinde olduğu bir çağda yaşandığından ilkokul öğrencilerinin bile bloglara yönlendirilebileceğinden bahsetmiştir. *“Peki bu öğrenciler ne seviyede maddi bakımdan sadece gözüme takılan değinilmeyen konu buydu”* (Aydan blog, 15 Ekim 2011). sözleri ile makalede değinilmeyen öğrencilerin teknolojiye

erişimleri konusuna değinmiştir. Sema kendi çalışmaları için blogları nasıl kullanabileceği hakkında görüşlerini aşağıdaki gibi aktarmıştır:

“Eğitsel ve yaratıcı faaliyetler dışında bloglar aslında birçok alanda kullanılmaktadır sanal sergi vb bunun gibi birçok paylaşımda yapılabilir. Örneğin moda tasarım bölümünde okuyan bir arkadaşım yaptığı tasarımları blog yoluyla sergilemekte, tasarımlarına yorum almakta ve yeni fikirler edinmektedir. Bizler de bunu kendi ilgi alanlarımıza uyarlayarak bloglar aracılığıyla paylaşımlar yaparak kendimize yeni fikirler katıp yaptığımız işleri eleştiri ortamına sunabiliriz (Sema blog, 16 Ekim 2011)”.

Makalede sınıflarda blog kullanılırken öğretmenlerin denetiminden gerektiğinden bahsedilmektedir. Ebru, makalede değinilmeyen bir noktayı, *“Bu blog uygulamasının sanat atölyeleri dışında okullarda her yaş grubu öğrenciyle kullanılması durumu. Böyle olduğunda var olandan daha ciddi kısıtlanmalar ortaya çıkabilir”* şeklinde açıklamaktadır. Ebru önemli bir noktaya değinmektedir. Sınıflarda öğretmenin moderatörlüğünde ilerleyebilen blog kullanımının sınıf dışında kullanımı engellenemez. Ancak öğrencilerin sınıf dışı öğrenmelerinde özellikle siber-zorbalık olarak adlandırılabilir sakıncalı yorum ve eleştirilerle karşılaşması olasılığı her zaman vardır. Bu problemlere çözüm bulunabilmesi için, öğrencilerin internet kullanımı konusunda bilgilendirilmesi, dahası bu tür davranışlardan kaçınacak bir anlayış yapısı geliştirilmesi için öğretmenlerin çaba harcamaları gerekmektedir.

Öğrenciler, gönderimlerinde blogların sınıf ortamında kullanımı ile ilgili olarak kendi öğretmenlik anlayışlarına ilişkin görüşlerini de belirtmişlerdir. Gönderim yapan öğrencilerin tamamı öğretmenliklerinde blog kullanmayı düşündüklerini yazmıştır. Genel olarak öğretmen bloglarını kullanmayı tercih edeceklerini, sınıfın yaş düzeyi düştükçe daha basit hatta sadece görsellerin kullanıldığı blogların uygulanabileceğini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin konuya ilişkin görüşleri aşağıdaki gibidir:

Aydan: *“Eğer bir ilerleme varsa sanat ya da teknoloji adına ben de sınıfımda elbette blog kullanımını denerim. Çünkü yaşadığımız toplum artık bir sanal alem içinde varlıklarını sürdüren insanlarla dolu. Her seviyede insan interneti*

kullanıyor. Örneğin 4 sınıfa giden bir öğrencinin interneti kullanma düzeyi ile 11.sınıfa giden öğrencinin internet kullanım düzeyi elbette aynı değil. Daha basite indirilmiş blog sayfalarını kullanabilirim. Öğrenciler paylaşım yapmazlar fakat nasıl kullanıldığı 4.sınıf öğrencilerine anlatabilirim bu onlar için bir alt yapı olur (Aydan blog, 15 Ekim 2011)”.

Ebru: *“Ben de ilerideki sınıflarımda blog kullanma uygulamasına gidebilirim. Böylelikle çalışmaların sürekliliğini sağlayıp, öğrencilerle okul dışında da çevrimiçi bir diyalog kurma imkanı sağlayabilirim. Bloğu, çalışmaların paylaşılması, güncel sanat haberlerinin takip edilmesi, yeni sanat çalışmalarının takip edilmesi adına kullanabilirim. Farklı kademelerde sınıflarda ise blog kullanımındaki içerik değişebilir. Öğrencinin kendi döneminde öğrenmesi gereken, ilgisini çekecek, zorlanmayacağı içeriklerin blog üzerinden paylaşılması sağlanabilir. Yine öğrencinin blog kullanımı konusunda bir bilgiye sahip olup olmadığı değerlendirilmelidir. Yaş sınırı düştükçe blogların kullanımı öğrenciler için zorlaşacaktır. Ama şu dönemde 7-8 yaşındaki bir çocuğun facebook gibi bir sosyal ağı çok iyi bilmesini göz önüne alırsak blog kullanımı konusu aşılamayacak bir engel gözükmebilir (Ebru blog, 15 Ekim 2011)”.*

Aras: *“Bence blog kullanımında sınıf ayrımı yapmaya gerek yok. Günümüzde her çocuk bir şekilde internetin içine dahil olup interneti kullanıyordur. Bu yüzden internet kullanımına yatkın olup blogları da rahatlıkla anlayabileceklerdir. Sadece sınıf derecesi arttıkça öğrenciden istenen dönüt sayısı ve zorluğu arttırılabilir. (Aras blog, 16 Ekim 2011)”.*

Namık: *“Daha alt kademelerde düzenlenmesi daha basit ve hazır olan (blogger) blogları düşünebilir. Kendi öğrencilerimde blog kullanmayı düşünüyorum. Blogların bize zaman kazandıracağını ve kendimizi hem daha net anlatabileceğimiz hemde bir birimizi daha net anlayabileceğimiz bir ortam oluşturacağını düşünüyorum (Namık blog, 16 Ekim 2011)”.*

Sanat eğitiminde blogların kullanımına ilişkin verilen makaleyi okuduktan ve gönderimlerini sınıfta tartıştıktan sonra öğrencilerin düşüncelerinin çeşitlendiği ve dijital teknoloji ile ilgili algılarının eğitim boyutunda gelişme gösterdiği söylenebilir. Blog gönderimleri incelendiğinde, sınıfta çok fazla konuşmayan Musa, Sezai, Ömer gibi öğrencilerin de çok düzgün cümlelerle kendilerini ifade edebildikleri görülmüştür. Sınıftaki tartışmalar sırasında öğrencilerinin çoğunun blog kullanımı konusunda hevesli ve istekli oldukları gözlenmiştir.

Bellek Otoportresi etkinliğinde gerçekleştirecekleri sanatsal çalışmalarında teknik ve içerik açısından öğrencilere örnek oluşturması için Araştırma 1: Ali Alışır Kimdir? Başlıklı araştırma konusu verilmiştir. Araştırma konusuna ilişkin sınıf bloğundaki gönderim aşağıdaki gibidir:

“Lütfen bu hafta hepiniz aşağıdaki konuyu araştırın ve yorumlarınızı yazın.



(Kaynak: <http://www.alialisir.com> adres, blog gönderisinde eklenmemiş tez yazım aşamasında verilmiştir).

*Çalışmalarından iki örnek gördüğünüz sanatçı **Ali Alışır** kimdir? Sanatsal görüşü ve teknik yaklaşımı hakkında neler söyleyebilirsiniz? Kitap, dergi, galeri, internet vb. hangi kaynaklardan Ali Alışır hakkında bilgi edinebiliriz? Lütfen sanatçı hakkında edindiğiniz bilgileri, yorumları ve kaynakları bu başlık altında paylaşın. (Not: yukarıdaki çalışmaların kaynaklarını sizlerin arayıp bulmanız için bilinçli olarak vermiyorum, örnek çalışma gösterecekseniz ya da alıntı yapacaksanız mutlaka kaynakçalarını gösterin) (Sınıf Bloğu, 12 Ekim 2011)”.*

Gülşen, Ebru, Aydan, Sema, Aras, Ömer, Sezai, Namık, Buse, Cem ve Musa araştırma konusu ile ilgili yorumlarını sınıf bloğuna göndermiştir. Yorumlar

incelendiğinde büyük kısmının internetten alınan bilgilerden oluştuğu, öğrenci yorumlarının çok fazla eklenmediği görülmüştür. Sanatçıyla ilgili olarak özellikle biyografik bilgi kısmı çok uzun tutulmuş, sanatsal yaklaşımına ilişkin ifadeler daha sınırlı kalmıştır. Gönderimler arasında görüşlerini daha iyi yansıtan, kısa ve öz bilgileri içeren öğrenci yorumları öne çıkarken, Aras'ın gönderimlerinde sanatçı ile yapılan görüşmelerin yer aldığı Youtube videolarının ve farklı kaynakların adreslerinin eklenmesi dikkat çekicidir.

Araştırma konusuna ek olarak sınıf bloğunda bir de tartışma konusu açılmıştır. Tartışma 2: Bellek başlığı ile uygulama sırasında öğrencilere içerik açısından destek olabilecek bir düşünme süreci başlatılması amaçlanmıştır.

Tartışma 2 Bellek: “Blade Runner veya Ghost in the Shell fimlerini izlediniz mi? Bellek konusunu işleyen onlarca film saymak mümkün. Bellek ve kimlik kavramları arasında büyük bir bağ olduğu da tartışılmaz. Bellek-Kimlik-Teknoloji şeklinde, bireyleri ve toplumları değiştirip dönüştüren üçlü bir bağlantı da kurulabilir. Siz bu bağlantıyı nasıl kuruyorsunuz? Teknoloji belleklerimiz nasıl etkiliyor, bizi nasıl dönüştürüyor? Bu bağlantının tekrar tanımladığı bizler ve içinde yaşadığımız toplumların son görünümü sizce nasıl? Peki tüm bunları görselleştirecek olsanız ne ile karşılaştırdık? (Sınıf Bloğu, 12 Ekim, 2011)”.

Aydan, Sema, Ebru, Aras, Namık ve Musa tartışma konusuna ilişkin gönderim yapmıştır. Öğrenciler gönderimlerinde genel olarak teknoloji, bellek ve kimlik ilişkisini nasıl algıladıklarını açıklamış ve bu konuyu nasıl görselleştirebilecekleri üzerine fikirlerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin görüşlerinden öne çıkan kısımlar aşağıdaki gibidir:

Aydan: Bellek kısmını birikim olarak düşünüyorum yani yaşanılanların, görülenlerin kaydedilmesi gibi. Kimliklerimiz de bunları deneyime beceriye dönüştürür. Üçlü bağlantı araç olan teknolojinin araya girmesi ile gerçekleşiyor. Teknolojiyi üreten biz insanlardan başkası değildir, ona hayat, alkış ve gelişim biz veririz kullanarak geliştiririz. (...) Teknoloji yardımı ile belleklerimizde kısa zamanda daha fazla bilgi birikimi görsel kayıt oluşur.(...)Tüm bunları görselleştirecek olsam bir zincir ya da birbirine geçmiş beyinlerle karşılaştırdık

her şey karmaşanın içinde tek ve özel bilgi. Beyinler bellek ipler teknoloji ya da ulaşım olur (Sınıf Bloğu, 15 Ekim 2011).

Sema: “İnsan hafızasında geliştirdikleri, biriktirdikleriyle teknolojiyi oluşturur. İşte bu iki oluşumda o insanın kimliği oluşturur. (...) teknoloji belleklerimiz hafızamızı doğrudan etkiliyor zaten biraz önce de dediğim gibi teknolojinin oluşabilmesi tamamen insan beyninin gücüne, yaratıcılığına gerek duyulmaktadır ve bu durum bizi daha çok düşünen daha çok üreten yani evren için bir şeyler yapabilen varlıklar konumuna getiriyor. (...) Tüm bunların görseline bakacak olursak ise ağlarla örülmüş, kablolarla dolanmış bazı kodları ve şifreleri olan bir dünya görebiliriz (Sınıf Bloğu, 16 Ekim 2011)”.

Ebru: “Teknolojinin bir bilgi birikimi olduğunu göz önüne aldığımızda belleğin teknoloji ile çok yakın bir ilişkisi olduğunu görürüz. (...) Teknoloji sürekli gelişen ve değişen bir olgu. Bu şekilde sürekli değişen bir teknoloji ile yaşıyorken belleğimizdeki bilgi birikimleri de buna paralel olarak değişmek durumunda kalıyor. Var olan birikimler ve yetenekler sonucu yeni teknoloji kavramları ortaya çıkıyor. (...) Tüm bu ilişkiyi bir görselle ifade edecek olsak yine teknolojik bir görselle ifade ederdim. Eski bir bilgisayar kasası. Çok sayıda kabloya sahip olan ve bu kabloların hepsi birbirine dolanmış, ama bu karmaşıklık yinede bu kasanın çalışmasını etkilemiyor. İçinde çok fazla bilgi barındırıyor. Korumaya aldığı çok şey var. Ama önemsemediği bazı bilgileri silinebilir kılıyor. Bu da toplumun teknoloji, bellek ve kimlik ilişkisini benim gözümden açıklayan görsel (Sınıf Bloğu, 16 Ekim 2011)”.

Namık: “Teknolojinin kendisi garip bir bellek gibi geliyor bana. Hayatımızın her alanında olan cansız bir yönetici, belki de ilerde canlı bir yönetici tabi “canlı” kavramının değişimine bağlı olarak. Teknoloji, insanların ve toplumların belleklerini ve kimliklerini tutan nüfus defteri gibi. Yalan söyleyemez ve söylediklerini inkar edemeyiz. Aslında kendi yarattığımız çok iyi bir dost aynı zamanda çok tehlikeli bir düşman (Sınıf Bloğu, 16 Ekim 2011)”.

Üçüncü hafta derslerinde bellek otoportrelerine ilişkin uygulamaya geçilmesi planlanmıştır. Bu uygulamaya hazırlık olması için 2. Haftanın ödev belgesine aşağıdaki bilgiler eklenmiştir:

Günlük hayatınızda ya da sanatsal çalışmalarınızda kullandığınız teknolojiler neler? Yaşamlarınızı hangi yönde etkiliyor? Neden bu teknolojileri kullanıyorsunuz? Sizi nasıl değiştiriyor/dönüştürüyor? Bu teknolojilerin en az 10 tanesinin (Önce hangi teknolojileri ve neden bunları seçtiğiniz üzerine kafa yormanız gerekiyor) görüntülerini dijital dosyalar halinde sınıfa getirin. (Kullandığınız teknolojilerin kendilerinin görüntüleri olmalı, örneğin dijital fotoğraf makinesi ya da telefon gibi makinenin kendi görüntüsünü getirin, detay da olabilir. Bir aracın farklı açılardan görüntülerini edinmeniz işinize yarayabilir). İnternet, sosyal paylaşım ortamları, dosya ve video paylaşım siteleri gibi ortamların sizi değiştirdiğini düşünüyorsanız (Facebook, youtube, skype, msn vb.) o sayfaların birer görüntüsünü PrintScreen tuşu ile kopyalayarak veya logolarını internetten indirerek kullanabilirsiniz. Bunun dışındaki fotoğrafları kendiniz çekmelisiniz, lütfen internetten indirmeyin.

Tablo 20

Üçüncü Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

3.HAFTA: 17 Ekim 2011-Teknoloji, Sanat, Kimlik
• 1. Ders: -Bloglarla ilgili hatırlatmalar yapılır. -Buse, Gülşen ve Sema sunumlarını gerçekleştirir.
• 2. Ders: -Blog gönderimleri ile ilgili yorumlar alınır. -Okuma olarak verilen makale üzerine yorumlar alınır. -Sınıf blogundaki Blog mu? O da ne? Başlığı altında yayımlanan “<i>Blogs in Plain English</i>” adlı Youtube videosu izlenir. -Sanat eğitiminde blogların kullanımı ile ilgili konuşulur.
• 3 Ders: Aras ve Sezai sunumlarını gerçekleştirir.
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:
Okuma 3: Zuhall Özel Sağlamtimur – Dijital Sanat. Okuma 4: Bruce Wands – Dijital Çağın Sanatı.
Tartışma 3: Dijital Çağın Sanatı.
Ödev: Bellek Otoportreleri üzerine çalışıp bloglara yüklenmesi.

17 Ekim 2011 tarihli üçüncü hafta derslerinde de sunumlar yapılmaya devam edilmiştir. Üçüncü haftanın ilk dersinde önce bloglarla ilgili hatırlatmalar yapılmıştır. Bloglarında eksiklikler olan öğrenciler uyarılmış, gönderimleri zamanında ve gerektiği gibi gerçekleştirilen öğrencilere teşekkür edilmiştir. Blogların bu hafta oturtulup sonraki haftalarda vakit kaybedilmemesi gerektiği hatırlatılmıştır. Öğrenciler sunumlarında, teknoloji yardımıyla yaptıkları çalışmalar ile geleneksel yöntemlerle gerçekleştirdikleri çalışmaların arasında fark olduğu fikrini bu derste de yinelemişlerdir. Buse sunumu sırasında elde yaptığım iş diyerek kastettiği geleneksel teknikleri kullanarak hazırladığı bir çalışması ile bilgisayarda hazırladığı bir çalışmasını karşılaştırmıştır. Dersin video kayıtlarından elde edilen konuşmalar aşağıdaki gibidir:

Buse : (04.59) Bundan aldığım hazla bundan aldığım haz çok böyle değişik. İkisini de çok seviyorum ama...

Araştırmacı :Nasıl bir fark var mesela?

Buse :Yani boyaya dokunmuş, fırçaya dokunmuş falan...onlar...

Araştırmacı :Yeri ayrı öyle mi?

Buse :Yeri çok ayrı evet. Hani mesela böyle dokuyu bilgisayarda vermek ne kadar doğal olur onu bilmiyorum (05.18) (DV, 17 Ekim 2011).

Araştırmacı, öğrencilerin blog gönderimlerinde söylediklerinden yola çıkarak konuyu biraz daha tartışmalarına çalışmıştır:

Araştırmacı :(...) (10.05) neden teknoloji? Nereden yola çıkarak buna başladın? son videolarına gelene kadar nasıl bir yol izledin? (...)

Buse :Öncelikle teknoloji ve bu görselleri bir araya getirip bir kurgu oluşturmak için öncelikle insanda bir tasarım ya da işte kurgulama zihniyeti olması gerekiyor. O da sanırım hani bu aldığımız temel tasarımlardan yani onların biraz payı var. Onun dışında insanın kendi tabi kurgusu da önemli...

Araştırmacı :Ne oldu da sen işin içine teknolojiyi sokmaya başladın?

Buse :Ben mesela bilgisayarla uğraşmayı seviyorum hani bazen elle yaptıklarım çok sıkıcı olmaya başlıyor, işte bozuluyor, dağılıyor falan. Hani bilgisayarda yapınca daha temiz, daha hani denemelerimiz daha fazlalaşıyor işte kombine edebiliyoruz bazı şeyleri.

Araştırmacı : (...) Peki yaratıcılık üstüne etkisine ne dersiniz?

Ahmet :Daha rahat çalışmamızı sağlıyor. Sonuçta geri dönme şansımız olduğundan çok daha rahat hani çok uçuk aykırı şeyler de deneyebiliyoruz

Araştırmacı :Sadece kontrol z üzerine sınırlamayın, genel olarak soruyorum bu soruları (...)

Ahmet :Yani şey olarak da belki hani malzeme ne bileyim boya bitecek yok aman kağıt kalmadı...

Araştırmacı :Öyle bir sıkıntı da yok

Buse :Evet

Ebru :Öyle, istediğimiz her türlü dokuyu mesela bilgisayar üzerinde görebiliriz. Tamam belki arkadaşımızın çalışmasında dedi, bu dokuyu ben bilgisayarda veremem. Ama onun dışında göremeyeceğimiz dokuları bilgisayarda görebiliriz ama çalışmasının üzerinde mesela bir dokuyu merak ediyordur,

onu uyguladığında kötü olursa çalışma gider, ama bilgisayarda dediği gibi hemen.

Buse :Mesela, elde yaptığımız şeyi de bilgisayar ortamına aktarıp hani farklı, böyle yapsam nasıl olur şöyle yapsam, belki yine elde yapabiliriz ama hani dokuları denemek açısından dijital ortama aktarınca en azından görebiliyoruz, ötesini görebiliyoruz. (12.55) (DV, 17 Ekim 2011)

Gülşen'in çalışmalarından birindeki görseli nasıl elde ettiğini sorulduğunda, fotoğraf çekmeyi denediğini ama ışık yüzünden sorunlar yaşadığı için internetten indirdiğini belirtmiştir. Bunun üzerine internetten görüntü indirirken nelere dikkat edilmesi gerektiği üzerine bir tartışma konusu açılmıştır:

Araştırmacı : (...) (23.39) internetten görüntü indirirken hangi kurallara uymanız gerekiyor biliyor musunuz? Ya da nerelerden indiriyorsunuz?

Gülşen :Ben bakarken görseli büyük olanlardan baktım, daha net olsun diye, kaliteli...

Araştırmacı :Tamam, başka?

Namık :Telif gerektirmeyecek olanlar.

Gülşen :Evet

Araştırmacı :Bu çok önemli

Gülşen :ve ücretsiz

Namık :Bir de şey hocam mesela Ali Alışır'da, onun kullandığı şeylerde mesela bu yaptığımız iş ne kadar bize ait, ne kadar hani sanat dediğimiz ne kadar bize ait onu tartıştığımızda elimizden geldiği kadar kendi görüntülerimizi çekmek çok daha iyi.

Ebru :Ben şeyleri önemsiyorum mesela, fotoğraf sanatçılarının hani çekip fotoğraf sitelerinde falan onları zaten kaydetmeye kalktığınızda orada telif hakkı yüzünden kaydettirmiyor ama onların yine kolay yolları var (...) Ama ben gerçekten ciddi anlamda önemsiyorum ve yapmamaya çalışıyorum ya da yapsam bile kendi bilgisayarımda duruyor onu ben bir yerde kullanmam (24.35) (DV, 17 Ekim 2011).

Gülşen'in sunumu sırasında böyle bir tartışmanın açılmış olması ve özellikle Namık'ın verilen araştırma konusunda sanatsal üslubunu inceledikleri Ali Alışır'ı örnek vererek sanatsal çalışmaları ile ilgili bir aidiyet konusunu açması önemli görülmektedir. Araştırmacı, araştırma ve tartışma konularında öğrencilerin kaynakça göstermesine, sanatsal çalışmalarında mümkün olduğunca kendi görsellerini kullanmalarına dikkat etmektedir. Ders sırasında internetten görüntü indirme ile ilgili böyle bir konunun açılması sonraki derslerde bu konuya ilişkin bir deneyimleme yapılması fikrini akla getirmiştir. Verilen araştırma konusunun amacına ulaştığını, öğrencilerin konu ile ilgili sorgulamalara başladığını görmek araştırmacıyı sevindirmiştir (AG, 18 Ekim 2011).

Analog ortam ile dijital ortamda yapılan sanatsal işlerin karşılaştırılmasına ilişkin tartışma Sema'nın sunumu sırasında da açılmıştır. Artık benzer düşüncelerin dile getirilmeye başlaması üzerine araştırmacı kendi görüş açısını ve dersin hedefini bir kez daha dile getirme ihtiyacı hissetmiştir:

(31.20) Şunu unutmamamız gerekiyor, kişisel tercihimiz ne olursa olsun yani çalışmalarımızda hangi yöntemi kullanırsak kullanalım, öğretmen adayı olarak bilmeniz gerekiyor, kapalı olmamanız gerekiyor, ufkunuzu açmanız gerekiyor. Onun dışında kişisel tercihiniz olarak baskı olabilir, heykel olabilir, geleneksel yağlıboya çalışabilirsiniz ya da dijital sanatın bütün teknolojisi vardır elinizde, son ürünlerini kullanarak dijital işler de üretebilirsiniz, bu size kalmış tamamen. Ama bilmek durumundasınız çünkü öğretmen olacaksınız ve ileride size kesinlikle sorulacak, hele birkaç kuşak sonrasını ben düşünemiyorum bile (...) Mutlaka size sorularla geleceklerdir, böyle bir şey var bu ne, ya da derslerinizde en basitinden bir araştırma konusu isteyeceksiniz orada karşınıza çıkacak, illaki karşınıza çıkacak o yüzden şu derste açık fikirli olma yetisini kazanmanız bile aslında ileride çok işinize yarayacak (32.27) (DV, 17 Ekim 2011).

İkinci derste blog kullanımı ve gönderimlerle ilgili tartışma ortamı açılarak okudukları makale üzerinden öğrencilerin bloglarla ilgili görüşleri alınmaya devam edilmiştir. Makale sayesinde öğrencilerin konuyu farklı yönlerden ele aldığı görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin kendilerini rahat ifade ettikleri, sınıf içinde

arkadaşlarının yorumlarını eleştirdikleri gözlenmiştir. Araştırmacı daha sessiz duran öğrencilere sorular sorup fikirlerini alarak tartışma ortamına katılmalarına çalışmıştır.

Üçüncü derste ise Aras ve Sezai sunumlarını gerçekleştirmiştir. Aras'ın sunumu sırasında dijital çalışmalarda işbirliği içinde çalışılması ve çalışmanın aidiyet konusu tekrar açılmıştır. Öğrencilerin bu şekilde sorgulamalara girmesi dijital sanatın karakteristikleri açısından önemlidir:

Araştırmacı : (...) (01.09.35) ortak üretilen işleri nasıl değerlendiriyorsunuz? Sizce o üretilen iş nasıl bir iş oluyor?

Cem :Kolektif bir çalışma oluyor.

Araştırmacı :Kolektif çalışma oluyor, peki sanatçısı kim oluyor mesela? (sınıfta sesler yükseliyor ve gülüşmeler oluyor) Kolektif dedik peki, bu durum olabilir mi, Türkiye'de böyle çalışanlar var mı?

Aras :Dolu.

Araştırmacı :Kim mesela?

Aras :Hocam bir isim veremem de çok böyle olduğunu düşünüyorum. Çünkü yetersiz olan insanlar var. Bir yerde denk geldi hatırlamıyorum ama hocam, bir kişi ortak yapar, kendi üstüne alır o işi ve kendi yapmış gibi sergileyebilir.

Araştırmacı :Peki yetersizlikten mi kullanılıyor bu yani... nasıl diyeyim, kolektif iş olunca illaki bir tarafta yani yetersizlik mi olması gerekiyor?

Namık :Değil hocam. Ben ve Aras mesela ortak bir iş yaptık hocam. Bir t-shirt yarışmasına katılmıştık. Fikir birden onun aklına geldi ben de dedim ki üstüne şöyle bir şey değiştirelim, ben çizdim, o fikri verdi, kazandık.

Ahmet :(...) Baktığınız zaman uzmanlık alanları da etkili.

Araştırmacı :Evet uzmanlık alanları da etkili, bu da önemli bir şey.

Cem :Video oyunlarında da aynı şey var.

Araştırmacı :Evet oyunlarda da öyle değil mi, biri kodunu yazar, biri karakteri tasarlar.

Aras :Ama hocam oyun belli bir şirkete ait o, bir isme değil.

Namık :Kime ait dediğinde belli bir isim var orada yani sonuçta.

Araştırmacı :Aslında belli bir yerlere gidiyoruz, dijital sanatta da böyle kolektifler var (...)

Aras :(...) *Fotoğrafi örneğin başkası çekiyor, sen üstünde oynamalar yapıyorsun. Peki bu kime ait? (01.12.15) (DV, 17 Ekim 2011).*

Aras sunumu sırasında rastlantısallık, kolektif çalışmalar gibi önemli konulara değinerek dijital sanatın karakteristiklerine ilişkin tartışma ortamları açılmasına sebep olmuştur. Ahmet pop sanat akımında da endüstriyel ürünlerin sanat eseri haline getirilerek sanatçılara mal edildiklerini belirtmiş böylece dijital sanatın düşünsel kökenlerine ilişkin ipuçlarını sınıfa sağlamıştır. Sezai sunumu sırasında program kullanırken kendini sınırlandırılmış hissettiğini “*Çünkü sınırlar belli, sınırların dışına çıkamıyorsun (01.19.28)(DV, 17 Ekim 2011)*” şeklinde ifade etmiştir. Sezai’nin sunumunda konu duyguların çalışmaya etkisine gelmiştir. Burada da, öğrencilerin program kullanımını Photoshop, dijital teknoloji kullanımını da bilgisayar kullanmak olarak algıladıkları için sınırlı kaldıkları söylenebilir. Sezai’nin blogunda paylaştığı David Hockney’in iPad ile yaptığı çalışmalar sınıfta gösterilerek, algının değişimi ile kullanılan yöntemlerin, tarzın da değişebileceği belirtilmiştir. Aras “*Türkiye’de buna kapalıyız*” olarak düşüncesini ifade etmiştir. Ebru da sanatçı ve eğitimci bile bu kadar kapalıysa toplumun açık olması için sanat eğitimcilerine çok iş düştüğünü belirtmiştir. Araştırmacının üçüncü hafta derslerine ilişkin günlüğüne aktardığı düşünceleri aşağıdaki gibidir:

“Bu hafta konuştuklarımızdan yola çıkarak, sonraki derslerde yapacağımız çalışmalarda teknolojinin sadece biçimsel yöntem ya da yardımcı bir araç olarak kullanımından öte bir ortam olarak kullanılmasına yönelik etkinlikler düzenlenmesi yerinde olacak gibi görünüyor. Aras’ın gösterdiği işlerden birinde rastlantısallık konusuna değinmesi benim için çok iyi oldu. Çünkü sonraki hafta vereceğim konuyla ilgili emin olmamı sağladı. Sezai’nin ana sanatı resim olmasına rağmen dijital teknolojiler konusunda açık fikirli olduğunu belirtmesi beni ayrıca sevindirdi. Sınıfa daha çok adapte olduğunu hissediyorum, kendi blogunda benim istememi beklemeden, dersle ilgili gördüğü için David Hockney’in videolarını paylaşması, derste kendini ifade etmesi, çaba göstermesi ilerleyen derslerde yapmayı düşündüklerim için motivasyonumu artırıyor (AG, 17 Ekim 2011)”.

Üçüncü hafta derslerinde öğrenciler bellek otoportresi uygulamasıyla ilgili malzemelerini yani fotoğraf, taranmış ya da indirilmiş dijital belgelerini hazırlamadıkları için uygulamaya başlanamamıştır. Aslında konunun tam anlaşılmadığı, sınıf bloguna yüklenen yönergeden ne yapacaklarını anladıkları ama içeriğin henüz şekillendirilemediği gözlenmiştir. Teknoloji, bellek, kimlik konusundaki bu uygulama çalışmasında Ali Alışır'ın çalışmalarını örnek olarak bağdaştırabilecekleri hatırlatılmış, bir sonraki haftaya kadar çalışmalarını gerçekleştirip bloğa yüklemeleri söylenerek ders bitirilmiştir.

İlk üç haftaya ilişkin olarak bloglardan ve ders video kayıtlarından elde edilen veriler Tanyel ve diğerleri (2010)'nin görüşlerini destekler durumdadır. Teknolojinin sanat eğitiminde etkin olarak kullanımına ilişkin düşüncelerin, teknolojinin bilgiye kolay ve çabuk ulaşmada bir araç olması ve geleneksel yöntemlere göre kolaylık sağlaması üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Sanat eğitimi alan bireyler çalışmalarının eskiz aşamasında bilgisayar teknolojisinden yararlanmakta, yaratıcılığa katkı sağlaması, zamanın verimli kullanımını desteklemesi, hata yapma korkusu olmadan çok sayıda deneme yapmayı mümkün kılması, rastlantısal bazı etkilerin yakalanabilmesi açılarından çeşitli yazılımların kullanılması desteklenmektedir. (Tanyel ve diğerleri, 2010). Tanyel ile araştırmacının ortak çalışmasından elde edilen bu bulgular bölümdeki öğrencilerle 2010 yılında gerçekleştirilen bir çalışmaya dayanmaktadır. O zamandan bu güne öğrencilerin teknoloji algıları ile ilgili fazla değişimin olmaması düşündürücüdür. Bu durum dijital sanat dersi içeriğinde, yalnızca teknik ağırlıklı bir öğretim yerine, içerik ve teknolojinin sanatsal kullanımları üzerinde özellikle durulması gereken noktalardan biri olarak ön plana çıkmıştır. Öğrencilerin yalnızca teknik açıdan kolaylık sağladığı için teknoloji kullanımına yönelmemeleri, karşılaştıkları eserleri ve kendi özgün çalışmalarını estetik açıdan değerlendirebilmelerinin de sağlanması gerekmektedir.

Öğrencilerin gönderimlerindeki önemli noktalardan biri teknoloji algılarının bilgisayar ve program kullanımı ile sınırlı oluşudur. Bir diğer önemli nokta da, teknolojiyi çalışmalarında özellikle eskiz aşamasında kullandıklarını, zaman ve ekonomi açısından kolaylık sağladığını ama yine de analog ortamın hazzını vermediğini belirtmeleridir. Bu durum da yine sadece teknik program öğretim ve öğrenimi olarak algılanan teknoloji kullanımına bağlanabilir. Sanatsal çalışmalarında teknolojiyi

yalnızca araç olarak kullanmayı bildiklerinden dijital çalışmalarındaki içerik ile ilgili algılarının geliştirilmesi gerektiği sonucuna varılabilir.

Üçüncü haftadan sonra blog yoluyla verilen Okuma 3 ve Okuma 4 ödevlerine dayalı olarak açılan Tartışma 3 başlığına Ebru, Aydan, Aras, Namık, Ahmet, Cem ve Musa gönderim yapmışlardır. Ebru gönderiminde dijital sanatın, sanat ve sanatçı kavramlarını değiştirmesi üzerinde durmuş, teknolojinin sunduğu yeni olanakların sanat algısı üzerindeki etkisinden bahsetmiştir. Aydan, dijital sanatın kendisi açısından yenilik olarak getirdiği sorgulamalar üzerinde durmuş, dijital sanat çalışmaları üzerine süregelen tartışmalara değinmiştir. Aras, *"günümüzde dijital kopyalama çağı, mekanik yeniden üretim çağının yerine geçmiştir"* (Sınıf Bloğu, 22 Ekim 2011) şeklinde alıntı yapmış ve dijital ortamın sanat alanına sağladığı olanaklardan bahsederek fikirlerini açıklamıştır. Namık, teknolojinin sanat alanına yeni düşünce ve formlar kattığını, *"Mühendislik için üretilmiş bir programda çok farklı etkiler yakalayabiliriz ama baktığımızda program özünde tamamen farklı bir amaç için üretilmiş olabilir"* (Sınıf Bloğu, 22 Ekim 2011) şeklinde açıkladığı ifadesiyle de disiplinler arası çalışmalara olanak sağlandığını belirtmiştir. Ahmet, dijital çalışmaların internet yoluyla sergilenmesi, mekansallaştırma, orijinallik konusundan bahsetmiştir. Cem ise, teknolojik gelişmelerin etkisiyle oluşan sanallık içinde dijital sanatın algıyı değiştirdiğini ifade etmiştir. Musa, gönderisinden dijital teknolojilerin sanatta ortam ve araç olarak kullanılmasıyla sanatçının ve toplumun değişmesini ele almıştır. Öğrencilerin gönderimlerinde dijital sanat ile ilgili sorgulamalar başladıkları, sanat, sanatçı, izleyici/katılımcı, sanat eseri, toplum, teknoloji ve sanat ilişkileri üzerine tartışmalarla kendi dijital sanat tanımlarını oluşturmaya başladıkları söylenebilir.

Tablo 21

Dördüncü Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

4.HAFTA: 24 Ekim 2011-Bellek Otoportresi
• 1. Ders: -Video çekimlerini gerçekleştirecek görevli sınıfa tanıştırılır. -Blog gönderimleri işe ilgili gecikme ve eksiklikler üzerinde durulur. -Blog gönderimleri değerlendirilirken göz önüne alınacak kriterler rubrik yardımıyla tekrar açıklanır. -Öğrencilerin bloglarına gönderdikleri sanatsal çalışmaları değerlendirilir.
• 2. Ders: -Araştırmacının sınıfa getirdiği kitaplar yardımıyla dijital sanat üzerine kaynak taraması ve tartışmalar gerçekleştirilir.
• 3 Ders: -Projeksiyonla yansıtılarak izlenen dijital sanat örnekleri üzerinden beyin fırtınası ve tartışmalara devam edilir.
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:
Araştırma 2: Hamdi Telli Kimdir?
Tartışma 4: Rastlantısallık
Ödev: Rastlantısallık: örnek videolar üzerinden rastlantısallık ile ilgili gönderimler Etkileşimler: dijital teknolojilerle öğrenme ve sınıf ortamında dijital teknolojilerin kullanımı

Dördüncü haftanın ilk dersinde video çekimlerindeki sorunlarla ilgili bilgi verilmiş ve bu sorunlar yüzünden bir görevli yardımıyla çekimlerin gerçekleştirileceği açıklanmıştır. Görevli sınıfla tanıştırılmış, sonraki derslerde atölyede çekim yapmaya devam edeceği belirtilmiştir. Öğrencilerin bloglarındaki ve gönderimlerindeki eksiklikler üzerinde durulmuştur. Blog gönderimlerindeki eksiklerin giderilebilmesi için ilgili rubrik projeksiyon ile yansıtılarak, performans kriterleri ve değerlendirme düzeyleri yeniden tek tek açıklanmıştır. Dersin devamında öğrencilerin etkinlikle ilgili sanatsal çalışmaları değerlendirilmiştir.

Öğrencilerin Sanatsal Çalışmalarına İlişkin Bulgular

“Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik ne tür etkinlikler gerçekleştirilebilir?” sorusuna yönelik olarak araştırma ve sunumlardan sonra sanatsal uygulama aşamasına geçilmiştir. Üçüncü hafta dersinde gerekli materyalleri

getirmedikleri için derste uygulama gerçekleştirilememiş, içerik açısından konunun tam oturmadığı da gözlemlendiği için, teknoloji-bellek-kimlik üzerine tartışma ortamı açılarak fikir geliştirmeleri üzerinde durulmuştur. 25 x 35 cm boyutlarında, 150 pixel/inch çözünürlüğünde dosyalarda çalışarak bitmemiş olsa bile çalışmalarını bloglarına göndermeleri istenmiştir. Ebru, Aydan ve Buse bellek otoportrelerini bloglarına yüklemişlerdir. 24 Ekim 2011 tarihindeki dördüncü haftanın ilk dersinde öğrencilerin sanatsal çalışmaları değerlendirilmiştir.



Bellek otoportrelerinin değerlendirilmesine Ebru'nun çalışmasıyla başlanmış ve öncelikle kendi çalışmasını değerlendirmesi istenmiştir. Ebru, çalışmasında zaman geçirdiği ortamları temel aldığını belirtmiştir. Twitter, Youtube, ve Facebook'da çok zaman geçirdiği için bu ortamların görsellerini kullandığını, fotoğraf çekmeyi çok sevdiği için de fotoğraf makinesi imgesini kullandığını belirtmiştir. Çalışmasının henüz yarım olduğunu, bilgisayar, kitap gibi imgeler ekleyeceğini ifade etmiştir.

Resim 18: Ebru'nun Bellek Otoportresi

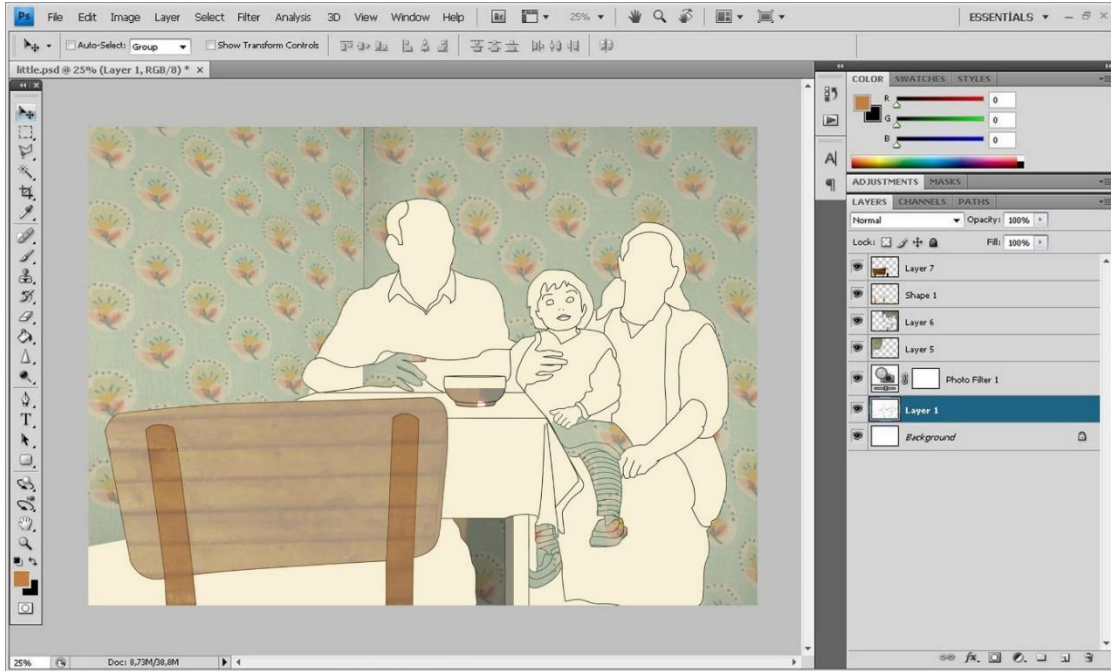
Sınıfın yorumları istendiğinde Aras söz almış ve kendi çektikleri fotoğrafları kullanmanın daha yerinde olacağını ifade etmiştir. Fotoğraf makinesinin bozuk olması gibi, yaşadığı teknik problemlere değinen Ebru'ya ve benzer problemler yaşayabilecek olan diğer öğrencilere gerektiğinde araştırmacıdan ve sınıf arkadaşlarından yardım isteyebilecekleri hatırlatılmıştır. Derse ait olan kameraların, tarayıcının ve bilgisayarların etkinlik için ders dışında da kullanılabileceği belirtilmiştir. Ebru'nun daha önce blog gönderiminde üzerinde durduğu tasarım kadar detaylı çalışamaması, yaşadığı teknik sıkıntılara, programa yeterince hakim olamamasına ve zaman sınırlandırmasına dayandırılabilir.



Resim 19: Aydan'ın Bellek Otoportresi

Aydan çalışmasını yorumlarken kullandığı imgeleri ve nasıl oluşturduğunu anlatmıştır. Aras, Aydan'ın çalışması ile ilgili olarak grafik ana sanatının çok etkisinde kaldığı yönünde eleştirisini yapmış ve Aydan çalışmanın daha henüz tamamlanmamış olduğunu, kompozisyonu tam oluşturamadığını söylemiş, üzerinde çalışmaya devam edeceğini belirtmiştir. Ebru ve Aras, tipografik olarak kullandığı teknoloji, bellek ve kimlik yazılarının bu kadar ön planda olmaması gerektiğini ifade etmişlerdir. Buse, televizyondaki portrelerin farklı zamanlarda çekilmiş karelerden oluşabileceği önerisini getirmiş Aydan da bunu düşüneceğini belirtmiştir.

Aydan da, Ebru gibi daha önce gönderiminde bahsettiği tasarım fikrinden yola çıkmamıştır. Bunun nedeni olarak zaman yetersizliği yüzünden elinde var olan görsellerle taslak bir düzenleme gerçekleştirmiş olduğu söylenebilir. İçeriği tipografik olarak aktarırken biçimsel olarak dijital teknolojilerin imgelerini kullanmayı tercih etmiştir. Kendilerine 3 hafta zaman tanınmasına ve hazırlık yapmaları istenmesine rağmen öğrencilerin çoğunun zamanı etkili kullanma ile ilgili sıkıntılar yaşadığı, ödevlerini genelde son haftaya sıkıştırdıkları gözlenmiştir.

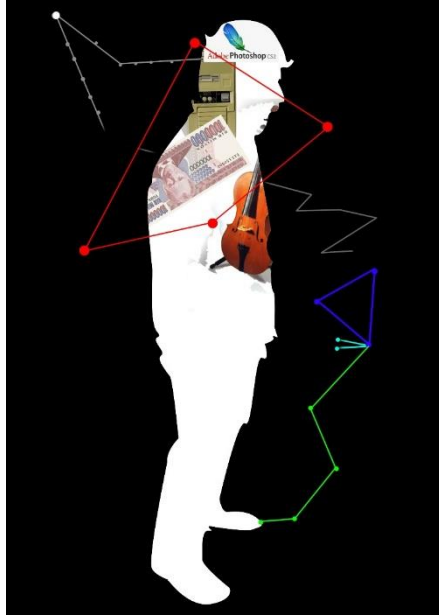


Resim 20: Buse'nin Bellek Otoportresi

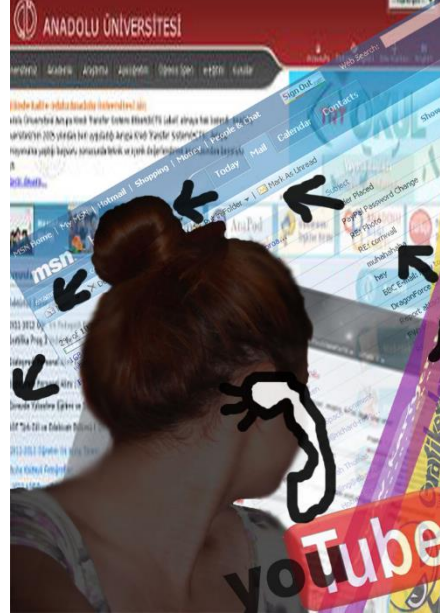
Buse, “*The Little*” adını verdiği çalışmasında içinde büyükannesi, büyükbabası ve kendisinin olduğu, çok sevdiğini söylediği eski bir fotoğraftan yola çıkmıştır. Çalışmasında eski fotoğrafı Illustrator programı ile yeniden çizerek dijital ortama taşımış, duvar kağıdı için çarşafının fotoğrafını çekip doku olarak kullanmıştır. Çalışmayı çok karıştırdığını düşündüğü için portreleri tamamlanmamış bıraktığını söylemiştir. Artık Photoshop programını çok kullandığını anlatabilmek için bu programın arayüzünü fotoğrafın çerçevesi gibi kullanmıştır. Fotoğraftaki yaşında bu tip teknolojileri kullanacağını tahmin edemediğini ama artık dijital teknolojileri yoğun olarak kullandığı için böyle bir arayüz kullanmakla anlatmak istediği durumu “dönüşüm” olarak tanımlamıştır.

Ahmet, ıraksak düşünmeye değinerek Buse'nin çalışmasının bellek, teknoloji ve kimlik konusunu içerik olarak çok iyi aktardığını belirtmiştir. Sınıfta çalışmaların yorumlanması öğrenciler için açıklayıcı olmuştur. Konuyu farklı yönlerden düşünmediklerini ama örnekler üzerinden konuşulduğunda daha iyi şekillendirebildiklerini belirtmiştir. Namık'ın bu yorumların bloglarda yapılması gerektiğini söylemesi üzerine, sürecin blog ortamına taşınarak ders zamanından

kazanılabileceği bu yüzden çalışmalarını eklemeleri ve birbirlerine yorum yapmalarının önemi tekrar belirtilmiştir.



Resim 21: Aras'ın Bellek Otoportresi



Resim 22: Sema'nın Bellek Otoportresi

Aras 8 Kasım 2011 tarihinde, Sema ise 18 Aralık 2011 tarihinde etkinliğe ilişkin çalışmalarını bloglarına eklemişlerdir. Çalışmalarını geç gerçekleştirdikleri için sınıfta değerlendirmeleri yapılamamıştır. Aras'ın çalışmasına Ahmet “*güzel olmuş ama daha neticelenmemiş gibi biraz daha kurcalamak lazım sanki (Aras Blog, 19 Ocak 2011)*” yorumunu göndermiştir. Buse ise “*Biraz daha kendinden bir şeyler katabilirsin; seni yansıtan daha sana özel bir şeyler (Aras Blog, 20 Ocak 2011)*” şeklinde yorum yapmıştır. Gönderim yapılan tarihler, çalışmanın gönderildiği tarihten oldukça sonradır. Bu durumun sınav zamanı yaklaştığında öğrencilerin birbirlerinin gönderimlerini tekrar okumaları ve yorumlamaları için uyarılmış olmalarından kaynaklandığı düşünülebilir.

Bellek Otoportresi ile ilgili çalışmalarda öğrenci değerlendirmelerinin daha çok biçimsel olduğu, renk, leke, denge, tipografi gibi unsurlar üzerinde durdukları gözlenmiştir. İçerik olarak Buse'nin çalışması ilgi görmüş, sınıfta yapılan değerlendirme ile çalışmalarını gerçekleştirmeyen öğrencilere de farklı bakış açıları sağlanmaya çalışılmıştır.

Dördüncü haftanın 2. dersinde uygulama yapılmamasından kalan zaman değerlendirilerek dijital sanat ile ilgili kaynakların incelenmesi yoluna gidilmiştir.

Araştırmacı dijital sanat ile ilgili elindeki bütün kaynakları sınıf ortamına getirmiş, dijital sanat çalışmalarıyla ilgili örnekler incelenmiştir. Çoğu İngilizce olan kaynaklarda öğrencilerin dikkatini çeken yerler çevrilerek açıklanmıştır. Böylece her öğrencinin en azından birkaç kaynak inceleyerek tarama yapmayı deneyimlemesi sağlanmıştır. Kitap ve dergilerin atölyedeki kilitli dolapta olacağı ve istedikleri zaman anahtarı alıp ulaşabilecekleri öğrencilere hatırlatılmıştır.

Kaynaklar incelenirken başlatılan konuşmalar beyin fırtınası yoluyla genişletilmiş, öğrencilerin yorumlarından sorular üretilerek farklı konularda farklı bakış açıları yakalanmaya çalışılmıştır. Bir önceki haftanın blog gönderimi olan “*Dijital sanat nedir sizce?*” sorusu ile sınıf blogundaki yorumları üzerinde durulmuştur. Namık bu soruya “*olabilecek her şey*” şeklinde kendisinin de dediği gibi ucu açık bir cevap vermiş ve geçen hafta alınan karara göre bloğa uzun yorum yapmak istemediğini belirtmiştir. Aras’ın blogdaki yorumunda yaptığı “*günümüzde dijital kopyalama çağı mekanik yeniden üretim çağının yerine geçmiştir*” alıntısından ve Ahmet’in gönderimindeki “*kopyaların işin aslı gibi değer görmemesi*” yorumundan yola çıkılarak sanat eserinin aurası ve biricikliği üzerine konuşulmuştur. Dijital sanat eserinde orijinallik üzerinde durulmuştur. Ahmet’in, “*geleneksel sanatta karşılaştırma yaparken biriciklik meselesi ve dijital sanatı başlı başına ele aldığımızda bambaşka bir boyuta geçiyor*” şeklindeki yorumu geleneksel-dijital gibi bir karşılaştırma yapılmasının doğru olup olmayacağı konusuna geçilmesine neden oluyor. Ahmet “*başlı başına bir akım olarak değerlendirmeliyiz, kıyaslama taraftarı değilim*” derken, Ebru da, “*sanat akımları arasında bile bir karşılaştırma yaparken, tamamen dijital ortama aktarılan bir sanat arasında karşılaştırma yapılıyor*” demiş ama bu karşılaştırmayı artık çok da doğru bulmadığını belirtmiştir. Buse, Picasso’yu örnek göstererek sanatçının kimliğinin eserin önüne geçmesinden ve biriciklik kavramının yıkılmaya çalışılmasından söz etmiştir. Burada konu Duchamp ve Dada’ya getirilmiştir. Ahmet, Dada’nın müzelere karşı tavrından söz açmış ve buradan dijital eserin sergilenme mekanıyla ilgili konuya geçiş yapılmıştır. Ebru’nun, Tartışma 3 gönderiminde yorumunda “*sanat ve sanatçı kavramı da değişti*” demesinden yola çıkarak, sanat-sanatçı-sanat eseri-sanat alıcısı-mekan kavramları üzerine konuşulmuştur. Tartışmalar sırasında çoğunlukla Aras, Buse, Ahmet, Namık, Aydan ve Musa söz almıştır. Sessiz kalan öğrencilerin de fikirleri alınmaya çalışılmıştır.

Dördüncü haftanın 3. Dersinde dijital sanat çalışmalarının olduğu DVD projeksiyon ile yansıtılarak örnek çalışmalar izlenmiş ve çalışmalar üzerinden tartışma ortamları yaratılmıştır. Konuşmalar sırasında açıklama ya da örnek gerektiğinde internet üzerinden yeni çalışmalara ulaşılmıştır. Michael Noll (1965)'un, Manfred Mohr (2001)'un ve Gerhard Mantz (2003)'ün çalışmalarına ait videolar izlenirken araştırmacı *“acaba sıfırdan mı başladılar çalışmaya yani programları kendileri mi yazdı, ne işle uğraşıyorlardı acaba, programcı mı, bilim adamı mı, sanatçı mı?”* gibi sorularla öğrencileri düşündürmeye çalışmıştır. Lab[AU kolektifine ait eserde olduğu gibi dijital çalışmalarda kişi ismi yerine grup ya da kolektif isimlerinin geçmesine dikkat çekilmiştir. Lab [AU]'nın *Pixflow#2* adlı çalışmasında Ahmet, *“bu iş, normal zamanda, dijital sanat olarak gösterilmese kaçımız izleriz acaba”* diyerek yeni bir tartışma açmıştır. Televizyon jeneriklerinde de benzer görüntülerle karşılaştıklarından bahseden öğrencilerle dijital sanat eseri hangi noktada ayrılıyor, nasıl ayırt edilebilir soruları; ticari amaç, dijital sanatta amaç gibi konular üzerinden tartışılmıştır. Aras, C.E.B Reas'ın 2005 tarihli *Process 6* adını taşıyan çalışmasını izlerken Media Player'ın arayüzüne benzeterek tartışma konusunu derinleştirmiştir. Ahmet'in, *“herkesin elinin altında olması ve sıradanlaştırıyor bence”* yorumu üzerine, Aras *“bunlar kime göre dijital sanat peki?”* sorusuyla konu koleksiyonerlik ve çalışmanın üzerine yüklenen misyona gelmiştir.

Dijital sanatın, ilk anda akla geldiği gibi, sadece dijital boyama ve manipülasyon olmadığı üzerinde durulmuştur. Bir yandan örnekler izlenirken bir yandan konuşmalar devam etmiştir. Öğrenciler dijital sanat ile ilgili tanımlamalar yapmaya başlamışlardır. Namık, *“işlerin hepsi biçim olarak, teknik olarak çok farklı o zaman hepsinin ayrı bir tanımı olması lazım, dijital sanat dediğimiz şey çok çok dağılmış”* şeklinde görüşlerini belirterek aklının karıştığını ve hemen bir tanımlama yapamayacağını söylemiştir. Araştırmacı bu noktada, dijital sanat konusunun kendileri için yeni olduğunu, şemsiye benzetmesi yaparak o şemsiyenin altında birçok başlığın, isimlendirmenin ve sınıflandırmanın toplanabileceğini belirtmiştir. Araştırmacı, dijital sanata ilişkin bilgi eksikliği yüzünden birçok soru işareti oluşmasının doğal olduğunu, zamanla bu karışıklığı çözeceklerini ifade etmiştir. Aras'ın, *“o zaman biz bu ders bittiğinde kafamızda bir şey belirleyeceğiz ama o zaman da belirli kalıplar içine sıkıştırmış olmayacak mıyız?”* sorusunu Ebru *“zaten bilgi edinip öğrenmekle alanın ne kadar*

genişleyebileceğini görmüş olacağız” diyerek cevaplamıştır. Araştırmacı, kalıplar içine sıkışmadan ve sıkıştırmadan bilgi edinmeye çalıştıklarını, bunun zaman gerektiren bir süreç olduğunu, sürecin sonunda neyle karşılaşacaklarını kendisinin de merak ettiğini söyleyerek öğrencileri rahatlatmaya çalışmıştır.

Gazera Babeli’nin *Come to Heaven* adlı çalışması üzerinden, performans, sanal ortam, oyun, kopyalama gibi konular üzerine konuşulmuştur. Ahmet’in Counter Strike oyunundan örnek vermesi üzerine Eva-Franco Mattes’in *Freedom* adlı çalışması örnek olarak gösteriliyor ve bu çalışmayı “sanat” kapsamına alan etmenler üzerine tartışılmıştır. Sezai’nin *“izleyiciye bağlı”*, Musa’nın, *“belirli bir kitle tarafından kabul edilmiş olması”* yorumları üzerine Ahmet, *“bu çalışmalara kim sanat niteliği yüklüyor?”* sorusunu ortaya atmış böylece çalışmayı sanat eseri kılan etmenlerden yola çıkılarak yine amaç, izleyici, galeri konularına dönmüştür. Bu noktadan sonra öğrenciler bir yandan yorum yaparken bir yandan bu yorumlarını kendi kendilerine sorularla cevap vererek dijital sanatı sorgulayan bir düşünce sürecine girmişlerdir.

Araştırmacı *“Öğretmen adayı olarak dijital sanatı nasıl öğreteceğiniz üzerine düşündünüz mü?”* sorusuyla gelecek haftanın konusuna geçiş yapmaya çalışmıştır. Bununla ilgili ödevleri olacağı söylenmiş ve blog gönderimleri konusunda bir kez daha uyarılmıştır. Öğrencilerin yaklaşan sınavlar nedeniyle okumaların azaltılmasını istemesi üzerine video yorumlarına yoğunluk verebileceğini söylemiştir. Sınav ile ilgili açıklamalar yapılarak ders bitirilmiştir. Araştırmacı bu dersle ilgili görüşlerini günlüğünde şu şekilde ele almıştır:

“Bu haftaya ilişkin bellek otoportrelerini yalnızca 3 kişinin göndermesi biraz canımı sıktı. Derse de büyük ihtimalle görsel malzemelerini getirmeyeceklerini düşündüm ve ne gibi bir önlem alabileceğim üzerine 2 gün boyunca kafa yormak zorunda kaldım. Dijital sanat ile ilgili blog gönderimlerinden örnek gösterilmesi sonucuna ulaştığım için eğer uygulamaya geçilemezse dijital sanat örneklerini izleyebileceğimizi düşünmüştüm. Bugünkü derste endişelerimde haklı çıktım ve ikinci bir planı el altında bulundurduğuma çok memnun oldum. Dijital sanatla ilgili evdeki bütün kitaplarımı küçük valizime doldurup sınıfa öyle girdim. Öğrencilerin dikkatini çektiğimi gözlemledim. Eğer malzemelerini getirmiş olsalardı o valizi bugün açmayacaktım. Ama uygulamaya geçemediğimiz için

valizi açıldı. Kitaplardaki örnekleri beraber inceledik. Wolf Lieser'in "The World of Digital Art" kitabındaki örnekleri içeren DVD'yi izledik. Bu sırada çok güzel sorular sorarak dijital sanatı sorgulama başladılar. Sorularına cevap verirken girdiğimiz yeni konularla ilgili örnekleri hemen internetten bulup gösterdim. Böylece birçok farklı örnek görmüş oldular ve soruları çoğaldı. Bu derste öğrencilerin kafaları karışı ve soru işaretleri çoğaldı. Birçoğuna bilerek cevap vermedim, yeni sorularla yönlendirmeye çalıştım. Son dersten çok zevk aldım çünkü çok yerinde soru ve cevaplarla, beyin fırtınasıyla konu çok güzel yerlere taşındı. Artık kendilerini rahat ifade etmeleri ve sorgulamalara girmeleri beni çok sevindirdi" (AG, 24 Ekim, 2011)

Etkinlik Süresince Yaşanan Sorunlara İlişkin Bulgular

Araştırmanın 3. Sorusu olan *"Dijital Sanat dersinin sanat eğitimi entegrasyonuna yönelik uygulamalarda yaşanan sorunlar nasıl çözümlenebilir?"* sorusuna ilişkin etkinlik süresince yaşanan problemler ve getirilen çözüm önerileri açıklanmaktadır.

- İlk hafta Teknoloji Kullanım bilgi Formundan elde edilen verilere göre projeksiyon ile ilgili deneyimi olmayan öğrenciler bulunduğu görülmüştür. Donanım olarak dijital teknolojilerin kurulumu ve bağlanması hakkında deneyim kazanabilmeleri, öğretmen olduklarında karşılaşılabilecekleri teknik problemleri çözebilmeleri için her hafta bir öğrencinin projeksiyonu bağlaması sağlanmıştır.

- Blog gönderimlerindeki eksiklerin teknik sıkıntılardan mı yoksa zaman yetersizliğinden mi kaynaklandığı sorularak çözüm bulunmaya çalışılmıştır. Öğrencilerin bir kısmı internete ulaşamadıklarını, bir kısmı ise yaklaşan sınavlar nedeniyle diğer derslere de zaman ayırmak zorunda olduklarından sıkıntı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Araştırmacı interneti olmayan öğrencilere atölyeyi ders dışında kullanabileceklerini ya da mobil internetini ödünç isteyebileceklerini hatırlatmıştır. Zaman konusunda sıkıntı çeken öğrencilere ise program yapmalarına yardımcı olabileceğini belirtmiştir. Yardım isteyen öğrenci olmamıştır.

- Öğrenciler blog kurulumları sırasında teknik sorunlarla karşılaşmıştır. Yalnızca öğrenciler ve araştırmacı tarafından görüntülenebilen, arama motorlarına kapalı bir sınıf bloğu oluşturulmuştur. Öğrenciler bu aşamada arkadaşlarına ve araştırmacıya izin vererek bloglarının görünür hale getirilmesi sürecinde sıkıntılar yaşamıştır. Sınıf

bloğuna yüklenen yönerge ile bu sorun çözülmeye çalışılmıştır. Yine de arkadaşlarının bloglarını göremeyen ve kendi bloglarını görünür hale getiremeyen öğrencilerle sınıf içinde çalışarak sorun giderilmiştir. Sınıf ortamında araştırmacının müdahalesine gerek kalmadan öğrencilerin birbirine yardım ederek yönlendirdiği gözlenmiştir. Bloglara metin ve görsel ekleme deneyimi sağlayabilmek amacıyla, okuma ve tartışma konularına bağlı olarak sanatçı bildirimi adlı sunumlar ve bellek otoportresi adlı sanatsal uygulamalar etkinlik içine dahil edilmiştir. 4. hafta sonunda öğrencilerin araştırmacının isteği olmasa bile dersle ilgili gördükleri konulardaki videoları, metinleri ve görselleri bloglarına eklemeye başladıkları görülmüştür.

- Öğrencilerin, dijital teknolojileri derslerinde ve sanatsal çalışmalarında kaynak sağlamaya yönelik araştırma yapma amacıyla kullandıkları bulgulanmıştır. Ancak araştırma yapma konusunda eksiklikleri olduğu görülmüştür. Sınıf bloğuna araştırma konuları eklenerek bloglara gönderimler yapmaları sağlanmış, sınıf içi tartışmalarda bu gönderimler üzerine konuşularak nasıl araştırma yapabilecekleri üzerinde durulmuştur.

- Öğrencilerin birbirlerinin gönderimlerine yorum yapmadıkları gözlenmiştir. Sınıf içi tartışmalar sırasında blog kullanımında etkileşim sağlanması için gönderimlerin okunup yorumlanması gerektiği konusu üzerinde durulmuştur. Araştırmacı sorunun çözümü için öğrencilerden yardım istemiştir. Böylece öğrenci merkezli ve yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına uygun olarak gönderimler konusunda sınıf kararları alınmıştır. Gönderimlerin daha kısa ve akıcı bir dilde yazılması, kendi cümleleri ile ifade edilmesi ve daha erken tarihlerde yapılarak okunması üzerinde görüş birliğine varılmıştır. Blog değerlendirilmesine ilişkin rubrik sınıfta projeksiyon yardımıyla tekrar gösterilerek, gönderimlerinin dersin değerlendirilmesi sürecinde çok önemli bir yüzdelik paya sahip olduğu hatırlatılmıştır. Overby (2009)'ın çalışmasında öğrencilerin zamanla birbirleriyle daha çok etkileşim kurdukları ve bu yolla sanatsal çalışmalarını güçlendirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. dijital sanat sınıfında ise araştırmacı müdahalesini bıraktığı anda öğrencilerin etkileşiminin azaldığı görülmüştür.

- Derste genellikle aynı öğrencilerin konuştuğu gözlenmiştir. Geçerlik komitesi toplantılarında öğrencilerin derse katılmamaları ile ilgili soruna 2 öneri getirilmiştir. Bunlardan birisi derste gerekirse yoklama listesindeki sıraya göre söz hakkı vermek, bir diğeri de değerlendirme sırasında derse katılımın yüzdelik olarak daha ağırlıklı olacağının öğrencilere belirtilmesidir. Sonuç olarak bu konuda öğrencilerin tekrar

uyarılmasına karar verilmiştir. Bu doğrultuda kendilerinin derse katılımının araştırma için çok önemli olduğu, verdikleri dönütlerin bu dersin daha iyi hale getirilebilmesi için kullanılacağı öğrencilere hatırlatılmıştır. Bütün öğrencilerin katılımının sağlanması için sınıfta konuşmayan öğrencilere sorular yöneltilerek fikirleri alınmıştır. Sınıfta sessiz kalan öğrencilerin blog gönderimlerinde kendilerini çok iyi ifade edebildikleri gözlenmiştir. Bu öğrencilerin gönderimleri sınıf ile paylaşarak cesaretlendirilmeye çalışılmış ve olumlu sonuç alınmıştır.

- Öğrencilerin bir kısmının verilen makaleleri okumadıkları gözlenmiştir.

Gönderimlerde makalelerle ilgili yorumlara sınıf ortamında da değinilmiş, bu öğrencilerin konu hakkında fikir sahibi olması sağlanmıştır. Okuma ile ilgili sıkıntılarının öğrencilerin eğitimsel alışkanlıklarından iler geldiği gözlenmiştir. Öğrencilerin istekleri de dikkate alınarak sonraki haftalar için okumaların yanı sıra video gönderimlerinin çoğaltılması üzerinde durulmuştur.

- Araştırma ve okuma ile ilgili sorunlar göz önünde bulundurularak ders sırasında bir değişikliğe gidilmiştir. Etkinlik sürecinde gerekli materyallerin getirilmemesi sorunundan kaynaklanan zaman fazlalığı araştırma ile ilgili sorunun çözülmesi için kullanılmıştır. Araştırmacı dijital sanat ile ilgili elindeki kaynakları bir valizle sınıfa getirerek öğrencilerin dikkatini çekmeye çalışmış ve olumlu sonuç almıştır. Valiz açılıp içindeki kaynaklar incelenmiş, beyin fırtınası yöntemi ile dijital sanatın ne olduğuna ilişkin fikirler üretilmeye çalışılmıştır.

- Araştırmacı sınıfta teknik konularda bazı sıkıntılar yaşamıştır. Atölyede kablolu internet bağlantısı henüz sağlanmadığı için, yetersiz kablo sayısı yüzünden problemler çıkmıştır. Bu yüzden araştırmacı 3G mobil internet alarak gerektiğinde sınıfta kullanmıştır.

- Bir diğer teknik sorun derslerin video kayıtlarının gerçekleştirilmesi sırasında yaşanmıştır. Araştırmacı bu sorunu günlüğünde şu şekilde ifade etmiştir:

“Video çekimleriyle ilgili sorun yaşıyorum. Açı değiştirmem gerekiyor ancak ders devam ederken bunu yapamıyorum. Buse'nin videolarını izlerken onları da kadrāja almak için açı değiştirmeye çalıştım ancak bu sefer de öğrencilerin dikkatlerini dağıtmış olabilirim. Dersin yarısında kaset bitmiş ama ben bunu fark etmediğim için derse devam ettik. Ders arası verdiğimizde hemen fark edip kaseti yeniledim ve veri kaybı yaşanmaması için hemen notlarımı almaya çalıştım. Bir

daha böyle bir sorunun yaşanmayacağını garanti edemiyorum çünkü derste ben de dahil video çekimini unutuyoruz. Geçerlik komite toplantısında bunu dile getirmem gerekiyor (AG, 17 Ekim 2011)”.

Araştırmacı geçerlik toplantılarında video kaydı ile ilgili sıkıntısını dile getirmiş, kamerayı kullanacak kimsenin olmaması yüzünden, çekimlerin verimli olmadığını, tripod ile sınıfın bütününün görüntülenemediğini belirtmiştir. Komite özellikle veri kaybı yaşanmaması açısından çekimlerin kesintiye uğramaması üzerinde durmuş ve kamerayı kullanacak bir görevlinin sınıf ortamına dahil olabilmesi yönünde karar alınmıştır.

Dördüncü haftanın sonunda dijital sanatta rastlantısallık konusuna ilişkin Araştırma 2: Hamdi Telli kimdir? başlıklı araştırma konusu verilmiştir. Araştırma konusuna ilişkin sınıf blogundaki gönderim aşağıdaki gibidir:

“Araştırma 2 Hamdi Telli Kimdir?

<http://www.ekavart.tv/?id=300&start=144&k=1> (Ekavart tv)

*Yukarıdaki adresten ulaşabileceğiniz videoda çalışmalarından örnekler gördüğünüz sanatçı **Hamdi Telli** kimdir? Sanatsal görüşü ve teknik yaklaşımı hakkında neler söyleyebilirsiniz? Rastlantısallık konusunu göz önünde tutarak Hamdi Telli'nin eserlerini nasıl çözümlersiniz? Lütfen sanatçı hakkında edindiğiniz bilgileri, yorumları ve kaynakları bu başlık altında paylaşın. (Not: örnek çalışma gösterecekseniz ya da alıntı yapacaksanız mutlaka kaynakçalarını gösterin) (Sınıf Bloğu, 26 Ekim 2011)”.*

Namık, Aydan, Ebru, Buse, Sema, Aras ve Cem gönderim yapmıştır. Araştırma 2 ödevi Araştırma 1 ödevine göre daha az biyografik bilgi ve daha fazla öğrenci yorumu içermektedir. Bu durum ilk ödevdeki dönütlerin işe yaradığını ve öğrencilerin kendi düşüncelerini daha fazla ifade etmeye başlamaları açısından önemlidir. Aras, *“Türkiye'nin ilk bilgisayar grafiği derslerini veren sanatçısı (Sınıf Bloğu, 29 Ekim 2011)”* ifadesine önem verdiği gönderiminde Telli'nin özgeçmişine ilişkin internet adresi vermiştir. Cem de sanatçının özgeçmişine ve çevrimiçi portfolyosuna yönlendiren internet adreslerini vermiştir. Namık, (...) *raslantısal diyebileceğimiz öğeleri bilinçli de kullanmış olabilir yani bilinçli olarak yakalanmış rastlantısal görüntüler. Doğadaki tekrar, ritim benzeri unsurları da doğadan aldığı görsellerde*

azaltıp arttırarak farklı çalışmalar yapmış (Sınıf Bloğu, 29 Ekim, 2011) şeklinde ifade ettiği düşüncelerinde Hamdi Telli'nin çalışmaları ve rastlantısallık konusu ile ilgili ilişkiyi yakalamıştır. Ebru ise Telli'nin dijital sanatı nasıl tanımladığı üzerinde durmuş ve görüşlerini şu şekilde alıntılarla desteklemiştir:

Ebru: *“Telli, dijital kamera ile çekilmiş bir fotoğrafı bilgisayara aktararak, bunun üzerinde renk düzeltme, maskeleyme, yerleştirme, vb. geleneksel fotoğrafta da kullanılabilen uygulamalar yapmayı, “Digital Art” değil “Fotoğraf” kabul etmek gerekir. Aynı mantıkla, bilgisayar ortamında boya ve fırça taklidi yapabilen yazılımlar kullanarak, yağlıboya, suluboya gibi geleneksel resim uygulamalarının benzeri olan işlerin de “Digital Art” olarak kabulü doğru olmayacaktır.” diyerek dijital art, fotoğraf ve geleneksel iş arasındaki karışıklığa da uygun bir tanım yapmıştır (Sınıf Bloğu, 29 Ekim, 2011)”.*

Sema da konuya dijital-geleneksel karşılaştırması üzerinden yaklaşmış ve aslında dersin hedeflerinden biri olan sentezleme konusuna değinmiştir:

Sema: *“Ben bu konuya biraz farklı bir noktadan bakmak istiyorum aslında bu konu bizim yakın zamanlardaki derslerimizde tartıştığımız konuştuğumuz bir olaya örnek oluyor hani demiştik ya dijital sanat ve geleneksel sanat işte bizim yaptığımız bu ayrımı Hamdi Telli ikisini de doğru orantılı gittiğini hatta teknolojinin gelişiminden faydalanarak dijital sanatla daha çarpıcı eserler yapılabileceğini söylemektedir belki de bizler de geleneksel ve dijital diye ikiye ayırdığımız sanatı teknolojinin ilerlemesiyle günden güne sentezleyerek yaptığımız çalışmaları zamanla uydurarak devam ettirmeliyiz (Sınıf Bloğu, 29 Ekim, 2011)”.*

Rastlantısallık konusu ile ilgili olarak sınıf bloğunda ön bilgi amaçlı bir gönderim yapılmış ve sonunda Tartışma 4: Rastlantısallık başlığı altında bir tartışma ortamı yaratılmaya çalışılmıştır. Rastlantısallık ile ilgili sınıf bloğundaki açıklamalarda Leonaro da Vinci, Empresyonizm, Dada, Freud'un deneyimcilik görüşü, Max Ernst'un frotajları, Jackson Pollock, Helen Frankenthaler, dijital sanatın ilk büyük çıkışını yaptığı sergi olan Siberetik Karşılaşma'nın adını aldığı Horace Walpole'ın *Serendip'in Üç*

Prensi adlı hikayesi, John Maeda'nın *Nature* serisi, Olia Lialina'nın *My Boyfriend come Back From War* adlı çalışması örnek olarak verilmiştir.

“Tartışma 4 Rastlantısallık: Rastlantısallık dijital sanatın gelişim sürecinde nasıl bir rol oynamış olabilir? Yukarıda bahsedilen sanatçıların ortak özelliği kendilerine, onları şaşırtıp yeni bir yaratıcı etkinliğe sürükleyecek küçük şoklar vermeye çalışıyor olmalarıydı. Rastlantısallık dijital sanatın tarihinde, hem bir akım olmasında hem de dijital eserlerin şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır (Lieser, 2010,s.41; Colson, 2007, s.107). Rastlantısallığın eserin nihai sonucuna götürecek olan yolda gelişigüzel düzenlemeler yapılması olmadığı rahatlıkla söylenebileceğine göre, sebep (cause), süreç (process), sonuç (product) ve deneyimleme (experimentation) anahtar kelimeleri arasında kurulabilecek ilişki nedir? (Sınıf Bloğu, 26 Ekim 2011)”

Araştırma 2 ve Tartışma 4 başlıklarında verilen bilgiler, gerekli yerlerde verilen bağlantılar doğrudan alıntılarının yapıldığı sitelere yönlendirilmiştir. Bu bağlantılar altı çizili olarak gösterilmiştir. Böylece öğrencilere isterlerse daha geniş bilgiye ulaşma olanağı sağlanmıştır. Rastlantısallık ile ilgili oluşturulan tartışma ortamına Musa, Aydan, Namık, Aras, Sema, Buse, Ahmet ve Cem gönderim yapmışlardır. Musa'nın kendi bloğunda yapması gereken gönderimleri gerçekleştirmediği buna karşın sınıf bloğundaki tartışma ortamlarında görüşlerini ifade ettiği gözlenmiştir. Cem'in ise tartışma ve gönderimlere daha fazla katılmaya başladığı söylenebilir. Musa, hayal gücünde canlandırılan beklenmedik ya da sıradan etkilerin deneyimler ile aktarılması konusu üzerinde durmuş, Namık ise rastlantısallık sonucu elde edilen deneyimlerin bilinçli yeni çalışmalar için fırsatlar yaratabileceğinden bahsetmiştir. Aras rastlantısal şekilde elde edilen sonucun değiştirilebilmesi, yani dijital teknolojilerin geri alınabilir hatalar yapmaya izin vermesi düşüncesinden hareketle tecrübeyi arttırabileceğini belirtmiştir. Cem, deneysellik bağlamında aktardığı düşünceleri “(...) *Günümüz modern sanatı daha çok deneysel yaklaşımlardaki rastlantısallıklarla ve yeni anlatım tekniklerinin ortaya çıkmasındaki rastlantısallıkların bilinçli kullanılmasıyla kendine ifade bulmaktadır. Hata yapmaktan ve risk almaktan korkmamalıyız (...)* (Sınıf Bloğu, 30 Ekim 2011)” şeklinde özetlenebilir. Ahmet'in geçmiş yaşantılarından yola çıkarak, bilinen örneklerle akıcı bir şekilde düşüncesini dile getirdiği gözlenmiştir:

Ahmet: “İster geleneksel ister dijital sanatta hatta bilimde bile raslantısallığın yeri büyüktür ama önemli olan raslantısallığın bize araladığı kapıyı sonuna kadar açmaktır. Newton’un kafasına düşen alma bir raslantıydı belki ama Newton’un kafasında yaptığı çağrışım nelere yol açtı, (aynı elma benim kafama düşseydi afiyetle mideye indirir geçerdim herhalde). Doğamızda olan bir rşey de bence raslantı sonucu bile olsa bir şeyleri bir şeylere benzetme, bir şeylerin üzerine yüklenen anlamlar olsun, küçükken hepimiz yapmıştır, bulutlara bakıp olan veya olmayan bir şeye benzetme işini bence rastlantı sonucu bir araya gelen bulut kütlelerinin bizde yaptığı çağrışımlardı yahut bilinçaltımızı açığa vurmanın yolu. (...) sanatta da farklı bir durum değil bence zihin açma adına olsun bazen sözlü olsun yazılı olsun istesek de ifade edemeyeceğimiz şeylere bazen işte tam bunu demek istemiştin, bunu yapmak istemiştin gibi duyguları ortaya koyabiliyor raslantısallık ama üzerine bilinçli olarak bir müdahale yapılmadan, mantıklı bir anlam yüklenmeden bir şey ifade etmesi söz konusu değil (Sınıf Bloğu, 30 Ekim 2011)”.

31 Ekim 2011 tarihli derste Ahmet, araştırma konusu olarak sanatsal görüşünün incelenmesi istenen Hamdi Telli’ye e-posta yolladığından ve cevap beklediğinden bahsetmiştir. Bu durum araştırmacı açısından çok önemlidir. Çünkü öğrencilerin araştırma yaparken birincil kaynaklara dönmeleri ve bu kaynaklar olarak sanatçı ile iletişime geçmeleri dersin hedeflerine ulaşmaya başladığını göstermektedir. Ahmet’in bu durumu sınıfla paylaşırken kullandığı ifadeler araştırmacı açısından önemlidir.

(59.50) *Araştırırken mail adresini falan buldum ve mail attım kendisine. Dönüt alır mıyım almaz mıyım biraz şeydim yani. Bazı sorular sordum geri de döndü kendisi. Soruları yanıtlamak için biraz zaman istedi hani dersi nasıl işlediğimizden falan bahsettim, ben ve arkadaşlarım adına bahsettim zaten. Hoşuna gitti ve teşekkür etti. Soruları cevaplayacağını söyledi ama sorular da derste hep tartıştığımız sorulardı (...) (01.00.30) (DV, 31 Ekim 2011).*

Ahmet’in “dersi nasıl işlediğimizden bahsettim” ifadesi dersi ve işlenen konuları benimsediği ve yorumlayabildiği, “ben ve arkadaşlarım adına bahsettim” ifadesi ise sınıf ortamını benimsediği şeklinde yorumlanabilir. Ahmet’in böyle bir girişimde

bulunmasının ne kadar anlamlı olduđu sınıfta açıklanarak kendisine teşekkür edilmiştir. Öğrencilerin büyük kısmının cevap gelmeyeceği yönünde olumsuz düşündüğü gözlenmiştir. Hamdi Telli, Ahmet'in sorularına cevap vermiş ve Ahmet 31 Ekim 2011 tarihinde e-posta yoluyla gerçekleştirdiği görüşmeyi bloğunda paylaşmıştır. Gönderim 2 Kasım 2011 tarihinde sınıf bloğuna aktarılarak öğrenci yorumları alınmıştır.

Hamdi TELLİ'yle Soru&Cevap

- 1- *Sanatsal görüşünüz hakkında biraz bilgi verebilir misiniz ?*
- 2- *Teknik yaklaşımınız konusunda bilgi verebilir misiniz?*
- 3- *İşleriniz ve rastlantısallık adına neler söyleyebilirsiniz?*
- 4- *Dijital sanatın geleneksele kıyasla daha tam olarak kabul görememesini neye bağlıyorsunuz?*
- 5- *Teknolojinin yaygın kullanımı sayesinde dijital sanat diye nitelendirilen işlerin yığınla sanal ortamda dolanması, kişilerde dijital sanat kavramının doğru yer etmesini sağlıyor mu? Dijital işleri geleneksel yöntemlerle mi değerlendirmek gerekir yoksa dijital sanat denilen işlerde aramamız gereken seçici davranmamızı gerektiren kriterler söz konusu mudur*
- 6- *Yine son olarak dijital işlerin çoğaltılır olması eserlerin biricikliğini yitirmesine nasıl bakıyorsunuz?*

Ahmet'in Hamdi Telli ile görüşmesine ilişkin gönderime Ebru, Ömer ve Aydan yorum yapmıştır. Ömer, Ebru'nun yorumu üzerinden gönderimde bulunmuş, Aydan da kendi görüşlerini eklemiştir. Öğrenciler etkileşime girdiği için araştırmacı da ilk defa kendi görüşlerini belirten bir gönderim yapmıştır.

Dördüncü haftanın sonunda, rastlantısallık konusu üzerinden öğrencilerin sanat sınıflarında dijital teknolojilerin kullanımına ilişkin görüşlerinin alınması amacıyla sınıf bloğunda örnek videolar paylaşılmıştır. İnternet ortamında Zübeyde Hanım Anaokulu Dijital Sanat Dersi adı altında paylaşılan videoların adresleri (<http://www.izlesene.com/kanal/simurg22#>) sınıf bloğuna eklenmiştir:



Resim 23: Okul öncesinde dijital sanat uygulamaları (Zübeyde Hanım Anaokulu)

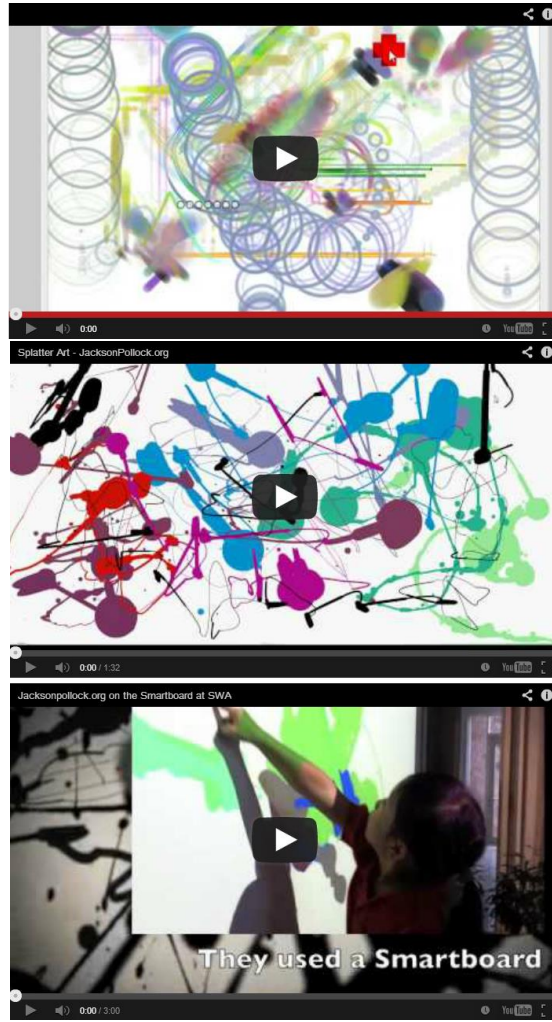
Videoda anaokulu öğrencileri önce isimlerini ve yaşlarını söyleyerek kendilerini tanıtmakta sonra akıllı tahtada açılan program üzerinde yaklaşık 2 dakikalık deneyimleri görülmektedir. Anaokulu, akıllı tahta gibi bir teknolojiye sahiptir ve öğrenciler açılan program üzerinden akıllı tahtayı deneyimlemektedir. Tahtanın öğrencilerin boyuna göre konumlandırıldığı görülebilmektedir. Ancak öğrencilerin hangi amaçlarla bu ortamı deneyimledikleri, hangi kazanımlar hedeflenerek bu tür bir etkinliğin yapıldığı, dijital sanat ile ilgili olarak hangi içeriğin aktarıldığı, eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri ile yaratıcılıklarına etkisi gibi açılardan bakıldığında uygulamanın yetersiz kaldığı söylenebilir.

Gelecekteki sınıflarında kullanabilecekleri iki ortam olarak <http://bomomo.com> ve <http://jacksonpollock.org/> adresleri sınıf bloğunda öğrencilerle paylaşılmıştır. Bu adreslerdeki ortamlar öğrencilere renk, şekil ve çeşitli fırça etkileriyle rastlantısal deneyimler sunmaktadır. Bu iki ortamın kullanımına ve ilköğretim öğrencileri tarafından deneyimlenme süreçlerine yönelik 3 Youtube videosu gönderime eklenmiştir:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=BqKHRAJVDLQ

<http://www.youtube.com/watch?v=UB6wn0uizjc>

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=enbjoEfIIMw



Resim 24: Bomomo.com ve Jacksonpollock.org adreslerindeki öğrenme ortamlarına ilişkin videolardan kesitler

Videolarda bu ortamlarla ilgili deneyimler kaydedilmiştir. Zübeyde Hanım anaokulunda deneyimlenen ortama benzer şekilde akıllı tahta üzerinde, yine anaokulu yaş grubunda uygulamanın gerçekleştirildiği ancak program olarak yukarıdaki adreslerde verilen ortamların deneyimlendiği görülmektedir.

Öğrenciler verilen adreslerdeki videoları izlemiş, birer öğrenme ortamı olarak incelemiş ve rastlantısallık konusu ile birleştirerek yorumlamıştır. Aras, Ebru ve Namık konuyla ilgili görüşlerini kendi bloglarında yazmışlardır. Aras, rastlantısallığı sınıf ortamında yaratıcılığın gelişmesinde önemli bir etken olarak değerlendirmiştir. Türkiye’deki bir anaokulunda gerçekleştirilen etkinlik ile ilgili olarak görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

Zübeyde Hanım İlköğretim Okulunda yapılan dijital sanat dersi rastlantısallık üzerine kurulmuş olmasının üzerine çocukların bir fikre dayanarak mı yoksa sadece meraktan mı ilgilendiklerini bilmemiz ya da daha farklı şekillerde uygulamalar deneyerek sonuçlarını rastlantısallıkla bağdaştırabiliriz. Öğrencilerin kullandığı imkanlar gayet iyi ve çok fazla yaratıcılığa ve rastlantısallığa müsait işler çıkarılabilir. (Aras blog, 18 Aralık 2011)

Ebru, sanat eğitiminde rastlantısallığı öğrencilere geniş bir çalışma alanı ve düşünme olanağı sağlaması açısından yorumlamıştır. Öğrencilerin çalışmalarında planladıklarından çok daha iyi sonuçlara dijital ortamın sağladığı rastlantısallık yardımıyla ulaşabileceklerinden bahsetmiştir. Verilen ilk videodaki çalışmaları “bilgisayar ortamında özgür bir çalışma alanı (Ebru blog, 30 Ekim 2011)” olarak değerlendirmiştir.

Namık, Zübeyde Hanım Anaokulundaki uygulamaların çocukların anlamlı öğrenmelerine katkısı olmadığını düşünmektedir. Bloğundaki gönderiminde görüşlerini “Bana çok etkileyici gelmedi. Çocuklara çok fazla şey kattığını düşünmüyorum. Kısıtlı bir şekilde kullanılmış program. Çocuklara verilmek istenenin ne olduğunu merak ettim gerçekten. Çocuk renkle ilgili bir deneme süreci de yaşamıyor (Namık blog, 29 Ekim 2011)” şeklinde belirtmiştir.

Sema, rastlantısallığın sanat eğitiminde öğrenciler için özgürlük ve hayalgücü sağlayacağını düşünmektedir. Videodaki öğrenme ortamı ile ilgili olarak “...öğrencilerin yeni bir ortamı yani dijital ortamı tanıma ve keşfetmenin heyecanı içinde olduklarını görebiliriz bu da onlara yeni bakış açıları sağlayarak daha geniş daha farklı düşünerek daha özgür çalışmalarına ortam sağlar (Sema blog, 29 Ekim 2011)” şeklinde görüşlerini açıklamıştır.

Bomomo.com ve jacksonpollock.org ile ilgili olarak öğrencilerin bu ortamları anasınıfı ya da ilköğretim öğrencileri için, ilgi çekici, rahat çalışılabilecek öğrenme ortamları oluşturmada kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Aras’ın bu konudaki görüşleri gönderim yapan diğer arkadaşlarının da görüşlerini özetler niteliktedir; “...hem ilgi çekici hem oyun niteliğindeki bu ortamı daha büyük sınıflarda da uygulayabilir ve çıkan resim hakkında yorumlama üzerine bir etkinlikte yapabiliriz. (Aras blog, 18 Aralık 2011)”.

Aras'ın yorumunda geçen, oluşan sanatsal çalışmalar üzerine etkinlik yapılması fikri önemlidir. Türkiye'den örnek olarak verilen videoda açılan program yerine verilen adreslerdeki Bomomo ve Jaksonpollock yazılımlarının kullanılması, böylece renk, leke, oran orantı, denge gibi eleman ve ilkelerin deneyimlenmesi, oluşan ürünlerin değerlendirilerek eleştirel yorumlama konusunda öğrencilerin desteklenmesi önerilebilir.

Dördüncü haftanın ödev konusu olarak verilen Etkileşimler: Dijital teknolojilerin öğrenme ve sınıf ortamında dijital teknolojilerin kullanımı ile ilgili gönderimlerinde öğrencilere fikir sağlaması açısından sınıf bloğunda videolar paylaşılmıştır. İlk video “*Reflections of Me*” adıyla verilen Amy Park'ın dijital teknolojiler yardımıyla 2. sınıf öğrencileriyle gerçekleştirdiği portre çalışmalarına ilişkin videodur (<http://galileonetwork.ca/earlylearning/?q=book/export/html/73>).



Resim 25: Amy Park'ın sınıfına ilişkin video görüntüsü

Amy Park'ın dersinde düzenlediği etkinliğe ilişkin videoda öğrenciler kendi portrelerini çizmiş sonrasında sınıf hangi çalışmanın kime ait olduğunu tahmin etmeye çalışmıştır. Bu aşamada öğrenciler birbirlerinin fiziksel özelliklerini ve kişisel davranışlarından yola çıkmıştır. Sonrasında Van Gogh, Picasso, Kahlo gibi sanatçıların fotoğrafları ve otoportre çalışmaları, bilgisayar ve internet yardımıyla karşılaştırmalı şekilde incelenerek öğrencilerin kendi çalışmaları ile ilgili gözlemler yapmaları sağlanmıştır. Öğrencilerin düşüncelerini rahatlıkla dile getirdikleri gözlenmiştir. Öğretmen, öğrencilerine kendi çalışmalarını nasıl daha iyi hale getirebilecekleri

sorusunu sorduğunda, sanatçıların çalışmalarının kendilerine yol gösterici olabileceği konusunda fikir birliğine varmışlardır. Öğrencilerin çizim tekniklerini geliştirebilmesi için çevrimiçi araçlar yardımıyla, portre çizimine ilişkin uygulamalar yapılmıştır. Öğrenciler, burun, göz, ağız çizimi ile ilgili denemeler yapmıştır. Öğrencileri sınıf arkadaşlarının çizimlerini yorumlamıştır. Göz çizimi ile ilgili çevrimiçi bir video akıllı tahta ve projeksiyon yardımıyla izlenmiş ve öğrenciler bu videodaki anlatım ile göz çizimini tekrar deneyimlemiştir. Yerel bir sanatçı sınıfa konuk olarak gelmiş, otoportre çizimleri ile ilgili bilgi vermiştir. Bilgisayar yardımıyla öğrencilerin fotoğrafları çekilmiş, videolarda izledikleri, sanatçıların anlattıkları yardımıyla tekrar portrelerini çizmişlerdir. En son yaptıkları çalışmaların daha gerçekçi olduğu söylenebilir. Araştırmacı bu videoyu, bir etkinlik sırasında dijital teknolojilerden çok farklı şekillerde yararlanılabileceğini göstermenin yanı sıra etkinliğin hedeflerinin ve yaratıcı düşünmeye katkısının çok iyi belirlenmesi gerekliliği üzerinde durabilmek için paylaşmıştır.

Blogda paylaşılan ikinci video ise *Art at Dryden Elementary School* (<https://vimeo.com/1948871>) adıyla verilen Tricia Fuglestad'ın sınıfında dijital teknolojileri kullanmasıyla ilgili videodur.



Resim 26: Tricia Fuglestad'ın sınıfına ilişkin video görüntüsü

Fuglestad, videoları ile ödüller kazanmış bir sanat eğitimcisidir. Videolarındaki belirleyici özellik, çekimlerin, müziklerin ve kurgunun öğrencilerle birlikte gerçekleştiriliyor olmasıdır. 2008 yılına ait videoda Fuglestad, derslerinde hangi dijital

teknolojileri, nasıl entegre ettiğini anlatmaktadır. Sınıfında bilgisayar, internet, akıllı tahta, projeksiyon, grafik tablet gibi araçları ders sırasında, anlatım ve uygulamalarda kullanmasının yanında, yeşil ekran, video kamera, tripod gibi araçları video çekimlerinde kullanmaktadır.

Fuglestad'ın, *Complementary in Every Way* (<https://vimeo.com/2026501>) adlı renk zıtlıkları ile ilgili videosu, *Sloppy Brush* (<https://vimeo.com/6192408>) adlı fırçaların doğru kullanımıyla ilgili videosu ve *Glue Blues* (<https://vimeo.com/9576074>) adlı yapıştırıcıların nasıl kullanılacağı ve saklanacağı ile ilgili videosu da paylaşılmıştır.

Paylaşılan videolara ait gönderimlerinde Gülşen, Ahmet, Namık, Buse, Ebru, Aydan, Aras, Sema, Sezai ve Cem konu ile ilgili düşüncelerini açıklamıştır. Bütün öğrencilerin genel görüşü Fuglestad'ın sınıfında daha etkin katılım sağlanmış olmasıdır. Bir diğer dikkat çekici düşünce ise, her iki öğretmenin de sınıfında öğrencilerin dijital teknolojiye erişim imkanlarının olmasıdır. Gönderim yapan öğrenciler, Türkiye'deki sınıflarda da dijital teknolojiler ile ilgili donanımların bu seviyeye gelmesini umut ettiklerini belirtmişlerdir.

Aydan, ilk video ile ilgili görüşlerini “*ben bir yaratıcılık faaliyeti göremedim birinci video için söylüyorum...Her şey hazır olarak sunulmuş, ekrana yansıtılmış, veriler öğrenciye gösteriliyor*” şeklinde ifade ederken ikinci videodaki öğrenme ortamına ilişkin olarak ise “*(...) Fuglestad'ın öğrencileri ile yaptığı videolarda özgün denilebilecek işler var ortada. Belli kalıplardan sıyrılmış ve öğrenciler yaptıkları videolarla kendilerini iyi bir şekilde ifade edebilme olanağı bulmuşlar (Sınıf Bloğu, 29 Ekim 2011)*” ifadelerini kullanmıştır. Aras ilk videoya ilişkin olarak “*Öğrencilere bizim okullarımızda olduğu gibi siyah boya kullanmayacaksın ya da gökyüzü mavidir demek gibi birşey bu yaptırılan. Öğrencilerin kendi yaptıkları orjinal portreleri bak aslında böyle diyerek onların yaratıcılıkları kısıtlanmaktadır (Sınıf Bloğu, 29 Ekim 2011)*” görüşünü sunarken ikinci videodaki öğrenme ortamını ise mükemmel olarak nitelendirmiş ve yapılandırmacı eğitimin güzel bir örneği olduğunu belirtmiştir. Buse, yaratıcılık konusu ile ilgili düşüncesini “*Bayan Fuglestad öğrencilerine sadece sanatı değil teknolojinin farklı imkanlarını eğlenceli bir şekilde öğretiyor. Bunun da çocukların yaratıcılıklarını arttırdığı kesin (Sınıf Bloğu, 29 Ekim 2011)*” şeklinde özetlemiştir.

Ebru, öğrencilerin özgüvenlerinden bahsetmekte ve konuyla ilgili görüşünü aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

Ebru: “*Videolara baktığımda dikkatimi çeken en önemli nokta çocukların kendilerine olan güvenleri ve anlatmak istediklerini büyük bir özgüvenle anlatmaları. Bu özgüven sahip olduklarından mı kaynaklanıyor yoksa onlara sunulan bu imkanların çok iyi olmasından mı veya kendilerini ifade edebilecek bir çok araca sahip olmalarından mı? Tüm bunlar onlara sunulan iletişim araçlarını en iyi ve en yararlı şekilde kullandıklarını gösterir (Sınıf Bloğu, 29 Ekim 2011)*”.

Dijital teknolojilerin sınıf ortamında entegrasyonu bağlamında yaratıcılık ile ilgili olarak ilk videodaki ortamı da değerlendiren Ebru seçilen içeriğin nasıl aktarılacağı ile ilgili olarak çok önemli bir noktaya değinmiştir:

Ebru: “*Gördüğüm kadarıyla verilen bilgilerin çoğu belli bir kalıp içinde. Bu da yaratıcılığı ne kadar geliştirir tartışılır. Her ne kadar dijital ortam, son teknolojiler kullanılıyor olsa da önemli olan aktarılan bilginin içeriği ve nasıl aktarıldığı. Bu noktada yaratıcılık konusunda sıkıntılar yaşanabileceğini düşünüyorum.(...)(Sınıf Bloğu, 29 Ekim 2011)*”.

Cem de benzer bir bakış açısıyla “*(...) birinci videoda eğitim anlayışı dijital teknolojilerin o sınıf ortamında kullanılmasına rağmen hala aynı eski sistem basmakalıp. Dijital teknolojilerin o sınıf ortamına girdiği ama nasıl girdiği önemli olan (Sınıf Bloğu, 31 Ekim 2011)*” ifadesiyle görüşlerini açıklamıştır. Cem, ikinci video ile ilgili görüşlerini de “*(...) dijital teknolojinin sınıf ortamında tam anlamıyla modern eğitim anlayışının öngördüğü aktif kullanımı söz konusudur. (...)Fuglestad amaç için aracı etkili bir yöntemle kullanarak öğrencilerinin en iyi şekilde öğrenmesini sağlamış ve aktif bir öğretim anlayışı sergilemiştir (Sınıf Bloğu, 31 Ekim 2011).*” İfadesi ile belirtmiştir.

Öğrencilerin birçok farklı açıdan değerlendirdikleri konuyu Ahmet’in gönderimi özetler niteliktedir:

Ahmet: Öncelikle videolarda izlediğimiz teknoloji destekli sınıfların bizdede yaygın şekilde kullanılmasıdır temennim ancak üniversitelerimizde bile bulma imkanına sahip değiliz.(...) *Reflections of me* videosu öğrencilerin biraz yaratıcılık dışı kaldığı izlenimi verdi bana yine herkesin önündeki bilgisayarda örnekleri rahatça görmesi hakimiyetin biraz da olsa kendi elinde olması öğrenciyi daha cesaretli kılıyor bence. Bayan Fuglestad'nın yaptığı kesinlikle öğrenciyi aktif şekilde öğrenme eylemine katıyor ve alışılmış öğrenci öğretmen kalıplarını yıkmakta. Öğrencilerin özgüvenlerine bakarsak yaşlarına göre bizden daha iyiler kesinlikle. Bence bir şeylere aktif olarak katılması, gözle görülür elle tutulur bir şeyler yapması, daha cesaretli kılacaktır ki yaratıcılık da böyle ortamlarda kendini gösterir. Yine Bayan Fuglestad'ın öğrencilerine yaptırdığı işlerin bireysellikten çıkıp diğer öğrencilerle etkileşimli halde yapılması da önemli bir nokta bireysel hırlardan arındırılıp o yaşlarda öğrenci psikolojisini olumsuz etkileyecek kıyaslamalardan arınmıştır. Öğrenci işlerinin dijital ortamda saklanması da gelişim sürecini görme adına olsun, başlı başına bir değer olarak saklanması da çok güzel. (keşke zamanımda teknoloji bu denli gelişmiş olsaydı da çocukluk resimlerim elimde olsaydı dedim içimden) yer işgali söz konusu değil, zaman açısından işlere ulaşma, istiflenmesi, kategorileştirilmesi, işlerin zarar görmemesi vb. bir sürü etmen de var tabi (Sınıf Bloğu, 29 Ekim 2011).

Namık, Ahmet'in bireysellik ile ilgili görüşlerine yorum yaparak “ben bireysel hırs açısından hiç düşünmemiştim. o açıdan arınmış gibi görünebilirler ama bunun için de bütün öğrencileri aktif olarak olaya dahil etmek gerekli. o zaman sorun kalmayabilir (Sınıf Bloğu, 29 Ekim 2011)” ifadesi ile görüşünü belirtmiştir.

Tablo 22

Beşinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

5.HAFTA: 31 Ekim 2011 İlköğretim Sanat Sınıflarında Dijital Teknolojilerin Kullanımı Rastlantısallık
• 1. Ders: -Bir önceki haftanın konusu olan rastlantısallık ve sanat sınıflarında dijital teknolojilerin kullanımı ile ilgili blog yorumları üzerinde durulur. -Sınav konusu olan ders planlarının oluşturulması için 3 grup belirlenir. -Dijital sanat dersine ait boş plan örneği, projeksiyon ile yansıtılarak kısaca açıklanır. -Görsel Sanatlar dersi kılavuzu bilgisayarda açılır. -Ders planı formatı öğrencilerin maillerine gönderilir. -Ara verilmeden ikinci derse geçilir.
• 2. Ders: -Gruplar ders planları üzerinde çalışırlar. -Her grup ders planını bilgisayar ortamını temize çekerler. -Gruplar ders planlarını araştırmacıya e-posta eki olarak gönderirler.
• 3 Ders: -Ses Manzarası etkinliği ile ilgili açıklama yapılır. -Yoklama listesine göre 2’li gruplar oluşturulur. -6 bilgisayara 2’li gruplar haline sırayla oturmaları sağlanır. -Her grup 3 adet görsel 3 adet ses dosyasını grupları için açtıkları klasöre kaydeder. -Etkinliğin 2. Aşamasına bir sonraki hafta devam etmek üzere ders bitirilir.
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:
Okuma 5: Başak Şenova, Emre Erkal, Erhan Muratoğlu (2005). <i>Çağdaş Sanatta Teknolojik Dil</i>. Levent Çalıkoğlu (Ed.) Çağdaş Sanat Konuşmaları (s.10-43).
Ödev: Okuma yardımıyla dijital sanata ilişkin görüşlerin öğrenci bloglarında paylaşılması.

Beşinci haftanın ilk dersinde, öğrencilerin bir önceki hafta sınıf bloğunda ve kendi bloglarında, sanat sınıflarında dijital teknolojilerin kullanımı ile ilgili yaptıkları gönderimler üzerinde durulmuştur. Ebru, her iki öğretmenin de aktif sınıflar oluşturduğunu ama Bayan Fuglestad’ın sınıfında teknoloji de kullanılarak eğitimin dramalaştırıldığını, diğer öğrenciler bireysel çalışırken bu sınıfta grup halinde, hep birlikte çalıştıklarını belirtmiştir. Araştırmacı gönderimlerde değinilen yaratıcılık konusu ile ilgili düşünceleri almaya çalışıldığında Ebru ve Ahmet göz çizimleri ile ilgili

videodaki öğrenme ortamında kalıplaştırılmaya yönelik bir durum söz konusu olduğunu ifade etmişlerdir. Ahmet bu görüşünü “*Ortaya çıkan ürünlerde farklılık vardı ama ben sınırlandırdığını düşünüyorum*” şeklinde dile getirmiştir. Videolardaki sınıf ortamlarında kendileri öğretmenlik yapsa bu teknolojileri nasıl kullanacakları ile ilgili soru üzerine aşağıdaki konuşmalar geçmiştir:

Ahmet : (...) (04.25) orada bir tanesinde çizgiler vardı yatay dikey sanırsam, farklı zikzak çizgiler düz çizgiler, hani temel bence çizgiyi kullanım şeklini, nasıl çizersiniz mantığını verdikten sonra bence zaten yaratıcılıklarına kalmış (...) belli bir noktaya kadar verip ondan sonrası onlardan istenmek

Araştırmacı :Anladım. Bu derste yaptığımız gibi mi yani? Bir noktaya kadar verip, sonrasını öğrencilerden istemek mi?

Ahmet :Aynen (gülüyor)

Ebru :Bence ilk önce onlarda var olanı görüp ondan sonra onlara bir şeyler vermeye kalkmak (...) yani hazır bulunuşluğunu ölçmek bence o daha önemli, bir şeyler vermeden önce ilk önce onda var olanı görmeliyiz.

Araştırmacı :Önce sınıf dinamiğini biraz göreceğiz

Ebru :Evet

Aras :Zaten hocam en başta öğrenciler o çalışmayı yapmadan önce yaptıkları çalışmaları da gösteriyorlardı

Araştırmacı :Nasıldı? Sendin değil mi ilk başta yaptıkları bence daha yaratıcı diyen?

Aras :Kendinden bir şeyler var hocam.

Araştırmacı :Kendinden, ama diğerinde zaten şeyi fark ettiniz mi, fotoğraf çektirmişler, böyle poz vermiş onu çalışmışlar, fotoğraftan çalışmış. Peki Fuglestad’ıda en çok dikkatini çeken neydi onun videolarında?

Namık :Drama falan işte hocam

Araştırmacı :Drama

Buse :Greenbox

Araştırmacı :Greenbox, evet teknolojik açıdan gerçekten baya imkana sahip

Namık : Baya

Araştırmacı :Peki şeyi hiç düşündünüz mü, nasıl zaman buluyor acaba? Greenbox’ı kullanıyor ve video yapıyor. Önemli olan nokta şu bütün öğrencileriyle

birlikte yapıyor, buna hepiniz değinmişsiniz zaten hani hep birlikte yapıyorlar diye de, nasıl zaman buluyor sizce? Aklınıza geldi mi, olur mu 1 saatte?

Aras :Hocam benim aklıma geldi de çok fazla bir zaman ayırması gerekiyor diye düşündüm. Bir dönem ya da bir seneyi onlara ayırmış gibi zaten o tür çalışmalara baktığımız zaman

Araştırmacı :Şöyle söyleyeyim...

Namık :Bilgi var mı hocam hakkında?

Araştırmacı :Var. Bir dönem ayırmıyor, ders saatleri dışında buluşma saatleri ayarlıyor öğrencileriyle ve öğrencileri de geliyor

Namık :Keyifli çünkü (06.28) (DV, 31 Ekim 2013)

Fuglestad’ın videoları üzerinden konuşmaya devam ederek öğretmenlikte dijital teknolojilerin nasıl kullanılabileceğine ilişkin öğrencilerin fikirleri alınmaya devam edilmiştir. Fuglestad’ın ana ve ara renkler, fırça kullanımı, yapıştırıcıların nasıl kullanılacağı ile ilgili video çekmesinin amacı sorulduğunda Musa, “*daha kalıcı olmasını sağlar*” şeklinde görüşünü belirtmiştir. Sınıf ortamında öğrencileri sürekli uyarmaktansa videonun daha etkili olabileceği, kendileri de videoda hem görüldüğü hem de yapımında bulunduğu için kalıcı olabileceği fikrine ulaşılmıştır.

Türkiye’den örnek olarak verilen videoda ise okul öncesi yaş gurubunda bu tür etkinliklerle sanatsal çok fazla deneyim sağlanmasa bile, yeni bir teknoloji kullandırarak farklı bir yaklaşım gözetildiği belirtilmiştir. Bu tür etkinlikler düzenlenirken içerik bilgisinin önem kazandığı ve belli bir plana göre hareket edilmesinin daha uygun olacağı sonucuna varılmıştır.

Dersin bu aşamasında sınav konusu olarak, gruplara ayrılıp günlük ders planı geliştirileceği söylenmiştir. Öğrenciler, kullanılabilecek teknolojiler ve yaş grupları konusunda serbest bırakılmış, konu belirleyebilmek için de Milli Eğitim’in Görsel Sanatlar ders müfredatını kullanabilecekleri belirtilmiştir. Araştırmacı ders planı örneği olarak dijital sanat dersinde kendisinin kullandığı boş formatı öğrencilere vererek ipucu sağlamıştır. Grupların nasıl oluşturulmasını istedikleri öğrencilere sorulmuş ve kura çekerek 3 grup oluşturulması kararlaştırılmıştır. Gülşen derste olmadığı için gruplardan

birisi 3 kişiden, diğerleri 4'er kişiden oluşmuştur. Kura sonucu gruplar aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

1. Grup: Ömer, Musa, Sema, Aras
2. Grup: Ahmet, Cem, Ebru, Buse
3. Grup: Namık, Aydan, Sezai

Ders planı formatı projeksiyon ile yansıtılarak kısaca açıklanmıştır. Farklı sınıflardaki konulara erişmeleri için 1-8 ve 9-12. Sınıflar Görsel Sanatlar dersi kılavuzları bilgisayarda açılmıştır. Bilgisayarı, interneti ve diğer kaynakları kullanmanın serbest olduğu hatırlatılmıştır. Bu sınavın amacının, öğretmenlik meslek bilgilerine yönelik bir hazırlık ve grupla çalışma deneyimi olduğu belirtilmiştir. Ara verilmeden ikinci derse geçilmiştir.

Beşinci haftanın ikinci dersinde öğrenciler ders planları üzerinde çalışmaya devam etmiştir. Araştırmacı bu süreçte çok fazla etkilememeye dikkat ederek öğrencilere yardımcı olmaya ve yönlendirmeye çalışmıştır. Bir önceki hafta, geçerlik komitesi toplantısında, derse katılımlarını sağlamak amacıyla öğrencilere pekiştirici verilmesi yönteminin kullanılabileceği konuşulmuştur. İlk dersten sonra ara verilmeden sınav başlatıldığından öğrencilere kurabiye ve çay servisi yapılmış ve olumlu dönüt alınmıştır. Böylece sigara, çay gibi ihtiyaçlar yüzünden ara verme istekleri engellenerek, çalışmaya yoğunlaşmaları sağlanmaya çalışılmıştır. İkinci ders saatinin sonunda öğrenciler ders planlarını bilgisayar ortamında hazırlamış ve araştırmacıya e-posta yoluyla göndermişlerdir.

Öğrencilerin özellikle değerlendirme kısmında sıkıntı çektikleri gözlenmiştir. Öğretmenin grupları nasıl değerlendirebileceği üzerine araştırmacı kendi durumunu örnek vermiştir. Sınıfta gözlemci olarak bulunmakla, grupların çalışmasını, kimlerin ne kadar katkısının olduğunu, kimlerin liderlik yaptığını, fikirlerin nasıl üretildiğini gözlemleyerek grupların performansını değerlendirmeye devam ettiğini söylemiştir. Özellikle sanat eğitimi söz konusu olduğunda sürecin önemli olduğunu, bu durumda kendisine gönderilecek olan ders planlarının son hali kadar sınıftaki süreci de göz önünde bulunduracağını belirtmiştir. Grupların hazırladıkları ders planlarının sınıf içi etkinlik olarak değerlendirileceği, değerlendirme kriterlerinin sınıf bloğunda bulunabileceği hatırlatılmıştır.

Aydan etkinlik ile ilgili olarak günlüğüne “Yaptığımız ders programı, alanımız için gayet uygundu, ileride oluşturacağımız ders programlarına zemin oluşturdu. Teknoloji çevresinde ele almamız da ayrıca önemliydi biz geleceğin eğitimcileri olarak (Aydan Günlük, 4 Kasım 2011)” ifadesini yazarak alan bilgisine katkısı olduğunu belirtmiştir. Ahmet, sınavın alışkın oldukları şekilde yapılmamasının öğrenme niteliğini artırdığını “Birbiriyle etkileşime geçmesi adına grup çalışması verimli oldu kanısındayım. Alışılmış sınav uygulamalarının dışında olmasının verdiği rahatlıkla eminim niteliği arttırmıştır (Ahmet Günlük, 31 Ekim 2011)” sözleriyle ifade etmiştir. Cem ise daha önce yapmadıkları ama ileride yapacakları ders planları için bir deneyim sağlandığını “Daha önce yapmadığımız, önemsemediğimiz ve öğretmen olduğumuzda yapacağımız işlerden biri olan dersin işlenişi hakkında program hazırlamamızdı ve herşey olması gerektiği gibiydi (Cem Günlük, 4 Kasım 2011)” şeklinde ifade etmiştir. Öğrencilerin hazırladıkları planlar izleyen sayfalarda verilmiştir.

DERS PLANI-Grup 1

Ders Planı		
Ders	: Görsel Sanatlar	
Sınıf	: 11. sınıf	
Dersin Yürütücüsü	: 1. Grup	
Konu	: Sosyal paylaşım sitelerinin öğrenciler üzerindeki yararları ve zararlarının stop motion tekniğiyle ifade edilmesi.	
Süre	: 2 hafta	
HEDEFLER		
Hedef ve Davranışlar: -Öğrencilerin dijital teknolojileri kullanması. -Öğrencilerin etkileşim içinde oldukları sosyal paylaşım sitelerinin kullanım amacını kavraması. -Dijital sanatın bir parçası olan stop-motion tekniğinin kullanılması. -Öğrencilerin grup ortamında çalışmasını sağlamak.		
Yöntem ve Teknik: -Örnek gösterme (http://www.yotube...), Beyin fırtınası, Yapılandırmacı öğrenme		
Araç-Gereçler: Fotoğraf makinası, bilgisayar, projeksiyon.		
EYLEM		
Dersten Önce: -Stop motion örneklerinin ve stop motion tekniğinin kullanımı ile ilgili açıklayıcı video bulunması. -Öğrencilerin hangi sosyal siteleri kullandıklarının araştırılması.		
Ders Sırasında:		
Zaman	Eylemler	Materyal ve Kaynaklar
5 dk	Örnek videoların gösterimi.	Bilgisayar ve projeksiyon
15 dk	Stop motion tekniğinin yapılışına dair bilgi verilmesi, video gösterimi ve konuya dair öğrenci sorularının yanıtlanması.	Bilgisayar ve projeksiyon
10 dk	Öğrencilerin kullandıkları sosyal paylaşım sitelerinin yararları ve zararları hakkında bilgi alış-verişi yapması.	
10 dk	Öğrencilerin kullandıkları sosyal paylaşım sitelerinin yararlarının ve zararlarının anlatılmasını istemek ve öğrencilerin sorularının yanıtlanması ve proje gruplarının oluşturulması.	
Dersten Sonra:		
Ödev: Yapılacak konunun netleşerek fotoğraf çekiminin yapılması.		
Derse Hazırlık: Öğrenvilerin projeyi uygulayabilmeleri için gerekli sayıda fotoğrafın çekilmesi ve bunların bir sonraki ders için getirilmesi.		
Değerlendirme: Öğrencilerin konuya dair ilgisi oluştur mu?		

DERS PLANI-Grup 2

Ders Planı		
Ders	: Görsel Sanatlar	
Süre	: 40 dk	
Dersin Yürütücüsü	: 2. Grup	
Konu	: <u>Görsel Sanatlarda Biçimlendirme</u>	
Sınıf	: 8	
HEDEFLER		
<u>Hedef ve Davranışlar:</u> -Duygu ve düşüncelerini görsel biçimlendirme yoluyla dijital ortama aktarır. -Hayal gücünü ve yorumlama becerisini geliştirir. -Yaptığı çalışma ile ilgili kendine özgü çıkarımlar yapabilir. -Biçimler arasında uyum ve karşıtlık kavramları arasındaki ayrımın farkına varır.		
<u>Yöntem ve Teknik:</u> Dijital ortam programlarından Sketch Up ortamında basit hatlarla form oluşturma		
<u>Araç-Gereçler:</u> Bilgisayar, projeksiyon, akıllı tahta.		
EYLEM		
Dersten Önce: Örnek videoların araştırılması ve ders için uygun olanların seçilerek sunuma hazır hale getirilmesi. Örneklerin gösterileceği projeksiyonun kurulması. Ders planının gözden geçirilmesi.		
Ders Sırasında:		
Zaman	Eylemler	Materyal ve Kaynaklar
5 dk	Ders, araç gereç ve program tanıtımı.	Projeksiyon
5 dk	Ders kapsamında kullanılacak programla ve çalışmayla ilgili örnek videoların izlenmesi.	http://www.youtube.com/watch?v=ofpTeJVMwgA
5 dk	Örnek video	http://www.youtube.com/watch?v=GOhziiF0unQ&feature=related
30 dk	Uygulamaya geçilmesi	Bilgisayar, Sketch up programı
Dersten Sonra:		
<u>Değerlendirme:</u> bilgisayar ortamı kullanılarak görsel biçimlendirmenin öğrenilmiş olması.		

DERS PLANI-Grup 3

Ders Planı		
Ders	: Resim	
Süre	: 40 dk	
Yer	: Bilgisayar Laboratuvarı	
Dersin Yürütücüsü	: 3. Grup	
Konu	: Geometrik Şekiller ve Renkler	
Sınıf	: Anasınıfı (6 yaş)	
HEDEFLER		
Hedef ve Davranışlar: -Temel geometrik şekiller, ana ve ara renklerin kavranması. -Renkler ve şekiller arasında bağlantı kurulması. -Şekil ve renkleri kavrama yetisi kazandırma.		
Yöntem ve Teknik: Soru ve yanıt, eğitsel oyunlar, bulmaca, karşılaştırma, benzetme		
Araç-Gereçler: akıllı tahta, projeksiyon cihazı, bilgisayar, paint programı.		
EYLEM		
Dersten Önce: projeksiyon cihazının kurulması. Bilgisayarların ve kullanılacak programların açılması. Bilgisayarlarda açık olan programda kalın fırça seçilmesi.		
Ders Sırasında:		
Zaman	Eylemler	Materyal ve Kaynaklar
10 dk	Renkler ve geometrik şekillerin gösterilmesi (üçgen, yuvarlak, kare ve ana renkler).	Akıllı tahta
20 dk	Uygulama aşaması. Akıllı tahtadan gösterilen şekilleri öğrencilerin kendileri kalkıp ellerini kullanarak eşleştirecek. Doğru ya da yanlış söylese dahi pekiştireç verilecek.	Akıllı tahta
10 dk	Bir renk ve şekil söylenip çocukların bunu önlerinde bulunan bilgisayarları kullanarak çizmesi istenir. Farklı renk ve şekiller için tekrarlanır.	Projeksiyon
Dersten Sonra:		
Ödev: Çevrelerinde görebilecekleri nesnelerin resimlerinin olduğu ve her çıktı için ayrı şekil de rengin bulunduğu kağıtlar dağıtılır. Kağıtta gösterilen şekillerin benzerlerini etrafından seçmesi istenir. Nesnelerin içinde farklı renkli aynı nesneler de bulunur.		
Değerlendirme: Dersin son 10 dakikasında bilgisayarda yapılan çizimlerin değerlendirilmesi.		

Beşinci haftanın son dersinde, Ses Kolajı adlı etkinliğin ilk basamağı olan Ses Manzarası adlı video kolaj uygulanmasına geçilmiştir. Uygulama, öğretmen adaylarının ilköğretim sınıflarında kullanabilecekleri kolay bir etkinlik örneği olarak planlanmıştır. Uygulama sürecinde internetten görsel ve işitsel malzeme edinirken dikkat edilmesi gereken hususlar ile ilgili farkındalık geliştirilmesi, internet üzerinde kullanılabilecek görsel ve işitsel veri tabanlarına erişim, Audacity, iPhoto ve iTunes gibi kullanımı kolay programların deneyimlenmesi hedeflenmiştir. Etkinliğin bu basamağı aynı zamanda dijital sanat ile ilgili içerik olarak rastlantısallık konusunu da içermektedir.

Öğrenciler yoklama listesine göre 2’li gruplar oluşturarak uygulama için bilgisayarların önündeki yerlerini almıştır. Oluşturulan gruplar aşağıdaki gibidir:

1. Grup: Ahmet ve Namık	4. Grup: Sezai ve Aydan
2. Grup: Buse ve Cem	5. Grup: Sema ve Ömer
3. Grup: Aras ve Ebru	6. Grup: Musa ve Gülşen

Gülşen derste olmadığı için, bu ders için Musa’ya araştırmacı yardımcı olmuştur. Öğrencilerden bir klasör açıp “Ses manzarası-Kendi İsimleri” olarak adlandırmaları ve klasörlere 1 portre, 1 mekan ve 1 nesne olmak üzere 3 görsel indirip kaydetmeleri istenmiştir. İnternette görsel aramanın nasıl yapılacağına ilişkin olarak açıklamalar yapılmış, Google arama motorunda görsel arama seçeneği işaretlenmiş ve gelişmiş arama yapılmıştır. Öğrenciler, aramayı sınırlandırma, dosya boyutu ve uzantısı için gelişmiş arama seçeneklerini, görsellerin kullanım hakları ile ilgili detayları incelemişlerdir. Her grubun klasörüne 3 adet görsel kaydedildikten sonra, 3 adet de ses dosyasına ihtiyaçları olduğu söylenmiştir. Araştırmacı, kullanım hakkı gerektirmeyen ses dosyalarını indirmek için kullanabilecekleri www.archive.org adresini projeksiyon ile yansıtarak açıklamıştır.

Ses dosyaları için internette indirmek yerine kendi istedikleri sesleri oluşturup kaydedebilecekleri programları da kullanabilecekleri belirtilmiştir. Bir sonraki hafta etkinliğin ikinci kısmında bu tür bir programla çalışılacağı söylenmiştir. Dersin kalan zamanında yeni programın kullanımına geçilmemiş, öğrenciler internetten lisans haklarına dikkat ederek ses dosyası indirmeye devam etmişlerdir. 6. hafta derslerinin bayram tatili yüzünden yüz yüze işlenemeyeceği, ama bloglardaki gönderimlerine devam edebilecekleri hatırlatılmıştır.

Tablo 23

Altıncı Haftaya İlişkin Çevrimiçi Ders Süreci

6.HAFTA: 7 Kasım 2011-Dijital Sanatın Karakteristikleri
• Bayram tatili nedeniyle yüzyüze ders işlenmemiştir.
Sınıf Bloğunda:
Okuma 5: Başak Şenova, Emre Erkal, Erhan Muratoğlu (2005). <i>Çağdaş Sanatta Teknolojik Dil</i> . Levent Çalıkoğlu (Ed.) Çağdaş Sanat Konuşmaları (s.10-43).
Ödev: Beşinci haftanın da ödevi olan okuma ile ilgili gönderimlerin 12 Kasım 2011 tarihine kadar tamamlanması

Beşinci ve altıncı haftalarda okuma ödevi olarak verilen Çağdaş Sanatta Teknolojik Dil başlıklı kitap bölümüne ilişkin öğrenci gönderimleri 7. Hafta derslerinden önce 12 Kasım 2011 tarihine kadar gerçekleştirilmiştir. Aydan, Ebru ve Sema gönderim yapmışlardır. Aydan ve Ebru'nun okudukları bölümde örnek olarak verilen sanatçı isimleri ve çalışmaları hakkında araştırma yapıp buldukları videoları bloglarında paylaşımları önemli görülmektedir. Ayrıca yine Ebru'nun paylaştığı Rafael Lozano Hemmer'in *Body Movies* (2000) (<https://vimeo.com/26679288>) adlı video ile ilgili olarak Aydan'ın sorusu üzerine, hem birbirleriyle etkileşime geçmişler hem de dijital sanat ile ilgili anlayışlarını ifade etmişlerdir. Ebru'nun bloğundan alınan iki öğrenci arasındaki yazışma aşağıdaki gibidir:

Aydan: *Video sanatı olarak da değerlendirilebilir mi bu Ebru?*

Ebru: *Lev Manovich'in dijital dili okuyabilmek ve algılayabilmek için sunduğu 4 kategoriden biri mekansallaştırma. Bu video da çalışmanın halkla nasıl etkileşime geçtiğini ve onların bu çalışmanın nasıl işlediğini, bu teknolojinin nasıl mümkün olduğunu gösterme şansı sunuyor. Böylelikle izleyici dijital dili anlamak için burda bu işle etkileşim içine geçiyor. İlk önce algılamaya çalışıyor daha sonra yönlendiriyor ve bir etkileşim içine giriyor bu iş üzerinden. Bu çalışmanın içeriğini Elif hocanın verdiği çağdaş sanatta teknolojik dil dosyasında okumuştum. Merak edip baktım ve burda paylaştım. Bu video sanatı sayılır mı bunu ben bilemem. Ama üzerine yapılan yorumlar böyleydi. Sen ne düşünüyorsun bu konuda? Sen video sanatı olarak mı değerlendirdin? (Ebru Blog, 21 Kasım 2011)*

İki öğrenci arasındaki etkileşim bu yazışma ile sınırlı kalmış Ebru'nun sorularına Aydan cevap yazmamıştır. Daha sonra kendilerine sorulduğunda, Aydan aynı ana sanat sınıfında oldukları için Ebru ile bu konuyu yüz yüze konuşma fırsatı bulduklarını ve bu yüzden tekrar yazma gereği duymadığını belirtmiştir. Yalnızca 3 öğrencinin gönderimlerini gerçekleştirmesi ve yalnızca 2 öğrencinin gönderimlere yorum yapmaları, bloglarla gerçekleştirilmek istenen etkileşim ortamının 6. Haftada sağlanamadığını göstermektedir. Bayram tatili boyunca bloglarından uzak kalmaları ve verilen okumayı gerçekleştirmedikleri için yorum yapamamış oldukları söylenebilir.

Tablo 24

Yedinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

7.HAFTA: 14 Kasım 2011 Ses Sanatı + Ses Manzarası
• 1. Ders: -Sınavlarla ilgili açıklamalar yapılır -1 grup ders planlarını açıklar -Öğrencilerin sanat eğitimi ve teknoloji kullanımı ile ilgili blog gönderimleri izlenir -2. ve 3. grup ders planlarını açıklar
• 2. Ders: -Ses manzarası uygulaması için bilgisayarlardaki düzen alınır -Audacity programı bilgisayarlara kurulur
• 3 Ders: -Audacity programı deneyimlenir -Ses manzarası görsellerinde kullanılabilecek ses dosyaları Audacity programında oluşturulur -Grupların yerleri değiştirilerek rastlantısal görüntüler üzerinde ses dosyaları ile çalışmaları sağlanır
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:
Araştırma 3: Baran Güleşen Kimdir?
Ödev: Ses Manzarası dosyalarının youtube aracılığı ile bloglarda paylaşılması Sınıf Bloğunda açıklanan Wiki ve Voicethread ortamlarına kayıt olunması Sınıf bloğunda paylaşılan ses sanatı örneklerinin incelenmesi Araştırma 3 Baran Güleşen kimdir? Konusu ile ilgili gönderimler

14 Kasım 2011 tarihindeki 7. hafta derslerinde 5. hafta yarım kalan ses manzarası etkinliğine devam edilmiştir. İlk derste, birinci sınav ile ilgili değerlendirme üzerine açıklamalar yapılmış, blog gönderimlerinin ve ders süreçlerinin rubrikler yoluyla değerlendirildiği belirtilmiştir. İkinci sınavları ile ilgili olarak sınav saatinde sınav yerinde olmaları hatırlatılmıştır. Öğrencilerin bir önceki hafta oluşturdukları ders planları üzerinde durulmuştur.

Sema, 1. grubun ders planını açıklamıştır. Birinci grup, ders planında 11. sınıf öğrencilerinin sosyal paylaşım sitelerini doğru kullanmaları üzerinde durmuştur. Bunun sebebini lise öğrencilerinin bu tür sitelerde çok fazla zaman geçirmeleri ve konunun güncel olması olarak açıklamışlardır. Öğrencilerde farkındalık sağlayabilmek amacıyla bu sitelerin fayda ve zararlarına yönelik, stop motion tekniği ile bir video yaptırabileceklerini düşündüklerini belirtmişlerdir. Dersten önce öğrencilerin hangi sosyal paylaşım sitelerini kullandıklarını belirleme üzerinde duracaklarını, ders sırasında ise öğrencilerle tartışma ortamı yaratıp sonrasında stop motion tekniğine ilişkin örnekler göstererek uygulamaya geçebileceklerini söylemişlerdir.

Birinci grubun ders planı konuşulurken, Buse'nin dijital teknolojilerin kullanımı ile ilgili olarak blogunda paylaştığı videonun izlenmesinin yararlı olacağı düşünülmüştür. Buse başka bir derste kendilerine izletilen videoyu konu ile alakalı bularak paylaşmak istediğini belirtmiştir. Videoda, ilköğretim öğrencileri tarafından kendi yazdıkları hikayeler stop motion tekniğini kullanılarak anlatılmaktadır. Video izlenmiş ve öğrencilerin görüşleri alınmıştır. Videoda kullanılan hikaye anlatımı (storytelling) yönteminden bahsedilmiş, ses manzarası uygulamasında da aynı yöntemin uygulanacağı belirtilmiştir.

İkinci grubun ders planını Ebru açıklamıştır. Ders planında 8. sınıf öğrencileri için görsel sanatlarda biçimlendirme konusu Sketch Up programının kullanılarak basit formlar oluşturulması söz konusudur. Bilgisayar, projeksiyon ve akıllı tahta kullanılarak öğrencilerin yeni bir program aracılığı ile 3 boyutlu şekilleri deneyimlemeleri düşünülmüştür. Ebru bu planları gerçekten kullanmak istediğini ama 1 ders saatinde nasıl uygulayabileceği konusunda endişeleri olduğunu belirtmiştir. Ders planlarını bütün detayları düşünmeye çalışarak hazırlamaya çalışmaları, kullanmak istedikleri programları ya da ortamları önceden deneyimlemeleri önerilmiştir.

Üçüncü grubun ders planını açıklayan Namık, özellikle küçük yaş grubu öğrencilerin ilgilerini dijital teknolojileri kullanarak nasıl çekebilecekleri üzerinde durduklarını belirtmiştir. 6 yaş grubu öğrencilerle temel geometrik şekiller ve renklerin, bilgisayar, projeksiyon, akıllı tahta ve paint programı aracılığı ile eğitsel bir oyun şeklinde deneyimlemeleri planlanmıştır. 3. grup ders planları hazırlanırken sınıf ortamında kurabiye ve çayın pekiştireç olarak kullanılmasından yola çıkarak, kendi planlarında da pekiştireç olarak öğrencilere çikolata verilmesini önermiştir. Öğrencilerin ders planları sınıfta açıklanarak uygulanabilir olup olmadıkları, çıkabilecek sorunlar ve çözüm önerileri beyin fırtınası yöntemiyle tartışılmıştır.

Yedinci haftanın 2. dersinde ses manzarası uygulamasında kullanılacak Audacity programı tanıtılarak deneyimlenmesi sağlanmıştır. Audacity programı, hem PC hem de Macintosh bilgisayarlarda kullanılabilecek versiyonlarının olması ve internetten ücretsiz olarak indirilebilmesi yüzünden etkinliğin uygulanmasında kullanılmıştır. Öğrencilerin programı indirip kurmaları için gerekli zaman tanınmış, sorun olduğunda araştırmacıdan ve birbirlerinden yardım almaları sağlanmıştır. MacOS uyumlu olarak indirilen programlarda ses dosyası uzantılarının hiçbirinin kabul edilmemesi gibi bir problemle karşılaşmıştır. Araştırmacı, daha öncesinde Audacity programını PC bilgisayarda kullanmış, Macintosh bilgisayarlara indirilip indirilemeyeceğini araştırmış, atölyedeki bilgisayarlardan birine programı kurup açılıp açılmadığını kontrol etmiştir. Programın açıldığını gördükten sonra sağlıklı çalıştığını düşünerek dosya açmayı denememiştir. Sınıfta böyle bir sorunun çıkması üzerine başka sitelerden farklı kurulum dosyalarının indirilmesi yoluna gidilmiştir. Cem çalışan bir kurulum dosyası bulmuş ve sorunsuz olarak bilgisayara kurabilmiştir. Bunun üzerine diğer öğrencilerin bilgisayarlara kurdukları programlar silinmiş, Cem'in bulduğu siteden yeni dosyalar indirilerek program bilgisayarlara yeniden kurulmuştur. Bu aşamada araştırmacının önceden göremediği teknik bir problem yüzünden zaman kaybı yaşanmış, uygulama için ayrılan zamanın çoğu program kurulumu için harcanmıştır.

Audacity programının temel çalışma mantığı projeksiyonla yansıtılarak anlatılmış ve programın kayıt özelliğinden yararlanılarak ses dosyaları oluşturulmuştur. Sınıfın ortaklaşa sesler çıkararak ses dosya oluşturmaları ve bu ses kayıtları üzerinde düzenlemeler yapmaları sağlanmıştır. Aras'ın, ses kayıtlarının çok tekdüze gitmesi ile ilgili eleştirisi üzerine ritm konusu üzerinde durulmuş ve *Gravity* adlı örnek video

(<https://vimeo.com/6111739>) projeksiyonla yansıtılarak izlenmiştir. Öğrenciler Audacity programını kullanarak ritm oluşturacak şekilde sesler kaydedip düzenleme çalışmaları yapmıştır.

Öğrencilerin sesle ilgili çalışmaları sırasında eğlendikleri gözlenmiştir. Araştırmacının ise programla ilgili aksaklık yüzünden morali bozulmuş ve sürenin yetismeyeceği ile ilgili endişesi yüzünden deneyimleri kısa tutulup, ses manzarası üzerindeki çalışmalara geçilmiştir. Her grubun bir yanındaki bilgisayara geçmesi söylenerek grupların yerleri değiştirilmiş böylece her grubun, başka bir grubun rastlantısal olarak kaydettiği görsellerle çalışmaları sağlanmıştır. Öğrencilerin görsellere göre ses düzenlemeleri yaparak bir hikaye anlatan video düzenlemeleri istenmiştir. Dersin kalan zamanında öğrenciler ses ve görüntü dosyaları üzerine çalışmıştır. Birbirlerinin buldukları görsellerden hoşnut olmayan öğrenciler, rastgele seçilen bu görsellerin üzerine nasıl ses dosyaları ekleyerek bir hikaye anlatabilecekleri üzerine düşünmek durumunda kalmıştır. Dersten önce hazırlanan yönerge yardımıyla hazırlanan videoları iPhoto ve iTunes aracılığı ile Youtube ve bloglarına nasıl aktaracakları öğrencilere anlatılmıştır. Yönergeye sınıf blogundan ulaşabilecekleri hatırlatılarak bir sonraki haftaya kadar ses manzaralarını bloglarında paylaşmaları istenmiş ve ders bitirilmiştir. Araştırmacı bu dersle ilgili görüşlerini 15 Kasım 2011 tarihli günlüğüne aktarmıştır:

“Dünkü derste programların çalışıp çalışmadığını kontrol etmediğim için kendime çok kızdım. Aslında programı yükleyip kontrol etmişim ama ses dosyaları atıp çalıştırmak aklıma gelmemişti. Programı farklı bir siteden bulup tekrar yüklemek için çok fazla zaman kaybettik, aklımdaki hikaye anlatımı etkinliğini yetiştirebilmek için işleri hızlandırmak zorunda kaldım yine de ses manzaralarını bitiremedik. Öğrenciler ses dosyaları ile eğlenerek çalışıyordu ama benim uygulamaya bitirme endişem yüzünden yarıda kesmiş olduk. Sanırım tatil beni de kötü etkiledi, geçtiğimiz ders motivasyonum çok düşüktü ve bunu öğrencilere yansıttığımı düşünüyorum. Yaşadığımız durum, sonraki derslerde kullanacağım programlarla ilgili mutlaka yedek planım olması konusunda benim için iyi bir ders oldu (AG, 15 Kasım 2011)”.

Kilometre Taşları etkinliğinde Wiki ve Voicethread ortamlarının öğrencilere yardımcı olabileceği düşünülmüştür. Wiki ve Voicethread ortamlarıyla ilgili paylaşımlar 17 Kasım 2011 tarihinde sınıf blogunda paylaşılmıştır. http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=-dnL00TdmlY adresinden ulaşılabilen “*Wikis in Plain English*” adlı video ile wiki kullanımı hakkında bilgi verilmiştir. Aynı tarihte, sınıf blogunda “*Sınıf Wiki*” adlı yeni bir bağlantı oluşturulmuş ve PB Works’de oluşturulan Wiki sayfasına giriş yapabilmeleri için öğrencilerin mail adreslerine davet gönderilmiştir. Wiki sayfasında blog oluşturma, internet ortamında kullanılabilecek araç ve programlar, sanat eğitimcilerine ait site ve bloglar, dijital teknolojileri kullanan öğretmen ve okullar, öğrenci çalışmaları için çevrimiçi galerileri ve çocuklar için çevrimiçi etkileşimli sanat ortamlarını içeren bağlantılar paylaşılmıştır. Öğrencilerin dersle ilgili eriştikleri farklı adresleri bu başlıklar altına ekleyebilecekleri belirtilmiştir. 24 Kasım 2011 tarihinde Aras ve Ebru tarafından yeni bilgiler eklenen Wiki Front Page sayfasını 2 Aralık 2011 ve 3 Nisan 2012 tarihlerinde araştırmacı yeniden düzenleyerek son halini oluşturmuştur. Wiki sayfasının dönem sonuna kadar açık kalacağı ve öğrencilerin katkılarıyla geliştirileceği hatırlatılmıştır. Kilometre taşları etkinliğinde wiki sayfasından fazla yararlanmadıkları görülmüştür.

Ders kapsamında PBWorks wiki ortamında etkinliklerle ilişkili olarak 26 Aralık 2011 tarihinde 3 sayfa daha oluşturulmuştur. *Dijital Sanat Sözlüğü* wiki sayfası öğrencilerle birlikte çalışılarak 17 Şubat 2012 tarihinde son görünümünü almış ve Sergi etkinliğinde kullanılmıştır. Dijital sanat ile ilgilenen Türk sanatçılara ait bilgi ve internet kaynaklarının derlendiği *Sanatçılar Sayfası* adlı wiki ortamı 17 Şubat 2012 tarihinde araştırmacı tarafından, 22 Şubat 2012 tarihinde Aras, 8 Mart 2012 tarihinde Ahmet ve 14 Şubat 2012 tarihinde yine Aras tarafından düzenlenerek son halini almıştır. Araştırmacı bu sayfaya sanatçılarla ilgili bilgi eklememiş, öğrencilerin araştırabileceği sanatçı isimlerini ipucu olarak vermekle yetinmiştir. Dijital Sanat Sergisi etkinliğinde kullanılmak üzere oluşturulan *RSÖ243 Sergi Sayfası* adlı wiki ortamında sergi için geliştirilen fikirler ve gereken malzeme listeleri ile ilgili düzenlemeler yapılmıştır.

Voicethread etkileşimli bir sunum ortamı olduğundan kilometre taşları etkinliği için kullanılabileceği düşünülmüştür. Öğrencilere, <https://voicethread.com/login/>

adresinden hesap oluşturarak ortamı deneyimleyebilecekleri ve sınıf bloğunda Voicethread ile ilgili aşağıdaki adreslerden bilgi edinilebilecekleri belirtilmiştir:

- <http://exploreorrs.blogspot.com/2011/04/shapes.html>
- http://www.teachertube.com/viewVideo.php?title=Art_Criticism_Using_Voicethread___Kris_Fontes&video_id=27978
- <https://sites.google.com/site/ae20annex/voicethread-example>

Sekizinci hafta derslerine geçmeden önce 18 Kasım 2011 tarihinde sınıf bloğunda ses sanatı ile ilgili videolar paylaşılarak öğrencilerin dinlemesi/izlemesi istenmiştir:

Ses Sanatı: *Lütfen aşağıdaki ses sanatı örneklerine bir göz atın; daha da önemlisi dinleyin! Bunlar ses sanatı üzerine düşünmenizi sağlayacak birçok örnekten sadece birkaçı, eğer dikkatinizi çeken bir konuya üzerine gidip araştırma yapmak sizin elinizde. Konuyla ilgili paylaşmak istediğiniz başka örnekler varsa bu gönderimin yorumlar kısmında paylaşabilirsiniz. Üzerinde düşünmenizi özellikle önerdiğim konu ise bu örneklerin her birinin görsel sanatlardaki yaklaşım ve akımlarla eşzamanlı gerçekleşmiş olmasıdır. Örnekleri izlerken/dinlerken Dada, Fluxus, Happening, Kavramsal Sanat, Minimalizm, Performans Sanatı ile olan bağlarını bulmaya çalışmanızı öneririm. Bunlardan başka hangi akım-düşünce-etkileşim ile ilişkiler bulabilirsiniz? (Sınıf Bloğu, 18 Kasım 2011).*

Ses Sanatı ile ilgili olarak Luigi Russolo'nun deneyimlediği *Gürültü Sanatı* kavramına ilişkin olarak *Macchina Tipografica*, *The Futurist Intonarumori* adlı aşağıdaki adreslerden ulaşılabilir örnekler verilmiştir:

- http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=VcHJySm7ZO0
- http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=fYYkMux6Dgw
- http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=BbbmPD7NuDY

Marcel Duchamp'ın *Erratum Musical*, Pierre Sxhaeffe'ın *Etude Aux Chemins de Fer*, John Cage'ın *4'33* adlı aşağıdaki adreslerden ulaşılabilir çalışmaları örnek olarak verilmiştir:

- http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=BYwrvHTgepY
- http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=N9pOq8u6-bA

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=3fYvfEMUJl8
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=HypmW4Yd7SY

Cage, Duchamp'dan ve hazır nesnelerinden, Fütürizm'den, Happenings'den, Black Mountain College'den son derece etkilendiği için bu konularda araştırma yapabilecekleri adresler eklenmiştir:

<http://www.blackmountaincollege.org/>
http://en.wikipedia.org/wiki/Black_Mountain_College
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=pcHnL7aS64Y
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=mJ5Cl30_KvE

Golan Levin, Gregory Shakar, Scott Gibbons, Yasmin Sohrawardy, Joris Gruber, Erich Semlak, Gunther Schmidl, and Joerg Lehner tarafından Ars Electronica 2001'de cep telefonları ile gerçekleştirilen *Telesymphony* adlı çalışmanın videosu paylaşılmıştır:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=g1G-YesiBB8

Ses sanatı ile ilgili sınıf bloğundaki gönderimlere yalnızca Ebru yorum yapmış, Russolo'nun gürültü sanatı ile ilgili manifestosunun dikkatini çektiğini belirtmiştir. John Cage'in çalışmasının kendisine çok ilginç geldiğini ifade eden Ebru düşüncelerini “*Böyle bir şeyi ilk kez izlediğim için şekil olarak tuhaf geldi. Ama düşünüldüğünde her sesin ve her gürültünün bir dinletiyeye dönüşeceğini çok iyi gösteren bir çalışma (Sınıf Bloğu, 21 Kasım 2011)*” olarak aktarmıştır. Benzer şekilde Araştırma 3 konusuyla ilgili yalnızca Aras, Aydan ve Musa gönderim yapmıştır.

Kilometre Taşları Etkinliğine ilişkin sunumlarını gerçekleştirmeleri gereken öğrencilerin bu konuda çalışmaları yüzünden blog gönderimlerini aksatmış oldukları düşünülebilir. Öğrencilerin çoğunluğunun, ders içeriğinin ağırlaşması ve dönem sonunun yaklaşması nedeniyle sıkılmaya başladıkları gözlenmiştir. Okuma ve araştırma konularının azaltılması yönündeki öğrenci istekleri doğrultusunda okumalar yerine video gönderimleri çoğaltılarak etkinlik sunumları için çalışmalarına fırsat verilmiştir.

Kilometre Taşları Etkinliğinin Süreci

Sekizinci hafta derslerinin işlenişine geçmeden önce Kilometre Taşları Etkinliğine ilişkin bilgi verilmesinde yarar vardır. 28 Kasım-5 Aralık 2011 tarihlerindeki 2 haftalık sürede sınıf ortamında gerçekleştirilen etkinliğin hazırlık ve araştırmaları 2. haftadan itibaren başlamış, yüz yüze ve çevrimiçi dersler devam ederken etkinlik ile ilgili çalışmalar da derslere paralel olarak sürdürülmüştür. Araştırmanın 1. sorusuna yönelik *“Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik ne tür etkinlikler gerçekleştirilebilir?”* sorusuna ilişkin olarak araştırma, sunum ve uygulama basamakları izlenmiştir. *“Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik etkinliklerde hangi dijital teknolojiler öğretim materyali olarak kullanılabilir?”* sorusuna yönelik olarak voicethread ortamı üzerinde durulmuştur. *“Dijital Sanat dersinin sanat eğitime entegrasyonuna yönelik uygulamalarda yaşanan sorunlar nasıl çözümlenebilir?”* sorusuna ilişkin etkinlik süresince yaşanan problemler ve geliştirilen eylem planı açıklanmıştır.

Etkinlikte, dijital sanatı anlamak için gelişim sürecinin de anlaşılması gerektiği fikrinden yola çıkılmıştır. İsimlendirme ve sınıflandırma konularında tartışmalar olsa da, 1960’lardan bu yana sanat ortamını etkileyen dijital sanatın gelişim süreci araştırmacı tarafından “Kilometre Taşları” olarak adlandırılan düşünce, keşif ve olaylardan oluşmaktadır. Dijital sanatı benzer kaynaklardan beslenen ve aynı kaynağı besleyen sanat tarihi, teknolojik gelişim ve kurumlar şeklinde 3 bakış açısıyla incelemenin yararlı olacağı düşünülmüştür. Bir bütünün parçaları şeklinde ele alınabilecek 3 başlık, 3 farklı grup tarafından incelenip yorumlanarak, ulaşılan sentez ile dijital sanatın gelişim sürecinin anlaşılabilmesi hedeflenmiştir. Bu amaçla konu 3 öğrenci grubu arasında paylaşılmıştır. 3. Hafta dersinin sonunda grupların nasıl oluşturulacağı konusunda öğrencilerin fikri alınmış ve kura çekilmesine karar verilmiştir. Öğrencilerin kağıtlara grup isimlerini yazarak çekmeleri sonucunda hangi grupta kimlerin çalışacağı belirlenmiştir:

1.	Grup-Sanat Tarihi	: Gülşen, Musa, Sezai
2.	Grup-Teknolojik Gelişim	: Buse, Ahmet, Ömer, Cem
3.	Grup-Kurumlar	: Aras, Aydan, Ebru, Namık, Sema

Oluşturulan grupların etkinlik sırasında dikkat etmesi gereken noktalar şu şekilde sıralanmıştır:

- Etkinlik, işbirliği içinde çalışan grupların çabasını gerektirmektedir.
- Etkinlik, anahtar kelimeler olarak araştırma, bilgi edinme, beyin fırtınası, işbirliği ve işbölümü, bilgiyi sentezleme, yorum ve paylaşım kavramları ile yürütülmelidir
- Etkinlik; kişiler, olaylar, sergiler, kurumlar, eserler vb. arasındaki ilişkilerin kurulabilmesi yönünde ilerlemelidir

Son madde her grup için örneklerle açıklanmıştır. Sanat tarihi grubu için Dada, manifestosu, iddiası, katılımcıları ve çalışmaları ile dijital sanatın gelişimini etkilemesi açısından önemlidir. Bu ilişkiyi kurabilmek için önce Dada'nın düşünce yapısının incelenmesi gerekmektedir. Dijital sanatı etkileyen sanatsal akımlar, düşünceler, sanatçılar üzerine araştırmalar gerekmektedir. Grubun, hangi eserler, sanatçılar ya da kolektifleri örnek olarak gösterebileceği, tarihsel bakış açısıyla ne kadar geriye gidilebileceği ve seçilen örneklerle dijital sanatın yapısı arasında nasıl bir ilişki kurabileceği gibi konularda araştırma yapması ve fikir üretmesi gerekmektedir.

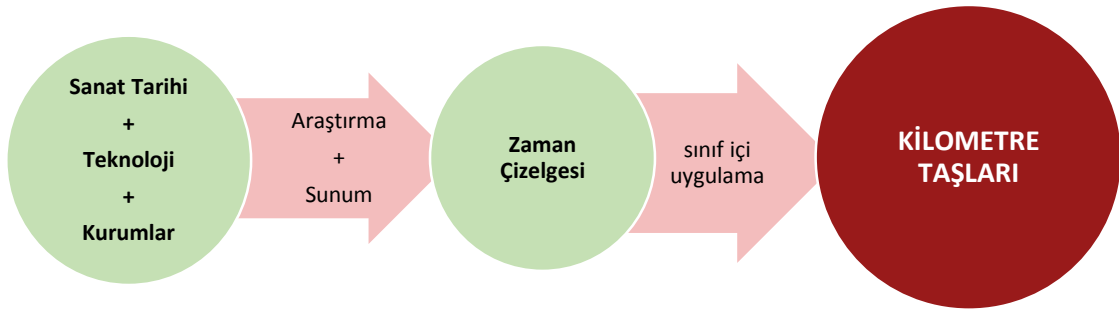
Teknolojik gelişim grubu için, kişisel bilgisayarlar ipucu olarak verilmiştir. Kişisel bilgisayarların bulunuşu ve yaygınlaşması teknolojik açıdan bir gelişmedir ve dijital sanatı kesinlikle etkilemiştir. Bu yüzden bir kilometre taşı olarak kabul edilebilir. Grubun üzerinde durması gereken bu kilometre taşını yerine koyarken nasıl bir açıklama yapılacağıdır. Bağlantı noktaları hangi teknolojik gelişmelerin, nasıl bir etkide bulunduğudır.

Kurumlar grubu, dijital sanatın gelişiminde etkili olan, sergi, etkinlik, konferans ve festivalleri kurumlar başlığı altında incelemektedir. 1968 yılında açılan Siberetik Karşılaşma adlı serginin dijital sanat için bir dönüm noktası olması sebebiyle, bu sergi bir kilometre taşı olarak gruba verilmiştir. Grubun yapması gereken, bu serginin ve bahsedilen diğer etkinliklerin eseri, sanatçıyı, alıcıyı veya sanat ortamını nasıl etkilediğini açıklamaktır.

Etkinlik kapsamında her grubun kendi içinde işbölümü ve işbirliği yaparak belirlenen konularda kilometre taşlarını seçip açıklayabilmesi hedeflenmiştir. Derslerde işlenen konular, verilen okuma ve kaynaklar etkinlik süresince ipucu sağlamaya yönelik

olarak düzenlenmiştir. Grupların belli aralıklarla bir araya gelebileceği şekilde zaman planlaması yapması gerektiği her derste hatırlatılmıştır. Etkinlik sonunda her grubun kendi seçtiği bir yolla belirlediği kilometre taşlarını sınıfla paylaşması istenmiştir. Gruplar, açıklamalarını nasıl gerçekleştirecekleri konusunda özgür bırakılmış ancak anlaşılır, tutarlı ve düzenli bir şekilde bilgi, düşünce ve yorumlarını aktarmaları konusunda önceden uyarılmışlardır.

Etkinlik, 3. Hafta grupların oluşturulması ve projenin ana hatlarının belirlenmesi ile başlamış, sonraki 5 hafta tamamen öğrencilerin hazırlanması sürecine ayrılmıştır. Bu süreçte öğrencilerin birbirlerinden ve araştırmacıdan yardım istemeleri, kaynaklar konusunda atölyedeki kitaplığı kullanabilecekleri ve sürekli dönüt vermeleri gerektiği hatırlatılmıştır. Uygulama sürecinde ikinci hafta hazırlanılmaya başlanan, 9. Hafta sunumları gerçekleştirilen ve 10. Hafta uygulama etkinliği düzenlenen “Kilometre Taşları” etkinliğinin işlem basamakları aşağıdaki şekilde görülmektedir.



Şekil 18: Etkinlik 2 Kilometre Taşları

Tablo 25

Kilometre Taşları Etkinliğinin Özeti

	Kilometre Taşları
Konular	Dijital Sanatın Karakteristikleri Dijital Sanatın Kısa Tarihi
Amaç	• Dijital Sanatın düşünsel temelleri hakkında bilgi sahibi olmak • Grup arkadaşları ile işbirliği içinde çalışabilme • Araştırma sonucu edindikleri bilgileri sunum haline getirebilmek • Zamanı etkili kullanma alışkanlığı kazandırma • Voicethread aracını kullanabilme • Zaman çizelgesi oluşturma ve açıklama
Yöntem	Araştırma, kaynak tarama, sunum
Ortam	Voicethread
Teknoloji	Bilgisayar, internet, voicethread
Okuma	• Zuhal Özel Sağlamtimur (2010) Dijital Sanat. <i>Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi</i>, Cilt:10, Sayı:3, (ss.213-238) • Bruce Wands (2006), Dijital Çağın Sanatı,(ss.8-31) • Başak Şenova, Emre Erkal, Erhan Muratoğlu (2005). <i>Çağdaş Sanatta Teknolojik Dil</i>. Levent Çalıkoğlu (Ed.) Çağdaş Sanat Konuşmaları (s.10-43).
Tartışma	• Tartışma 3:Dijital Çağın Sanatı
Uygulama	Sınıf ortamındaki sunumlar, voicethread ortamındaki sunumlar, sınıf içi etkinlik
Değerlendirme	Rubrik

Tablo 26

Sekizinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

8.HAFTA: 21 Kasım 2011 Wiki ve Voicethread	
• 1. Ders: • Birinci vize notlarına ilişkin dönüt verilmesi • Kilometre Taşları etkinliği ile ilgili bilgilendirme yapılır • Ses sanatı ile ilgili örnekler izlenerek tartışılır • Dijital sanatın karakteristikleri üzerinde durulur	
• 2. Ders: - Wiki ile ilgili bilgi amaçlı video izlenir - Sınıf bloğunda oluşturulan Wiki sayfası ile ilgili bilgi verilir - Voicethread ile ilgili örnekler izlenir - Araştırmacının oluşturduğu voicethread sunumu yoluyla nasıl kullanılacağına ilişkin bilgi verilir - Voicethread kullanıcı hesabı oluşturularak ortam deneyimlenir	
• 3 Ders: - Ders kayıtlarından örnek izlenerek sınıf ortamının değerlendirilmesi	
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:	
Etkinlik sunumlarına çalışmaları için blogda yeni gönderim paylaşılmamıştır.	
Ödev: Etkinlik sunumlarının tamamlanması	

Sekizinci haftanın ilk dersinde birinci vize notlarına ilişkin bilgilendirme yapılmış, öğrencilerin derse katılımlarının, derse vaktinde gelmelerinin ve devamsızlık yapmamaların da önem taşıdığı belirtilmiştir. Öğrencilerin bir sonraki hafta gerçekleştirecekleri sunumlarla ilgili çalışma süreçleri konusunda araştırmacıyı ve arkadaşlarını bilgilendirmeleri istenmiştir. Namık söz alarak, gruplarının işbölümü ile çalıştığından bahsetmiştir. Aras grubun bir araya gelmesi için belirlenen tarihlerde buluşamadıklarından söz etmiştir. Aras'ın sürekli grubu bir araya getirmek için uğraştığı ama yine de grubun toplanmaması nedeniyle rahatsızlık duyduğu gözlenmiştir. Aras ve Namık'ın bulunduğu grup olan 3. Grup, diğer gruplara göre daha çok bir araya gelmeleri ve çaba harcamalarına rağmen onların da grup içinde sorunları olduğu gözlenmiştir. Namık, yaptıkları işbölümü sonucu araştırdıkları bilgileri birbirlerine anlatacaklarını sonrasında bir sözcü seçerek sınıftaki sunumlarını gerçekleştirmeyi planladıklarını söylemiştir.

Diğer grupların çalışmalarının ne durumda olduğu sorulmuş ve henüz araştırma aşamasında oldukları görülmüştür. Grupların bir araya gelme konusunda sorunlar yaşadığı gözlenmiştir. Etkinlikle ilgili sunumlarının 2. Vize notlarını ağırlıklı olarak etkileyeceği öğrencilere hatırlatılarak çalışmalarını hızlandırmaları gerektiği tekrarlanmıştır.

Sınıf blogunda ses sanatı ile ilgili paylaşımlar üzerinde durulmuştur. Gönderime yorum yapmamalarına rağmen bütün öğrencilerin örnek videoları ve adresleri inceledikleri görülmüştür. En çok ilgilerini çeken videolar tekrar izlenerek görüşleri alınmıştır. Telesymphony adlı çalışmanın gösterildiği sırada Gülşen, izleyicinin artık katılımcıya dönüştüğünü söylemiş böylece video üzerinden sanat eseri, sanat alıcısı ve etkileşim ile ilgili konular tekrar açılmıştır. Ebru, Çağdaş Sanatta Teknolojik Dil başlığıyla verilen okuma ödevine değinerek dijital sanatın 4 temel karakteristiği ile ilgili açıklama yapmıştır:

Ebru : (...) (21.05) hatta hocam siz geçen ders Çağdaş Sanatta Teknolojik Dil şeyi vermiştiniz NOMAD'ın kurucu üyeleri orada bir söyleşi yapmışlardı. Orada da şeyden bahsetmişlerdi, 4 kategoriden bahsetmişlerdi dijital dili okuyabilmek için. Orada izleyiciyi de ortama katmak ve onunla etkileşime girmek, bu arayüzler aracılığıyla...

Araştırmacı :Evet, ne vardı 4 tane?

Ebru :Etkileşim, arayüz, mekansallaştırma diğeri de...

Aydan :Yönlendirme. (21.32) (DV, 21 Kasım 2011)

Gülşen, Ebru ve Aydan'ın dijital sanatın karakteristikleri ile izlenen videolar arasında hemen bağlantı kurabilmesi önemli görülmektedir. Öğrencilerin henüz tam ifade edemeseler bile dijital sanat ile ilgili anlamlandırmalar yapabildikleri, sadece bilgisayar ve program kullanımı ile ilgili başlangıçtaki algılarının değişmeye başladığı söylenebilir. Ses sanatı ile ilgili videolar izlenmeye devam edilirken Namık'ın videolarda rastlantısal seslerin, ritim ve tekrarların kullanıldığına dikkat çekmesi sonraki haftalarda uygulanması düşünülen Ses Kolajı etkinliği ile konunun bağdaştırılabileceği yönünde önemli bir veri olarak görülmektedir.

İkinci derste blogda yeni açılan bağlantı olarak Sınıf Wiki'si üzerinde durulmuştur. Öğrenciler, Wiki ve Voicethread için kendilerine gönderilen mailler aracılığıyla ortamlara kayıt olduklarını söylemişlerdir. Sınıf blogunda paylaşılan Wiki ve Voicethread ile ilgili videolar izlenmiş ve bu ortamların nasıl kullanılabileceği üzerine konuşulmuştur. Bu derste iki yeni ortam açıklandığı için örneklerin izlenmesi ve araştırmacının bilgi aktarımı süreçlerinin yoğunlukta olduğu söylenebilir. Wiki'nin derste kullanımına ilişkin olarak oluşturulan sayfada bilgilere yenilerinin eklenebileceği, sanatçılarla ilgili adres ve kaynakların toplanabileceği bir sayfa oluşturulabileceği, dijital sanat ile ilgili kavramların açıklanacağı bir sözlük hazırlanabileceği gibi fikirler ortaya atılmıştır.

Derste araştırmacının o anda oluşturduğu voicethread sunumu yoluyla ortamın nasıl kullanılacağına ilişkin bilgi verilmiştir. Voicethread'in sınıf ortamında kullanımına ilişkin olarak geçen konuşmalardan bir bölüm aşağıdaki gibidir:

Araştırmacı : (...) (01.02.34) mesela bu ders için ve ilköğretimde vereceğiniz dersler için nasıl kullanabilirsiniz?

Musa : (...) Ders dışı olarak mı?

Araştırmacı :Nasıl ders dışı olarak mı?

Musa :Yani dersin içerisinde olmayan mesela internete bağlanıp kendileri mi bunları yapacak, yoksa ders içerisinde...

Araştırmacı :Ders içinde de olabilir yani ders aracı olarak da kullanabilirsiniz, ders dışında da kullanımınız, zaten 45 dakika süreniz olacak öğretmen olduğunuzda, ders dışında kullanırsanız zamandan da kazandırabilir size (...) 10 yaşındaki bir çocuğa ders dışında yaptırmanız belki zor olabilir o yüzden ders içinde de deneterek, göstererek yapabilirsiniz, o an hemen yorumları girerler mesela. Başka? Bu ders için ne yapılabilir?

Ebru :Hocam mesela sınıf bloguna yüklediğiniz videolardan birini buraya yükleyebilirsiniz, biz onun üzerine orada yapacağımız yorumları burada yaparız.

Namık :O olabilir (01.04.24) (DV, 21 Kasım 2011).

Ebru'nun önerisinden yola çıkarak kilometre taşları etkinliğinde hazırlanacak sunumların yorumu için Voicethread ortamına taşınabileceği fikrine ulaşılmıştır. Dersin kalan zamanında öğrenciler, oluşturdukları Voicethread kullanıcı hesapları ile giriş yaparak ortamı deneyimlemiştir.

Son derste etkinlik komitesinin önerisi ile öğrencilerle birlikte ders kayıtlarından örnekler izlenmiş ve sınıf ortamı birlikte değerlendirilmeye çalışılmıştır. Sürekli kaydedildikleri videoları görmenin öğrencilerin ilgisini çektiği ve eğlenerek yorumladıkları gözlenmiştir. Kayıtlardaki rahat tartışma ortamlarından memnun olmuşlar ancak tartışmaya herkesin katılmadığını fark etmişlerdir. Derste herkesin iletişim halinde olmasını olumlu karşılamışlar fakat etkinlikler sırasında herkesin aynı öğrenme hızında olmamasında kaynaklanan kopukluklar olduğunu belirtmişlerdir. Dersin fiziksel ortamının etkili olduğunu kendi öğretmenliklerinde de grup çalışmasına yönlendiren benzer oturma düzenleri kurulabileceğinden bahsetmişlerdir. Dersteki tutumlarına ilişkin özeleştiriler yapmışlardır. Öğrencilere kayıtlardan parçalar gösterilmesinin faydalı olduğu düşünülmektedir. Öğrencilerin dışarıdan bir gözlemci gibi objektif olarak kendilerini değerlendirdikleri, birbirlerini uyardıkları ve derste fark etmedikleri noktaları fark ettikleri görülmüştür. Ders dışı bir araya gelinerek çalışılması fikri üzerinde durulmuştur. Öğrencilerin dönütlerinin dersin geliştirilmesi açısından ne kadar önemli olduğu tekrar hatırlatılmıştır.

Video kayıtlarından yola çıkarak sınıf ortamını geliştirmek adına neler yapılabileceği üzerine tartışma açılmıştır. Namık, okumaları yapmış olsalar kafalarındaki soruların cevaplarının aslında onlarda olduğunu söylemiştir. Ahmet, o soru işaretlerinin aslında iyi olduğunu, mevcut bilgiler üzerinden değil de, ham bilgiler üzerinden yola çıkıldığı için değiştiklerini belirtmiştir. Gülşen, kafası çok karıştığında sıkılıp bıraktığını, okumayı sevmediğini ama video paylaşıldığı zaman daha çok ilgisini çektiğini söylemiştir. Musa'nın makalelerin altı çizili verilmesi fikri üzerine, var olan bilgilerin içinden işlerine yarayanları nasıl çekebilecekleri tekrarlanmıştır. Namık, *“(01.44.20) Sizin bir şey göstermenizden, mesela ben bir şeyler okuduktan sonra bir de yaptığımız şeylere bakınca kendim çıkarsamalarda bulunuyorum, o zaman unutmuyorum, çünkü kendi cümlelerimle bir de ben karşılaştırmış oluyorum, böyle unutulmuyor, okumanın öyle bir faydası var bence (DV, 21 Ekim 2011)”* diyerek görüşlerini belirtmiştir. Dönütleri için öğrencilere teşekkür edilmiş, etkinlik sunumları

ile ilgili hatırlatmalar yapılarak ders bitirilmiştir. Kalan 30 dakikalık sürede öğrenciler sunumlarına yönelik kaynak araştırmasına devam etmiştir.

Tablo 27

Dokuzuncu Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

9.HAFTA: 28 Kasım 2011 Dijital Sanatın Kısa Tarihi: Kilometre Taşları (Sunum)
• 1. Ders: Sunumlara hazırlık
• 2. Ders: 1. Grubun sunumu
• 3 Ders: 2. ve 3. Grupların sunumları, sunumlara ilişkin dönütler
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda: Ses Kolajı Etkinliğine yönelik örnek video ve açıklamalar
Ödev: Bloglardaki gönderimlerin tamamlanması Ses Kolajı çalışmaları için çekimlere başlanması Kilometre Taşları sunumlarının Voicethread ortamına aktarılması

28 Kasım 2011 tarihindeki 9. hafta derslerinde gruplar Kilometre Taşları etkinliğine ilişkin sunumlarını gerçekleştirmiştir. Öğrenciler dersin başlamasından 30 dakika önce sınıfta çalışmaya başlamışlardır. Sunumları için son bir hazırlık yapmak istediklerini belirten öğrenci ilk dersi hazırlığa ayırmak istediklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin bu istekleri doğrultusunda 9. haftanın ilk ders saati grupların sunum hazırlıklarına ayrılmıştır. Projeksiyona bağlanan sınıf bilgisayarına her grup, bir klasör içinde sunumlarında gereken materyalleri kaydetmiştir.

İkinci derste gruplar sunumlarına başlamıştır. İlk önce sanat tarihi grubu sunumunu gerçekleştirmiştir. Birinci grup adına Gülşen teknoloji ve sanatın tanımı ile sunumuna başlamıştır. Dijital sanat çalışmalarının Bell Lab’da nasıl ortaya çıktığı ile ilgili açıklamalarından sonra sanatın yaygınlaşması, sanatçı kişiliğinin değişmesi, rastlantısallık, internet, özgünlük gibi konular üzerinde durmuştur. Gülşen, sunumda görsel ya da PowerPoint sunumu kullanmamış, düz anlatım yapmayı tercih etmiştir. Sunum sırasında heyecanlı olduğu, sık sık elindeki notlara bakma ihtiyacı hissettiği gözlenmiştir. Öğrencinin konuyu araştırmış olduğu fakat özümseyerek bağlantıları kurmak için gereken çalışmaya zaman ayırmadığı söylenebilir. Musa, dijital sanatın hangi akımlardan nasıl etkilendiğine ilişkin açıklamalar yaptığı sunumunda Dada,

Fütürizm, Kavramsal Sanat, Performans Sanatı, Pop Sanat, Op sanat ve Süreç Sanatından bahsetmiştir. Musa da herhangi bir görsel ya da Powerpoint sunumu kullanmamış, akımlarla ilgili kısa bilgilendirmeleri düz anlatım yoluyla gerçekleştirmiştir. Dijital sanat ile ilgili olabilecek önemli sanatsal akım ve düşüncelere değindiği ancak aradaki ilişkiyi kurmakta yetersiz kaldığı söylenebilir. Sezai, araç olarak dijital teknolojileri kullanarak sanat eseri üretilmesi üzerinde durmuş ve Ben Laposky, Herbert W. Franke ve Yoshiyuki Abe gibi öncü sanatçıların çalışmalarından örneklerle hazırladığı PowerPoint sunumu yarımıyla konuyu açıklamıştır. Türkiye’de ise dijital sanatın ilgi görmediğini ve karşı çıkışlarla karşılaşıldığını bahsetmiştir.

Birinci grup sunumlarında önce dijital sanat ile ilgili kuramsal bir başlangıç yapmış sonra 1960 sonrası sanat akımlarından bahsetmişlerdir. Dijital sanatın gelişiminde çok önemli yer tutan öncü sanatçılardan bahsetmişlerdir. Ancak sanat tarihsel bakış açısı ile günümüze kadar getirmeleri gereken sanatçı ve eser örneklerini başlangıç aşamasında bıraktıkları söylenebilir. Öğrencilerin akım ve sanatçı adlarını söylerken sanki ilk defa telaffuz ediyorlarmış gibi zorlandıkları görülmüştür. Bu isimleri öğretmenlerinden dinlemeleri, kitaplardan okumaları ve sınavlarında yazmaları dışında, kendilerini ifade ederken fazla kullanmamaları zorluk çekmelerinin nedeni olarak gösterilebilir. Grup üyelerinin sunumlarında çok fazla görsel kullanmamaları ve düz anlatım yapmaları yüzünden bir süre sonra sınıfın ilgisinin dağıldığı gözlenmiştir. Grup önemli kavram, akım ve sanatçılara değinmelerine rağmen bunları genelde yüzeysel bir bakış açısıyla anlatmış dijital sanat ile ilgili bağlantıları kurmakta zorlanmışlardır. Grup araştırmalarını yapmış, önemli bilgilere ulaşmıştır ancak biraraya gelip çalışma sürecini son haftaya bıraktıkları için akımların dijital sanat ile bağlantılarını tam anlamıyla kurup konuyu sentezleyecek zamana sahip olmadıkları söylenebilir. Birinci gruba sunumları için teşekkür edilmiş, kendilerini değerlendirmeleri istenmiştir. Gülşen, konuları birbirlerine bağlayamadıklarının farkında olduklarını, yaptıkları okumaları aktarmada yetersiz kaldıklarını belirtmiştir. Musa ise dijital sanatın çok kapsamlı olduğunu, bilginin hazır olarak bulunmadığını üzerinde çok çalışılması gerektiğini, bunları 30 dakikada anlatmanın çok zor olduğunu söylemiştir. Araştırmacı ve sınıf arkadaşları tarafından eleştirel bakış açısıyla grubun sunumları değerlendirilmiştir. Diğer gruplara yardımcı olması açısından sunumlarda

dikkat etmeleri gereken, ses tonu, hitap şekli, göz teması kurma gibi noktalar üzerinde durulmuştur.

Üçüncü derste, 2. ve 3. gruplar sunumlarını yapmışlardır. Teknolojik gelişim konusunu anlatacak olan 2. grup üyelerinden Buse rahatsızlandığı için sunuma gelememiştir. Grup, sunum yapmak üzere Ahmet'i sözcü olarak seçmiştir. Ancak sonradan anlaşılmıştır ki, bu grubun hiçbir hazırlığı olmadığından Ahmet bildikleriyle konuyu anlatmaya çalışmıştır. Ahmet'in bütün grubun yükünü üstlenmeye çalıştığı bu yüzden de stresli olduğu gözlenmiştir. Cem, dersten önce verilen sürede hazırladıkları görüntüleri ve Youtube videolarını projeksiyon yardımıyla yansıtmıştır, ancak daha önce videoları hiç bütünüyle izlemedikleri için videolarla ilgili bilgi verememişlerdir. Ahmet ve Cem bir türlü hangi videodan başlayıp sunuma başlayacaklarına karar veremezken Ömer ise hiç fikir belirtmemiştir. Sonunda Ahmet videoları bırakıp konuyu anlatmaya çalışmıştır. Cem, derste bahsedilenlerden yola çıkarak Eniac ve Univac ile başlayıp bilgisayarların sanatsal üretim sürecinde kullanımına ilişkin bilgiler vermeye çalışmıştır. Donanım ve yazılım olarak diğer dijital teknolojilerin kullanımından bahsetmemişlerdir. Verdikleri bilgiler genellikle teknik bağlamla sınırlı kalmış ve dijital sanat ile ilgili bağlantıları kuramamışlardır. İkinci grubun sunumundan derste konuşulanları anlayıp aktarabildikleri fakat üzerine yeni hiçbir şey eklemedikleri söylenebilir. Grup üyelerinden. Sunumlarını değerlendirmeleri istendiğinde Ömer bilgi ve aktarım olarak çok eksik kaldıklarını belirtmiş bunu organize olamamalarına bağlamıştır. Cem çok kötü sunum yaptıklarını söylemiştir. Ahmet ise sunumları için özür dilemiş ve kendisini kötü hissettiğini belirtmiştir. Kendisiyle yapılan görüşme sırasında da Ahmet bu durumdan bahsetmiş ve *“ben zaten sunumdan sonra çok moralim bozuldu üzüldüm ki şeyden yani hani sizin bu kadar çırpınmanıza cidden hak etmiyor bunu şeyi yani sunumu (Ahmet G1, st.185-187)”* sözleriyle üzüntüsünü dile getirmiştir. Sınıfın eleştirileri de grubun organize olamaması ve bütün işin Ahmet'in üzerine bırakılması üzerine yoğunlaşmıştır. Ahmet'in de bu durumdan rahatsız olduğu gözlenmiştir. Ahmet görüşmede bu rahatsızlığını şu şekilde aktarmıştır:

“Herkes aynı ilgiyle birazcık kurcalasaydı hani belki buna göre bir nebze daha iyi olabilirdi. Ama yine ya siz de gördünüz yani seyirci modunda izlendi yani hani ben de pek bir şey yapamamıştım ama hani eski bilgiler biraz doğaçlama birazcık

burada okuduklarım. Biraz öyle oldu ki ben sunum yapana kadar da hala arkadaşlardan destek geleceğini umuyordum ki orada da baya şey oldum e hadi filan sen gelecektin başla devam ederim ben filan dendi (Ahmet G1, st.196-206)''.

Üçüncü grubun kurumlarla ilgili sunumlarına Ebru başlamış ve Sibernetik Karşılaşma Sergisi ile ilgili bilgi vermiştir. Ebru sunumu için PowerPoint sunumu hazırlamış, anlatımını projeksiyonla yansıttığı görseller ve videolar üzerinden yapmıştır. Söz konusu sergi ile ilgili bilgi verirken dijital sanat sergilerine de genel olarak değinmiştir. Bu sergilerin özellikle izleyicileri katılımcı/kullanıcı olarak değiştirmesi üzerinde durarak dijital sanatı etkilediği yönlerle ilgili bağlantıları kurmuştur.

Sema sunumunda Ars Electronica Festivali ile ilgili bilgileri hazırladığı PowerPoint sunumu üzerinden görseller ve videolarla destekleyerek anlatmıştır. 1979'daki kuruluşundan başlayarak Ars Electronica ile ilgili bilgilerileri, festivalin kendi sitesi üzerinden örnekler kullanarak aktarmıştır. Sanatsal etkinlik ve tartışmalar için bir ortam oluşturması yönüyle dijital sanatın merkezlerinden biri haline geldiğini belirterek önemli noktaları açıklamıştır.

Aydan, sunumunda 1974 yılından başlayarak her yıl düzenlenen Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques (SIGGRAPH) konferansının kurumsallaşmasından bahsetmiştir. Hazırladığı PowerPoint sunumu ile dijital sanatın yaygınlaşmasında etkili bir ortam olarak SIGGRAPH ile ilgili bilgileri etkileşimlilik kavramı üzerinden aktarmıştır.

Aras, Inter-Society for Electronic Arts (ISEA) ile ilgili sunum hazırlamıştır. 1990 yılında Hollanda'da başlayan disiplinler arası ve akademik çalışmaları teşvik eden bir organizasyon olarak ISEA'yı, videolar yardımıyla açıklamıştır. Yıllara göre videoları karşılaştırarak dijital sanatın gelişimi üzerinde durmuştur. 2011 yılında İstanbul'da gerçekleştirilen etkinliğe ilişkin Elif Ayiter, Teoman Madra gibi Türk sanatçıların çalışmalarını örnek göstermiştir. Aras, uluslararası bir dijital sanat etkinliğinin yüklendiği misyonu açıklayarak etkinlik konusuyla bağlantıyı kurmuştur.

Namık, sunumunda kilometre taşı olarak Dijital Sanatlar Müzesi (DAM)'ni ele almış ve müzenin kendisi sitesi üzerinden ilgili açıklamaları yapmış, sitedeki zaman çizelgesi üzerinden sanatçı ve eser örnekleri göstermiştir. Numan önce Web 2.0 ve Web 3.0 sistemleri ile ilgili bilgi vermiştir. Sanatsal açıdan bakıldığında sanatçı ile eser

arasındaki ilişkiyi bu sistemlerle bağdaştırmıştır. Namık, sanal müzelerden bahsederek birçok örnek site göstermiştir. Konusu ile ilgili araştırma yaparken, dersle ilgili gördüğü başka birçok konu ve kaynağa ulaştığını söyleyen Namık bunları da bloğunda paylaşacağını belirtmiştir. Gruplarındaki bütün arkadaşlarının da belirttiği gibi dijital sanat ile ilgili olarak etkileşim ve yaygınlaştırma kavramlarının önemi üzerinde durmuştur.

Üçüncü grup üyeleri önemli sergi, festival, konferans, kuruluş ve müzeleri belirleyerek konuları paylaşmış ve her biri kendi konusuyla ilgili sunumlar hazırlamıştır. Grup olarak bir araya gelip tek bir sunum ortaya çıkarmamalarına rağmen hepsinin kendi içinde iyi hazırlandığı gözlenmiştir. Grup üyeleri konuların sıralanışını dijital sanatın tarihsel gelişime uygun olarak sıralamış ve düzenledikleri bilgileri tutarlı bir şekilde aktarabilmiştir. Kendilerine yöneltilen soruları özgüvenli bir şekilde cevaplamış olduklarından grup üyelerinin konularına iyi çalıştıkları sonucuna ulaşıldığı söylenebilir.

Öğrencilerin sunumlarındaki problem grupların bir araya gelip çalışmaması olarak görünmektedir. Kendilerine verilen 8 haftalık süreye ve her hafta sürekli olarak ne yapmaları gerektiği konusunda yönlendirilmelerine rağmen neden yetersiz çalışmalarla sunum yaptıkları konusunda derinlemesine bilgi alınması düşünülmüştür. Bu amaçla araştırmacı 30 Kasım-5 Aralık 2011 tarihleri arasında öğrencilerle belirlenen zamanlarda yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirmiştir.

Kilometre Taşları Etkinliğine İlişkin Bulgular

Kilometre taşları etkinliğinin amaçlarından biri, öğrencilerin dijital sanatın düşünsel temelleri hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamaktır. Öğrencilerin günümüz dijital sanat çalışmalarını anlamlandırabilmeleri için, bu alanın geçmişi hakkında bilgi sahibi olmaları gerekmektedir. Buse'nin, konu ile ilgili görüşleri etkinliğin amaçlarının öğrenciler tarafından anlaşıldığını göstermektedir:

“Dijital sanatı hani böyle nereden çıkmış, neden etkilenmiş onları bilmeden kavramak çok zor oluyor. Yapılan işlerin amacını ya da ne anlatmak istediğini de bilemiyoruz. Böyle ya bu da ne yapmış falan gibi bakıyoruz, önyargıyla. O yüzden

onları hani yorum yapabilmek için, değerlendirebilmek için bunları bilmemiz gerekiyor zaten. (Buse G1, st.53-60)”.

Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucunda ulaşılan temalar aşağıdaki tabloda özetlenmiştir.

Tablo 28

Kilometre Taşları Etkinliğine İlişkin Bulgular

Etkinliğe İlişkin Bulgular
Etkinliğin Yapısına İlişkin Bulgular
Etkinlik Sunumlarına İlişkin Bulgular
Grup Çalışmasına İlişkin Bulgular
Etkinliğin Katkılarına İlişkin Bulgular
Etkinlikte Süresince Yaşanan Sorunlara İlişkin Bulgular

Tablo 28’de görüldüğü üzere öğrencilerin görüşleri etkinliğin yapısı, sunumlar, grup çalışması, etkinliğin katkıları ve etkinlik süresince karşılaşılan sorunlar şeklinde 5 tema kapsamında açıklanmıştır.

Etkinliğin yapısına ilişkin bulgular. Dijital sanatın etkileşimli ve işbirliğine açık yapısı göz önünde bulundurularak etkinliğin 3 grup arasındaki bilgi paylaşımı yoluyla gerçekleştirilmesi planlanmıştır. Aras, etkinliğin çıkış noktasını “*Bunu bu şekilde etkileşimli, öğrenciler arasında olunca daha iyi öğrenilebileceğini düşünüyorduk (Aras G1, st.52-53)*” sözleriyle açıklamıştır. Ahmet’in görüşleri, etkinliğin ve dersin hedeflerinden biri olan grup ile çalışabilme alışkanlığının kazandırılmasına ilişkin bir özet niteliğindedir:

“Belki ilk kez çalıştığımız hatta bu derste tanıştığımız insanlarla hem bir etkileşim söz konusu olacaktı, sonuçta paylaşım da hani bir kişiden belki çıkan fikirler bazen grup ortamında tartışıldığında çok daha farklı şekil alabilir. Dijital sanatla da ilgili yine bu kolektif işler filan belki hani ne bileyim bireysellikten kopup biraz daha grup işine yönelmek...(Ahmet G1, st.104-112)”.

Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelerden ve öğrenci günlüklerinden elde edilen verilerle etkinliğin yapısına ilişkin aşağıdaki temalara ulaşılmıştır.

Tablo 29

Kilometre Taşları Etkinliğinin Yapısına İlişkin Görüşler

Etkinliğin Yapısı
Grup çalışmasına uygunluğu
Dersin amaçlarına uygunluğu
Konuların sıralanışı

Kilometre taşları etkinliğinin grup çalışmasına uygunluğu ile ilgili olarak Ebru, “*Bence çok uygundu. Ama herkes aynı düzeyde önemsemeyince hani ne kadar uygun oldu o biraz tabi... (Ebru G1, st.61-63)*” ifadesi ile fikirlerini aktarmıştır. Gülşen “*Bence uygun yani çünkü kuruluşunu da öğreniyoruz ve hani dünden bugüne neler gelişmiş ve biz neler yapabiliriz hani bunları görebilmemizi sağlıyor bence (Gülşen G1, st.71-73)*” ifadesi ile kronolojik bir bakış açısının gruplar aracılığı ile değerlendirilmesine değinmiştir. Ömer, günlüğünde dijital sanat ile ilgili tarihsel bir değerlendirmenin çok geniş bir alanı kapsadığından grupla çalışmanın uygun olduğundan bahsetmiş ve görüşlerini “*Dijital sanatın tarihi çok geniş bir alanı kapladığı için gruplara ayrılmamız iyi oldu. Böylece dijital sanatın tarihini birçok kişinin araştırma bilgisiyle ve kendi araştırma bilimle beraber öğrenmiş oldum (Ömer Günlük, 28 Kasım 2011)*” şeklinde aktarmıştır. Buse, benzer şekilde grupla çalışmanın etkinlik için kolaylık sağlayacağını “*Tabi araştırması tek kişinin baya zor olur. Bilgileri gruplara bölüp birleştirmek daha kolay ama insanlara eee işte. Bu bölümün genel yapısı öyle yani. Kimse kimseyi körüklemiyor böyle, hadi şunu yapalım diye. Bir şeyleri yapasın varsa da sönüyor kalıyor içinde (Buse G1, st.185-196)*” sözleriyle belirtmiştir. Buse’nin ifadesinde önemli görülen bir nokta bölümün genelinde grup çalışmasına ilişkin sorunlar olduğu konusunda ipuçları vermesidir.

Aydan ise grup çalışmasının etkinliğe uygunluğu ile ilgili düşüncelerini aşağıdaki gibi dile getirmiştir:

“Zaten dersimizin adı altında gruplara ayırdık, üç gruba ayırdık. Genel anlamıyla bir temel olması gerekiyordu, bir tarihi. Onu tam oturtamadılar, kurumlar, sanat tarihi, teknoloji yönünden incelemesi bakımından çok önemliydi. Bunu bir yığın halinde değil de gruplara ayırarak daha çok böyle enzimleyerek hareket etmeye çalıştık. Ben kendi grubumun adına biz bence başarılıydık biraz da olsa hani bişeyler yapmaya çalıştık, ortaya çıkarmaya çalıştık. Keşke de böyle olmasaydı herkes daha çok böyle uğraşacak bir şekilde anlatsaydı (Aydan G1, st. 62-72)”.

Öğrencilerin dersteki ve görüşmelerdeki tavırlarından, etkinlik sayesinde dersin amaçlarını daha iyi kavradıkları gözlenmiştir. Ebru’nun günlüğüne yazdığı ve etkinlik sayesinde dersin amaçlarını daha iyi anladığını belirttiği görüşlerinin, arkadaşlarının görüşlerinin de özetlenmiş hali olduğu söylenebilir.

“Arkadaşlarımızın yaptığı sunumlar birçok konu da az da olsa bilgi sahibi olmamızı sağladı. Dijital teknolojilerin gelişim süreçlerini gördük. Bu sunumlar dijital sanat dersinin neden önemli olduğunu görmemi sağladı. Aldığım bu dersin bana birçok şey kattığını düşünüyorum. Bu dijital sanat tarihi ile ilgili olan etkinlik dersin amacını, neler öğrettiğini ve dijital sanatın tarihini öğretmesi açısından bana birçok bilgi kattı. Bu alanın tarihini öğrendiğim için artık gördüğüm işleri daha iyi değerlendirebilirim (Ebru Günlük, 28 Kasım 2011)”.

Dijital sanatın geldiği son noktada hangi süreçlerden geçtiğini göstermesi açısından, etkinliğe ilişkin konular 3 grup arasında tarihsel sıralama gözetilerek verilmiştir. Kendisiyle yapılan görüşme sırasında Ebru’nun, etkinliğin planlanması sırasında önem verilen bu durumu ne kadar iyi anladığı araştırmacının dikkatini çekmiştir. Gruplar arasında gözetilen tarihsel bakış açısını, gruplar kendi içlerinde de uygulamış ve konuları geçmişten başlayarak kendi içlerinde sıralamışlardır. Ebru’nun bu durum ile ilgili görüşlerini belirttiği aşağıdaki paragraf, bakış açılarını açıklaması bakımında önemli görülmektedir:

“Kilometre taşlarında biz özellikle kurumları en sona aldık. Hani diğer arkadaşlarımız bilgisayarın gelişmesinden, teknolojinin gelişmesinden başladılar

hani zaten sırayla gitmesi en son kurumlara gelmesi de bence çok düzenliydi. Biz de kendi içimizde yine kurumları düzenli bir hale soktuk. Çünkü ilk ben Serendipity’i aldım. Hemen ilk sergilerden bu, dijital sanat anlamında. Diğer arkadaşlarımız da tarihleri bölüşerek hani günümüze kadar gelene kadar yaptık böyle. Yine kendi içinde düzenli oldu, grup içinde de kendi grubumuz içinde de düzenli bir tarih sıralaması yaptık. Yavaş yavaş oturdu bende oturdu en azından ben öyle düşünüyorum (Ebru G1, st.89-103)’’.

Etkinlik sunumlarına ilişkin bulgular. Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşme ve öğrenci günlüklerinden elde edilen verilerle grupların sunumlarına ilişkin aşağıdaki temalara ulaşılmıştır.

Tablo 30

Kilometre Taşları Etkinliğinde Gerçekleştirilen Sunumlara İlişkin Görüşler

Sunumlar
Görsel kullanımı
Zaman kullanımı
Farklı sunum yolları
Hazırlık çalışmaları

Öğrencilerin sunumlarını değerlendirirken görsel kullanımına çok önem verdikleri görülmüştür. Ahmet, birinci grubun sunumu için “*görsellerle biraz fazla desteklenseydi daha iyi olurdu diye düşünüyorum (Ahmet G1, st.224-225)*” ifadesini kullanırken, üçüncü grubun sunumu için ise “*İyiymiş çünkü görsellerle fazla desteklendi hani şu an bazı konu şey olmasa bile slayttan görüntüler falan geliyor aklıma (Ahmet G1, st. 251-252)*” ifadesini kullanmıştır. Aras, görüşmede görsellerle desteklenen örnekler üzerinden gerçekleşen öğrenmelerin daha kalıcı olmasından bahsetmiştir ve bu yüzden kendi grubunun sunduğu konulara ilişkin daha nitelikli öğrenme gerçekleştiğini belirtmiştir:

“Sınıfta kurumlar hakkında herkesin biraz da olsa bir bilgisi vardır. Çünkü bizim yaptığımız grup sunumunda herkes örneklerle anlattı ve en iyi yollardan, en iyi

öğrenme yollarından biri bence zaten örnekleyerek bir şeyler göstererek öğretme. O yüzden herkesde birşeyler vardır (Aras G1, st.205-212”).

Birinci grupta sunum yapan Gülşen ise görsel kullanamamalarının nedenini zamanı etkili kullanmamalarına bağlamıştır:

“Benim grubumda görsel eksikliği vardı biz onları toparlayamadık daha doğrusu işte baktık indiremedik kimisini işte atmaya çalıştık atamadık bunun gibi problemler oldu dedik hani anlatalım artık hani gece yarısına kadar bunları eşleştirdik anlayalım, okuyalım anlayalım, derken çok fazla zaman kalmadı dediğim gibi son haftaya sıkıştırınca bu şeyler sorunlar ortaya çıktı (Gülşen G1, st.235-243)”.

Kilometre taşları etkinliğinde, hazırlık sürecinde ve sunumlarda zamanın etkili kullanılamaması ile ilgili sorunlar yaşanmıştır. Gruplara verilen 30 dakikanın kullanımına ilişkin görüşlerini Ahmet Aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Bir de zamandan dolayı sorun olduğu için bizim grupta ilk bir ya da iki sunumdan sonra herkes biraz daha kısa tutmak zorunda kaldı. Ben de onlardan biriyim işte en sondan önce ben anlattım ve sadece işte İSEA’yı benim konum. İSEA’nın ilkinden Bbirkaç örnek gösterebildim, ikincisinden ve sonuncusundan örnek gösterebildim ya bunun üstüne ben daha uzun da sunum yapabilirdim Ama zamandan dolayı kısa kesmek gerekiyordu çünkü bir de en başta konuşulan herkesin yarım saat süresi vardı grup grup. Ama bunlar da olmadı (Ahmet G1, st.165-177)”.

Aras gibi Aydan da, sunum yaparken konularını kısa tutmak zorunda kaldığını günlüğündeki “Sunum aşamasında ise zaman kısıtlı olduğu için hızlı anlattım, karıştırdım biraz (Aydan Günlük, 28 Kasım 2011)” ifadesi ile belirtmiştir. Görüşme sırasında da bu konuya değinen Aydan “Sanki hani hızlı hızlı anlattık çok fazla bilgi vardı ayrıntı vardı hocam onu en kısa şekilde anlatmaya çalıştık, önemli yerleri. Ondan sonra bu yönden biraz sıkıntı yaşadığımızı düşünüyorum (Aydan G1, st.206-

213)’’ şeklinde belirttiği görüşünde konuları hızlı ve kısa anlatmak zorunda kaldıklarından bahsetmiştir.

Bu sorunların grup çalışması sürecinde yaşadıkları sorunlardan ileri geldiği söylenebilir. Grupların, konularına kendi içlerinde tartışarak hazırlanmaları ile sunumlardaki zaman sıkıntılarının en az düzeye indirilebilmesi söz konusu olabilir. Ayrıca grupların, etkinliğe hazırlık aşamasında araştırma yaparken de zamanı etkili kullanamadığı görülmüştür. Sezai, bu durumu “*Sunumu son bir haftaya sığdırdık ve her şey aceleye geldi. Bundan dolayı sunumda zorlanmalar oldu. Yani sunum için yeterince hazır değildim (Sezai Günlük, 28 Kasım 2011)*” ifadesiyle açıklamıştır. Gruplar kendilerine verilen 8 haftalık uzun süreyi değerlendirememiş, her hafta hatırlatılmasına rağmen hazırlıklarını son haftaya bırakmıştır. Öğrencilerin araştırma aşamasında bu kadar zaman kaybetmelerinin bir nedeninin de kendilerinden farklı sunum yolları düşünmelerinin istenmiş olmasıdır denilebilir. Musa bu durumla ilgili olarak görüşlerini şu şekilde dile getirmiştir:

“Baştan sona düşündük biz. İlk buluştuğumuz anda şöyle bir şey oldu, aslında sunum dışında nasıl anlatabiliriz şeklinde baya bir zorladık. Yani sunum yapmak istemedik açıkça farklı şeylerle gelmek istedik ki o da bizi hiçbir şey yapmamaya yönlendirdi hocam elimizden bir şey gelmiyor gibisinden biraz zorlandık gibi oldu yani benim düşüncem o oldu hocam. Yani farklı sunum yapalım derken sunum bile yapamadık öyle bir duruma geldik (Musa G1, st.218-227)”.

Farklı bir sunum yolu bulamayan birinci grubun etkinliğin hazırlık aşamasında bunaldıkları ve sunumlarını bir an önce yapıp kurtulmak istedikleri söylenebilir. Namık bu durumla ilgili olarak görüşlerini şu şekilde açıklamıştır:

“Şöyle düz bir anlatımdansa görsellik daha iyi. Ama sadece görselle de olmuyor desteklemek lazım. Ama farklı bir yol da bulmaya çalışmak lazım. Hani bunları zaten biliyoruz onun üstüne kafa yormak lazım iyi olması önemli değil bence bir şekilde yeni bir şey düşünmek önemli (Namık G1, st.188-196)”.

Etkinlik sürecinde gruplardan hazırlık çalışmaları ile ilgili dönüt vermeleri istendiğinde, yeni ve farklı sunum yolu bulamadıklarına dair bir sorun olduğunu dile getirmemiş ve yardım istememişlerdir. İkinci grup üyeleri farklı yollar düşündüklerini belirtmelerine rağmen bunları gerçekleştirmemiştir. Buse düşündükleri bir sunum ile ilgili olarak görüşlerini şu şekilde aktarmıştır:

“Benim böyle zihnimde bir şeyler canlanıyordu ama aslında hani nasıl yapacağımı da tam netleştiremiyordum. Hani bir araya gelemediğimiz için de netleştiremiyorduk nasıl yapacağımızı. Hani, zaman çizelgesi yapıp işte üzerine tarihleri atıp o zamanın önemli şeylerini, belki modası bile olabilir. Bu dönemde insanlar bu kıyafetleri giyiyordu işte şuranın başbakanı buydu falan filan diye. Böyle eğlenceli bir şey yapılmasını düşünüyordum ben hem akılda kalıcı olacaktı (Buse G1, st.89-98)”.

Buse’nin de bahsettiği gibi farklı sunumlar gerçekleştirilememiş olmalarının asıl nedeni olarak, grup üyelerinin bir araya gelmemesi, konu üzerinde düşünülmemesi, zaman harcamaması ve yeterince araştırma yapılmaması gösterilebilir. Bu noktada grupların etkinlik süresince nasıl hazırlandıkları sorusu önem kazanmaktadır. Üçüncü grup üyeleri çok fazla bir araya gelmese de konuları paylaşarak çalışmışlardır. Herkesin bireysel sorumluluğunu yerine getirmesi sonucu diğer gruplardan daha nitelikli bir sunum ortaya çıkardıkları söylenebilir. Aras, *“Bizim grupta yine diğerlerine nazaran herkes çalışmış. Bir şekilde yine de toplanamamak da bir araştırma yapmıştık o yüzden birşeyler ortaya çıktı (Aras G1, st.162-164)”* ifadesi ile hazırlık süreçlerini anlatmaktadır. Aydan grubunun ve kendisinin çalışma sürecine ilişkin görüşlerini şu şekilde açıklamıştır:

“Ben kendi grubum için olumlu düşünüyorum. Birlikte toplanıp kararlar alamasak da, bireysel olarak iyi çalıştık. Görüntü ve teorik bilgi yeterliydi. Önce bu konu ile ilgili daha detaylı bilgi sahibi oldum. Gelişim aşamalarını gördüm. Sonra ne tür evrelerden geçmiş olduğunu inceledim (Aydan Günlük, 28 Kasım 2011)”

Ebru ise, hazırlık sürecinde grup üyelerinin bir araya gelmemesinden rahatsız olduğunu ancak bireysel çalışmaları ile bu durumu olumsuzluk olmaktan çıkarabildiklerini belirtmiştir. Ebru görüşlerini *“Bu sunumda beni rahatsız eden sıkıntı grubumuzun bir araya gelememesiydi. Ama yine de herkesin konuya hazırlanmış olması bu olumsuzluğu olumlu bir hale dönüştürebildi (Ebru Günlük, 28 Kasım 2011)”* şeklinde günlüğüne yansıtmıştır. Etkinliğin hazırlık aşamasında grup üyelerinin bir araya gelememeleri sonucunda aksamalar yaşanması aslında grup çalışması ile ilgili yetersizliklerden ileri gelmektedir.

Grup çalışmasına ilişkin bulgular. Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşme ve öğrenci günlüklerinden elde edilen verilerle grup çalışmasına ilişkin aşağıdaki tabloda görülen temalara ulaşılmıştır.

Tablo 31

Kilometre Taşları Etkinliğinde Grup Çalışmalarına İlişkin Görüşler

Grup Çalışması
Bireysellik
İşbölümü
Planlama

Grup çalışması ile ilgili olarak, grup üyelerinin bireysel çalışma anlayış ve alışkanlıklarının öne çıktığı bu yüzden grup dinamiğinin sağlanamadığı görülmektedir. Aras, günlüğünde etkinlikteki çalışmalarını “sözde grup çalışması” olarak nitelendirmiş ve görüşlerini *“Grup çalışması olup bireysel sunum yapılan bir şekilde sözde grup çalışması yapıldı. Sonuç olarak herkesin kendi sorumluluğunu bilerek çalışması sonucu iyi sayılabilecek bir sunum ortaya çıktığını düşünüyorum (Aras Günlük, 28 Kasım 2011)”* şeklinde aktarmıştır. Görüşme sırasında aynı konuya değinen Aras, *“bizim grup, grup olamadı ama herkes yine bireysel olarak çalıştığı için birşeyler öğrendim. Bunlar hakkında bilgim var, kendim araştırsam daha çok öğrenirim üstüne ama sanat tarihi ve teknoloji hakkında şu anda bir bilgim yok (Aras G1, st.85-89)”* ifadesi ile etkinliğin tam olarak amacına ulaşmamasının nedenini grup çalışması yerine bireysel çalışılmasına dayandırmaktadır. Aras’ın belirttiği gibi, grup üyelerinin sorumluluk üstlenmesi ve bu

sorumlulukları kapsamında konularına çalışmış olması gruplarının sunum niteliğini arttırmıştır. Aydan da benzer şekilde *“Bireyselle kaçtı, hani herkes kendi konusu üzerinde bir grup gibi değildi ayrı ayrı bir grup gibi olduk sanki. Ama yine de aklımızda o düşünce vardı biz bir grubuz sorumluluğumuz var. Yapmamız gerekiyor gibi (Aydan G1, st.152-159)”* şeklinde ifade ettiği görüşleriyle bireysel sorumluluklarını yerine getirdiklerini belirtmiştir. Üçüncü grup üyeleri bu şekilde sorumluluk üstlenme bilinci ve yeterliği ile hareket etmeye yönelirken, birinci ve ikinci grupların üyelerinde ise biraraya gelememe sorunu, isteksizlik ve etkinlikten uzaklaşmalara neden olmuştur.

Grup üyelerinin biraraya gelme sorunu ile ilgili olarak öğrencilerin sorumluluk bilincine sahip olmaları kadar birbirleriyle uyum sağlamaları da önemli görülmektedir. Üyelerinin fikir birliği sağlayamayışı grup dinamiğini olumsuz olarak etkilemektedir. Buse'nin bireysellik ve grup dinamiği ile ilgili görüşleri de bu yöndedir:

“Bireysel, aslında yani bireyselliğin de kendine göre iyi tarafları var, hani sadece kendiniz şunu yapacağım deyip yapıyorsun. Bunu yapalım mı deyince biri işte karşı çıkabiliyor, hayır şöyle bir şey yapalım falan. Ama grup içinde de eğer güzel bir dinamik varsa, güzel de bir fikir varsa grup çalışması çok daha verimli olabilir, hem de kolay olur (Buse G1, st.156-165)”.

Etkinlik kapsamında grup çalışmasından fazla verim alınamaması, öğrencilerin bireysel çalışma alışkanlıklarına bağlanabilir. Öğrencilerle yapılan görüşmeler sırasında bireysel çalışma alışkanlığı ile ilgili önemli verilere ulaşılmıştır. Ahmet'in, *“Zaten bu grup çalışması olayı bundan önce de yine baya konuşulmuştu hani genelde bizim bölüm olarak da bireysel çalışmaya bir itekleme söz konusu grup da hani belki böyle alıştığımızdan dolayı öğrenciler de pek sıcak bakmıyor (Ahmet G1, st.69-72)”* şeklinde dile getirdiği görüşündeki bölüm olarak bireysel çalışmaya yönlendirilmesi ifadesi önemli görülmektedir. Güzel Sanatlar Eğitimi bölümlerinde öğrencilerin resim, özgün baskı, grafik tasarım, heykel gibi ana sanat dallarında farklı tekniklerle de olsa genellikle bireysel olarak çalıştıkları unutulmamalıdır. Dijital sanatın kendisinin ve dijital sanat dersinin söylemlerinde önemli yer tutan ancak öğrencilerin geçmiş öğrenmelerinde yer almayan kolektiflik, etkileşim, işbirliği gibi kavramlarına ilişkin bilgi ve yeterliklerin kazandırılmasının zorlu bir süreç olduğu söylenebilir. Ahmet gibi

Cem de bireysel çalışma alışkanlıklarını kıramadıklarını belirttiği görüşlerini “*Eskiden gelen bir alışkanlığımız oluyor hep tek çalıştığımız için. bireysel çalıştığımız için ona alıştığımız için ya da ona çalışmaya itildiğimiz için çoğu zaman öyle oluyor Hani aslında birinci sınıftan bunun kazandırılması lazım diye düşünüyorum (Cem G2, st.441-418)*” şeklinde ifade etmiştir. Ahmet ve Cem’in görüşleri, dijital sanat dersini alan birçok öğrencinin görüşlerini özetlemektedir. Her iki öğrencinin sözlerinde yer alan “bireysel çalışmaya itilme” ifadesi güzel sanatlar eğitimi bölümlerinin ve sanat eğitimcilerinin üzerine eğilmesi gereken önemli bir konu olarak görünmektedir. Eğitimcilerin bireysel görüşlerinin yanında, kurumların program ve derslerinde, yeni yöntem ve yaklaşımlara göre belirlenmiş değişiklik ve geliştirmelere gidilmesi gerekliliği söz konusudur.

Görüşmelerde grup çalışması konusunda öne çıkan başlıklardan biri de işbölümüdür. Grup üyeleri arasında bir işbölümüne başvurularak çok geniş olan araştırma konuları sınırlandırılmaya çalışılmış ve her bir grup üyesi bir alt başlık üzerine çalışmıştır. Etkinlik süresince bireyselliğin söz konusu olmasına neden olan durumlardan birisi de işbölümünün bu şekilde yapılmış olmasıdır. Bunun dışında bazı gruplarda Aras ya da Ahmet gibi lider görevi gören, grubu bir araya getirmeye çalışan öğrenciler kendiliğinden bu özellikleri göstermeye başlamıştır. Aras’ın “*Ben kendim işte en azından herkesi organize etmeye çalıştım şu tarihte toplanalım, şu saatte toplanalım herkese uygun bir vakit bulmaya çalıştım (...)o gelen, en fazla üç gelen arkadaşla en azından bir konu paylaşımı oldu herkes bir konu seçti (Aras G1, st.98-106)*” şeklinde aktardığı görüşleri, çalışmanın organizasyonunu sağlamaya çalışması açısından önemlidir. Ebru’ya göre grup çalışmaları sırasında kimse lider olmamıştır çünkü grubun kendi dinamiği buna izin vermemiştir. Bu durumu “*Ben grup işlerini seviyorum, hani grup işlerinde ben böyle grubu yöneten falan da olmayı severim. Grubu belli bir dinamiğe sokmayı falan çok severim ama onu yapmaya çalıştığımızda bile o da olmadı yani. Bu grupta işlemedi, imkanı yok (Ebru G1, st.215-225)*” şeklinde aktardığı görüşleriyle açıklayan Ebru, bu yüzden çalışmalarının bireysel kaldığını, grup çalışması olamadığını belirtmiştir. Yine de işbölümü yaptıklarını ve bu işbölümünün işlerini kolaylaştırdığını aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Bu işi grup olarak yapmak sıkıntı değil bence. Daha güzel çünkü herkes bir şeyleri bölüşüyor. Mesela biz kurumları anlattık. Kurumlarda bütün kurumları anlatmamın imkanı yoktu. Ama 5 arkadaşlık ve beşimiz hepimiz birer kurum alıp dijital sanatla ilgili o kurumları tanıttığımızda daha verimli oldu. Hem ben yorulmadım hem arkadaşlarım konuyu bölüşmüş oldular. Ama bizden kaynaklanan bir problem olaraktan toparlanamadık biz (Ebru G1, st.45-56)”.

Ebru görüşmede konuyu yine bir araya gelememelerine bağlamış ve bu sorunun da kendilerinden kaynaklandığını belirtmiştir. Ebru gibi Ömer de, önce işbölümü yapılmasını, sonrasında ise bir araya gelinerek tartışılmasını doğru bulmaktadır. Ömer konuyla ilgili görüşlerini günlüğüne aşağıdaki gibi yansıtmıştır:

“Hazırlık aşamasında grup ile iyi organize olamadık, konu veya görev dağılımı yapılmadığı için planlı bir araştırma gerçekleşmedi Aynı zamanda sunum aşamasında da bir görev dağılımı yapılmadı. Grup çalışması olduğu için ilk önce görev dağılımı yapılmalı ve plan yapılmalı. Belli aralıklarla grup bir araya gelerek değerlendirme yapmalıydı. (Ömer Günlük, 28 Kasım 2011)”.

Cem, kendisiyle yapılan görüşmede grup üyelerinin işbölümü, işbirliği ve paylaşımcılık konusunda çekimser kalmalarının etkinlik ile ilgili heveslerini yok ettiğinden bahsetmiştir:

“Bazı arkadaşlar ne biliyim hani pek yanaşmadı gibi. Ben onu fark ettim. Hani öyle olunca insanın da hevesi kaçabiliyor. Türkiye’nin büyük bir sorunu diye düşünüyorum hani. Bu şeyden de geliyor hani ailenin ne biliyim, çocuğunu hani nasıl diyim bireysellik (...) hazır bulunuşluk hani önceden kazandırılmış Hep yani ben merkeziyetçilikten de kaynaklanıyor hani grup olamayışımız Yani burda bile çoğu kişi birbirine bilgi vermiyor. Hani bir program konusunda olsa bile (Cem G2, st.850-872)”.

Cem’in grup çalışması konusundaki sıkıntıları, Türkiye çapında genellemesi ve aileden gelen eğitimde çocuğun bireysel yetiştirildiğini, aldıkları eğitim sırasında grupla

çalışma yerine bireyselliğe yönlendirilen öğrencilerin bu davranışlarını üniversitede de sürdürdüğünü belirtmesi önemlidir. Grup çalışmalarında nasıl işbölümü yapıldığı çalışmanın planlanmasını ve sonrasındaki bütün süreci etkilediğinden Cem’in bahsettiği gibi grupla çalışma konusunda erken yaşlarda bilgi ve yeterlik kazandırılmaya çalışılmalıdır.

Grup çalışmasında işbölümünün, bir araya gelerek fikir paylaşmanın ve planlamanın önemini görüşme sırasında Ebru güzel bir şekilde özetlemiştir. Ebru’nun konuyla ilgili görüşleri aşağıdaki gibidir:

“Biz hepimiz yine grubun toplanıp toplanamaması durumuna geleceğim, eğer hepimiz beraber toplanıp konuşsaydık birbirimize konularımızı anlatsaydık ya da bunlar üzerine en ufak böyle özet geçseydik, hani yok şöyle demeyelim de onu böyle diyelim bak şuradan iki konumuzu birbirimize bağlayabiliriz bu sergiler çok benziyor amaçları çok ortak falan hani hatta sen benim sergimi örnek ver diyebilirdik hani. Çünkü ben bunu konuşma arasında demek durumunda kaldım. Aydan’ın gösterdiği birşeyde bak dedim bu benim şeye benziyor galiba. Ben ilk kez görüyorum aa bu benimkine benziyor dedim ama biz aynı gruptayız bunu dememem gerekiyordu (Ebru G1, st.236-251)”.

Etkinliğin katkılarına ilişkin bulgular. Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerle kilometre taşları etkililiğinin katkılarına ilişkin başlıca 2 temaya ulaşılmıştır. Grup çalışmasında biraraya gelme ve organizasyon konularında sorunlar yaşayan öğrenciler etkinliğin hedeflerine tam olarak ulaşamadığının farkındadırlar. Yine de özellikle sanat tarihi bilgilerine katkı sağlandığını ve araştırma yapma becerilerinin geliştiğini belirtmişlerdir.

Tablo 32

Etkinliğin Katkılarına İlişkin Görüşler

Etkinliğin Katkıları
Sanat tarihi bilgisi
Araştırma yapma becerisi

Gülşen sanat tarihi konusunda eksikleri olduğunu ve etkinlik sayesinde bu eksiklerini giderme yolunda bir adım attığını belirttiği görüşlerini aşağıdaki şekilde dile getirmiştir:

“Pop Art’ı ben resim öğrencisi olduğum halde çok fazla bilmiyordum işte pop art in öncüleri olsun arkadaşlarımın araştırdık, araştırdıkları olsun, onları öğrenmiş oldum. İşte dünden bugüne neler gelişmiş işte teknoloji adına neler yapmışız u bunların biraz daha farkında oldum aslında hani dediğim gibi her zaman biliyoruz farkındayız aslında hepsi kullandığımız şeyler ama işte bu kadar hızlı bu kadar geliştiğini ya da derslerimize bu kadar katkıda olduğunu bilmiyordum (Gülşen G1, st.142-151)”.

Birinci grubun bir üyesi olan Gülşen ve arkadaşları dijital sanatın fikirsel kökenlerini sağlayan öncü akım ve sanatçılardan bahsetmiştir. Aydan grubun bu konudaki ilişkilendirmelerinin kendisi açısından faydalı olduğunu *“Birinci grup da az çok şey, onlar hani diğer sanat akımlarıyla dönemleriyle ilişkilendirdikleri için gerçekten hani o benim aklımda kalıcı oldu (Aydan G1, st.309-311)”* şeklinde ifade etmiştir. Birinci grup üyelerinden Musa da, etkinlik sırasında gerçekleştirdiği araştırmalar sayesinde sanat tarihi ile ilgili bilgi etkisizliklerini gidermeye başladığını şu şekilde açıklamıştır:

“Ben zaten hocam sanat tarihi hakkında biraz zaten pek temeli olan birisi değilim merak edip de aslında yapmak istediğim ki bunu ders dışında yapmak istediğim şeylerden birisi olarak ekliyordum yani öğrenmek istediğim ama ders dışında kendi, kendi çabalarım ile öğrenmek istediğim bir konu olarak eklemiştim. Ders içerisinde daha faydalı oldu ders sadece onu biraz daha şey yaptı, daha erkene aldı, önceye aldı (Musa G1, st.126-133)”.

Musa gibi sınıftaki diğer öğrenciler de araştırma yapmanın kendileri için farklı açılardan katkılar sağladığını belirtmişlerdir. Namık, etkinlik sürecinde kendi konusu ile ilgili araştırma yaparken başka bir çok kaynağa ulaştığını ve bunun kendisine çok faydalı olduğunu belirtmiştir. Gülşen ise, araştırma yaparken edindiği okuma

alışkanlığının bilgilerin akılda kalıcı olmasını sağladığını ifade etmiştir. Dersler sırasında konuyla ilgili önceden okuma yapmış olmanın dersteki performansını olumlu yönde etkilediğini dile getiren Gülşen, bu görüşünü şu şekilde açıklamıştır:

“Okuyup da geldiğim derslerle okumayıp hiç bir şey bilmeden geldiğim dersler çok fark ediyor. Hani siz konuştukça haa burada bu geçmişti diyerek yani onunla ilgili bir bağlantı kurabiliyorum ama öbür türlü sadece yani sizi dinliyorum o an beynime yerleşiyor sonra tekrar uçup gidiyor (Gülşen G1, 185-192)”.

Gülşah araştırma yapmayı çok sevmediğini, araştırmanın kapsamı derinleştikçe kendisinin sıkıldığını çok defa belirtmiştir. Ancak güncel, üzerinde tartışılabilir konular, çalışmalar ya da kişiler kendilerine araştırma konusu olarak verildiğinde araştırma yapmak istemeyen öğrencilerin bile ilgisinin arttığı gözlenmiştir. Gülşah bir televizyon programına konuk olarak katılan Ali Alışır'ı gördüğünde, derste hakkında bilgi sahibi olduğu için dikkatini çekerek programı izlediğini ve böylece kendisinin de çok ilgilendiği fotoğraf sanatı ile ilgilenen bir sanatçıyı fark etmeden kanalı değiştirme tehlikesini atlattığını belirtmiştir (Gülşen G1, st.520-531). Gülşen'in bu şekilde yaşamında bir örnek sunarak araştırma yapmanın önemini vurgulaması önemlidir. Benzer şekilde Ebru'da bir konuyla ilgili araştırma yapmanın kendisini mutlu ettiğini şu şekilde açıklamıştır:

“Kütüphaneye gittiğimde bir kaynak bulduğumda hani o kaynakların içinden bilgileri çektiğimde gerçekten bir şeyi ben yapmış oluyorum ve gerçekten beni mutlu ediyor onun dışında zaten hocanın buradan buraya kadar çalışın da haftaya gelin dediği şeyi biliyoruz ki hepimiz çalışmıyoruz (Ebru G1, st.461-465)”.

Ebru'nun belirttiği gibi öğrencinin kendisinin anlamlı bilgi edinmeyi başardığını görmesi öğrenmede niteliği oldukça artırmaktadır. Ebru, görüşmede geçmişten bu yana hazır bilgiye alıştırdıkları ile ilgili ifadeler kullanmıştır. Hazır bilgiye alışmış olmaları yüzünden, bilgiyi kendileri yapılandırmaları istendiğinde, özellikle de konuyla ilgili deneyimleri olmadığında öğrencilerin sorun yaşadığı gözlenmiştir. Bu durumla ilgili olarak Buse bölümünde genelinde benzer bir sorun yaşandığından bahsetmiş ve

görüşünü “Yine bölümle alakalı bir şey. Hani şu grup değil de, başka bir grup bizim yerimizde olsaydı yine, ya eminim onlar da aynı şeyi söylerdi. İşte bu da herhalde bizim dönemimizden kaynaklı yine, taa ilkokullardan falan (Buse G1, st.338-345)” şeklinde ifade etmiştir. Buse’nin bu yorumunun açıklaması aslında günlüğüne yazdıklarında bulunabilir:

“Sanat sorgulaması, içinde bulunduğumuz çağın gerektirdikleri, dünyada neler olurken biz neredeyiz gibi sorgulamaların içine giriyorum. En olumsuz şey aslında bizim bu yaşa kadar alıştırıldığımız eğitim sisteminden kaynaklanıyor olsa gerek. Ders oldukça zevkli ve dolu ancak biz bu kadar doluluğa ve araştırmaya alışık olmadığımızdan aksaklıklar yaşanabiliyor (Buse Günlük, 24 Ekim 2011)”.

Buse’nin bu yorumu, derste araştırma yapma, grupla çalışma gibi konularda yaşanan birçok sorunun kaynağını işaret etmektedir. Görüşme sırasında Gülşen de, Buse’nin görüşlerine benzer şekilde sorunun kaynağını eğitim sisteminde yaşanan sıkıntılara kadar götürmektedir:

“Bizde biraz da mesela araştırma ruhu yok. Yani kesinlikle araştırma ruhu yok. Araştırma olsa aslında üniversiteye geliyoruz, ne için geliyoruz hani para verip de gelmiyoruz isteyerek geliyoruz ama hep kaçıyoruz bundan. Yani çok değişik aslında amaç not olmamalı bir şeyler öğrenmek olsa belki daha çok talep görecekti ama işte çocukluktan beri biz notla koşullandığımız için diyeyim onun için bence bu sorunlar oluyor (Gülşen G1, 498-511)”.

Derste yaşanan sorunların kaynağı çok derinlere ve eskilere dayansa da, en azından farkındalık sağlanarak ilerleme kaydedildiği söylenebilir. Her ne kadar grup çalışması ve araştırma yapma ile ilgili olumsuzluklar yaşansa da, sunumları sırasında eksiklerini öğrencilerin fark etmesi, kendilerini ve arkadaşlarını eleştirel şekilde değerlendirmeleri sağlanmıştır. Yaşanan olumsuzluklar, sonraki çalışmalarda nasıl davranmaları gerektiği konusunda kendilerine ders çıkarmalarını sağlamış ve bu şekilde anlamlı öğrenme gerçekleştirebilmiştir. Bu durumla ilgili olarak Ahmet’in görüşleri aşağıdaki gibidir:

“Bence herkes farkında hani bundan sonra yine böyle bir şey olursa hani eksikleri belki yine böyle toplu halde konuşulur hani herkes hani yok ben bilmiyordum duymuyordum yine bahaneler olmaması adına bence yine bazı şeyler Yani bence şey olur ya herkes farkında bundan sonraki bir iş içinde uı bence herkes biraz daha ciddi çalışacaktır (Ahmet G1, st.303-311)”.

Etkinlik Süresince Yaşanan Sorunlara İlişkin Bulgular

Araştırmanın 3. Sorusu olan *“Dijital Sanat dersinin sanat eğitime entegrasyonuna yönelik uygulamalarda yaşanan sorunlar nasıl çözümlenebilir?”* sorusuna ilişkin olarak Kilometre Taşları etkinliği süresince yaşanan problemler ve getirilen çözüm önerileri açıklanmaktadır. Etkinlik sonrasında kendileriyle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerle, öğrencilerin etkinlik süresince yaşadıkları problemler 4 tema altında toplanmıştır:

Tablo 33

Etkinlikte Yaşanan Sorunlara İlişkin Görüşler

Sorunlar
Zamanı etkili kullanmamak
Grup dinamiği
Bir araya gelememek
Önemsememek
İsteksizlik
Kaynak yetersizliği

- Öğrencilere etkinliğe hazırlanmaları için 8 hafta süre verilmiştir. Dersler sırasında her hafta, çalışmalarının ne durumda olduğu, yardım ya da kaynak isteyip istemedikleri, grupların bir araya gelip gelmediği öğrencilere sorulmuştur. 1. grup üyeleri sunumları sırasında son hafta 4 kez bir araya gelip çalıştıklarını ancak bu zamanın yeterli olmadığını belirtmiştir:

“Aslında hocam ilk başta biraz soğuk bakmıştım baya bir uzun süre falan gibisinden düşünmüştüm, konular biraz basit gibi algılamıştım. Sürenin çok uzun

olması bir yandan, yaparız ne olacak gibisinden düşünmüştüm. Ama düşündüğüm gibi olmadı son haftada yetiştirmek için 4 kere buluştuk arkadaşlarla O biraz sorun oldu işte yani sorun olma kısmı 4 kere buluşmamız yetmedi. Yani bunu baştan beridir gerçekten 2-3 haftaya belki yaymamız lazımdı (Musa G1, st.18-33)''.

İkinci grupta çalışan öğrenciler, grup üyeleri arasında birlik sağlayamadıkları için hiç bir araya gelemediklerini ifade etmiştir. Bu gruptan Buse ve Ahmet hazırlık aşamasında farklı sunum yolları için düşündüklerini ve bazı fikirler bulduklarını belirtmişlerse de bir araya gelinmediği için bu fikirler uygulanamamıştır.

3. grup üyeleri fiziksel olarak bir araya gelemediklerini ancak sanal olarak Msn ve Facebook üzerinden birbirleriyle etkileşime geçerek çalıştıklarını söylemişlerdir. Bu gurubun üyelerinin aynı ana sanat atölyesinde çalışmalarına rağmen etkinlik ile ilgili olarak bir araya gelip çalışamamaları araştırmacının ilgisini çekmiştir. Aras, birbirlerini görseler, bir arada olsalar da etkinlikle ilgili çalışma yapmadıklarını belirtmiştir.

Genel olarak grupların hepsinin etkinlik için kendilerine verilen zamanı etkili kullanamadıkları, çalışmalarını son ana bıraktıkları gözlenmiştir. Geçerlik komitesi toplantılarında bu durum tartışılmış ve komite üyelerinin de önerisi ile araştırmacı sonraki etkinliklerde sınıf dışı buluşma yer ve saatleri belirlemiştir. Bunun için öğrencilerin danışmanlarından ders programlarını alarak hepsi için uygun olabilecek zamanları seçmiştir. Dönem içinde, 1 kez kampus dışında bir kafede, 2 kez de kampus içinde öğle ve akşam yemeklerinde bir araya gelinmiştir. Araştırmacı da bu buluşmalara giderek, etkinliklere zaman ayırma konusunda öğrencilere rol model olmaya çalışmıştır. Sınıf dışı buluşmalardan olumlu sonuç alındığı söylenebilir. Öğrenciler çok acil işleri çıkmadığı sürece bir araya gelmeye, işleri olduğunda da haber vermeye başlamışlardır. Bir araya gelindiğinde dersle ilgili konuşulmuş, etkinliklerle ilgili fikir alış verişi ve planlamalar yapılmıştır. Özellikle son etkinlik olan dijital sanat sergisi sırasında bu buluşmalar çoğalmıştır. Sergi tarihi yaklaştığında öğrencilerin kendileri yer ve zaman belirleyerek araştırmacıyı buluşmalara çağırmaya başlamışlardır. Araştırmacının, öğrencileri bu şekilde sınıf dışı bir araya getirmeye çalışmasıyla ilgili olarak Ebru görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Bence etkili yani sonuçta burda benim sekiz dokuz dersim var hiçbir hocamla da gidip kafede, simit sarayında ondan sonra yani böyle farklı bir ortamda ders işlediğimizi ya da ne bileyim proje üzerine konuştuğumuz, ders konuları üzerine neler yapabiliriz, hani nasıl olmalı diye bizim fikrimizin alındığı yani bu sınıf ortamında bile çok olmuyor kaldı ki gidip de böyle bir farklı bir sosyal alanda hiç olmuyor yani olması imkansız bile diyebilirim başka hocalar için. Hani hocam gidelim sizle falan desek böyle hoca hani güler sırtını döner falan. Siz gelirsiniz ama başka hocalar için diyorum o yüzden hani ilk başta böyle gerçekten hala da güzel geliyor bir hocayla bir yere gitmek ondan sonra beraber birşeyler yiyip içerek hani ders konuşmak e dersin dışında da başka hayattan günlük hayattan birşeyler konuşmak onun dışında da yine dönüp proje olsun herhangi bir konu üzerine olsun konuşmak çok güzel. Bu okul dışında da hani eğitimi devam ettirmek gibi bir şey yani hani bu voice thread den devam ettiriyoruz ya bu sadece dijital ortamlar üzerinden dijital teknolojiler üzerinden değil de normal hani gerçekten somut olarak yine bir şekilde devam ettiriyoruz. Okulun da tek eğitim ortamı olmadığını o şekilde görebiliriz yani bence çok güzeldi (Ebru G2, st.509-536)”.

Ders dışında biraraya gelmenin grupla çalışma alışkanlığı kazandırma açısından faydalı olabileceği düşünülmüştür. Araştırmacının ders dışında öğrenciler biraraya getirmesi bu alışkanlığın geliştirilmesi açısından yararlı olmuştur. Ahmet’in konuyla ilgili görüşleri araştırmacının tavrı hakkında ipuçları sağlamaktadır:

“Belki işin daha ciddiye alınması noktasında bazılarında işe yaradı hani aynı şeyi ben deseydim toplanalım diye belki biraz daha bahaneler artardı yok işim var gelemem edemem ama hani sizin olmanız zaten hani derste de, ders dışında da biraz daha hani alıştığımız hani öğretmen şeyinden hani biraz daha farklı davranmanızın da mutlaka faydası var (Ahmet G2, st.202-208)”.

Sezai de, Ahmet’in düşüncelerine benzer şekilde araştırmacının kendisini işe dahil etmesini yararlı bulduğunu belirtmiştir:

“Bence hani gruplar vakit ayırmaya çalışıyorlar o konuda sizin işin içine girmeniz, diğer konuda arkadaşlara diyorduk işte bugün gelemem şu gün

gelemem diye konuşuyorlardı biz de tamam diyorduk, ne zaman müsait olursan haber ver,oOnlar da haber vermiyorlardı. hani belli bir kişinin şu saatte buluşmamız gerekiyor demesi gerekiyordu da hani bilmiyorum vakit ayırmıyorlardı yani ben benim için sorun değildi ben ne zaman görüşmek istesek görüşelim diyordum ama bir hafta iki haftayı geçiyordu bu şeyler (Sezai G2, st.202-214)”.

Zaman kullanımı konusunda yardımcı olabilecek bir diğer çözüm olarak SL ortamı önerilmiştir. Araştırmacı hem yeni bir ortamı deneyimlemeleri hem de sınıf dışında zaman ayırarak bir araya gelebilmeleri için öğrencilere SL’de bir mekan adresi vererek bir araya getirme yoluna gitmeyi planlamıştır. Bu öneriye ilişkin bulgular SL buluşmalarının gerçekleştirildiği 11. hafta derslerinin sonunda açıklanmaktadır.

- Öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilerle “grup dinamiği” teması altında toplanan bulgular, grup çalışması ile ilgili ciddi sorunlar yaşandığını göstermektedir. Bir araya gelememe ve etkinliği önemsememe grup dinamiğini etkileyen iki önemli unsur olarak öne çıkmıştır.

Herkesin etkinliğe aynı önemi gösterip ilgilenmemesi grup çalışmaları sırasında yaşanan sorunların bir nedeni olarak gösterilebilir. Ebru bu durumla ilgili düşüncelerini “*Grup işi biraz sıkıntı oldu bizde. O bizden kaynaklanan bir şeydi gerçekten. Arkadaşlar hani herkesin aynı düzeyde önemsememesinden kaynaklanan bir sıkıntı oldu (Ebru G1, st.38-42)”* olarak ifade etmiştir. Buse ise konuya ilişkin görüşlerini “*Aslında herkesin bir üşengeçliği de söz konusu bence yani yaparız işte falan erteleme, önemsememe ya da başka öncelikler (Buse G1, st.68-71)”* şeklinde aktarmıştır. Etkinliğin öneminin fark edemedikleri ile ilgili olarak Musa, “*Hocam konuyu aştık yani ne diyeyim etkinliğin son anda önemini kavrayabildik bence ki ilk defa böyle bir proje zaten gerçekleştiriyoruz bizde geçip sınıfta anlatma araştırma böyle bir proje sunma etkinliğine katıldık ilk olduğu için bence hocam (Musa G1, st.67-71)”* ifadesiyle görüşlerini belirtmiştir. Musa’nın değindiği gibi, bu tür geniş ölçekli araştırma gerektiren ve grup çalışması yoluyla gerçekleştirilebilecek bir etkinliğe ilk defa katılıyor olmaları öğrencilerin sorunlar yaşamasına neden olduğu söylenebilir. Sonuç olarak

düşünüldüğünden izlenmesi uygun bulunmuştur. Cumartesi gününe alınan film gösterimine Ahmet, Aras, Buse, Namık ve Cem katılmıştır. Öğrenciler ve araştırmacı yanlarında getirdikleri içecekler ve cipsler eşliğinde iki filmi arka arkaya izlemişler sonrasında da filmdeki temalar ile ilgili tartışmalar gerçekleştirmişlerdir. Öğrencilerin atölye ortamına ve birbirlerine bağlanmaları hedeflenerek düzenlenen film gösterimleri, sıcak bir ortam sağlamaya başlamıştır. 23 Kasım 2011 tarihinde izlenen *Be Kind Rewind* filmi sonraki haftalarda gerçekleştirilmesi planlanan ses kolajı etkinliğine fikir sağlayabileceği düşünülerek seçilmiştir. Araştırmacı Pratt Intitute’da gözlemlediği ders esnasında Michel Gondry’nin *Deitch* isimli projesinden haberdar olmuş ve yönetmenin kitabını alarak inceleme projeyi, filmlerini ve fikirlerini incelemiştir. Projede birbirlerini hiç tanımayan ve sinema sanatıyla hiç ilgileri olmayan insanlar grup haline getirilerek, hazırlanan basit setlerde bir filmi başından sonuna oluşturarak kaydetmeleri sağlanmaktadır. Seçilen film de yönetmeni olan Gondry’nin yaratıcılığını yansıtmaktadır. Filmde 2 arkadaş kısıtlı imkanlarına parlak çözümler geliştirerek ünlü filmlerin yeniden çekimlerini gerçekleştirmektedir. Derste öğrencilerin öğretmen olduklarında çok fazla teknolojiye erişim imkanı sağlayamayacakları düşüncesine sahip oldukları görülmüştür. Böyle bir komedi filmi izlemelerinin, en kötü şartlarda bile problemlere mutlaka yaratıcı çözümler bulunabileceği fikrini öğrencilere verebileceği düşünülmüştür. Bu kez öğrencilere gösterime gelirken patlamış mısır da getirmeleri şart koşulmuştur. Gösterime Aras, Namık, Ahmet, Buse, Aydan ve Ebru katılmıştır. Filmi izlerken öğrencilerin eğlendikleri gözlenmiştir. Birlikte paylaşımlarda bulunmanın sınıftaki grup dinamiklerini güçlendirmeye başladığı görülmüştür. Film sonrasında öğrencilerin genelinde “*bunlar böyle yapılabiliriyorsa biz de yaparız*” fikrinin hakim olduğu ve cesaretlendikleri gözlenmiştir. 3 Aralık 2011 tarihinde siber punk kültüründe kült bir film olarak tanımlanan *Akira* filmi ve 3 farklı yönetmenin 3 kısa hikayesinden oluşan *Memories* adlı filmler izlenmiştir. Ahmet, Aras, Numan, Buse, Aydan, Cem, Ömer, Sema ve Sezai gösterime katılmıştır. 7 Ocak 2012 tarihinde Ahmet Uluçay’ın senaryosunu yazdığı ve yönettiği *Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak* adlı filmin izlenmesi planlanmıştır. Belirlenen saatte öğrencilerin bazılarının dersleri, bazılarının işleri olduğundan yeterli katılım sağlanamamış ve gösterim iptal edilmiştir. Birkaç gün sonra öğrencilerin kendileri araştırmacının yanına gelerek bu filmi izlemek istediklerini belirtmişlerdir. Böylece grup kendiliğinden oluşmuş, daha öncesinde araştırmacının

yaptığı projeksiyonu ve ses düzenini kurma işlerinin hepsini öğrenciler gerçekleştirerek araştırmacıyı izleyici olarak davet etmişlerdir. Öğrencilerin ders dışında da bir araya gelerek çalışabildikleri görülmüş böylece dolaylı yoldan da olsa grup çalışmasına ilişkin çözüm sağlanabilmiştir.

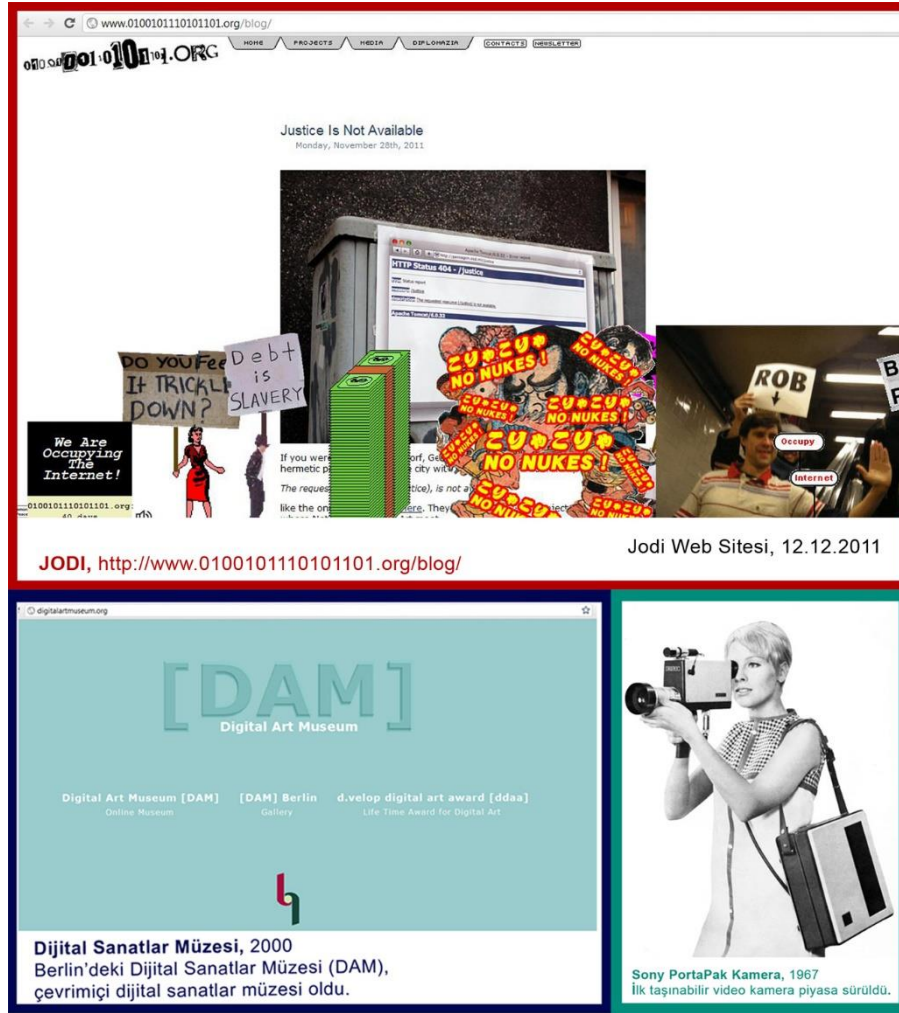
Ders dışı etkinliklerin yansıra, grup çalışması ve sunumlarındaki bilgi eksikleri ile ilgili 2 soruna çözüm önerisi olarak çevrimiçi bir ortam olan Voicethread’de sunumlarını yinelemeleri ve sınıf içi uygulama olarak “Dijital Sanat Zaman Çizelgesi” oluşturulması düşünülmüştür. Bu 2 çözüm önerisi ile hem grupların birlikte çalışarak sunumlarını dijital ortama aktarması ve diğer öğrencilerin yorumları ile etkileşime geçilebilmesi, hem de sınıf içinde grup olarak çalışmaları hedeflenmiştir.

Sınıf blogundaki 1 Aralık 2011 tarihli gönderim ile öğrencilere Voicethread ortamında sunumlarını oluştururken nelere dikkat etmeleri gerektiği konusunda bilgi verilmiştir. Bu ortamda oluşturacakları sunumların 2. vize notlarına etki edeceği hatırlatılmıştır. Öğrencilere sunumlarını grup olarak oluşturmaları gerektiği özellikle belirtilmiştir. Sema ve Ebru 11 Aralık 2011 tarihinde, Aydan 17 Aralık 2011’de, Namık ve Aras 18 Aralık 2011’de ve Cem 20 Ocak 2012 tarihinde Voicethread sunumlarını sınıf blogunda paylaşmıştır. Her grubun birer tane olmak üzere toplamda 3 tane Voicethread hazırlamaları gerektiği üzerinde ısrarla durulduğu halde öğrenciler yine bireysel olarak kendi hesaplarından sunumlarını hazırladıkları görülmüştür. Dersteki sunumlarını voicethread ortamına metin, ses ve video kaydı ile aktaran öğrenciler birbirlerinin sunumlarına da yorum yapmamıştır. Voicethread sunumları üzerindeki tek etkileşim Aras’ın sunumuna Namık’ın yorum yapması ile sınırlı kalmıştır. Namık ise yorumunda içerik ile ilgili bir yaklaşım göstermemiş, örnek olarak verilen bir çalışmayı biçimsel olarak değerlendirmiştir. Bu noktada sunumların Voicethread ortamına aktarılarak etkileşim sağlanabileceği düşüncesinin bir çözüm yolu olarak yetersiz kaldığı söylenebilir. Araştırmacı, öğrencilerin dijital sanat ile ilgili bilgilerinin henüz tam anlamıyla kavranmadığı bu yüzden de dijital ortamda etkileşime geçemedikleri sonucuna ulaşmıştır. Voicethread’in teknik kullanımında yeterli oldukları gözlenen öğrencilerin birbirleriyle etkileşime geçmemelerinin nedeni kendilerine sorulduğunda anlamlı bir cevap alınamamıştır. Bunun üzerine araştırmacı Zaman Çizelgesi etkinliğine yoğunlaşmaya karar vermiştir.

Araştırmacı, sınıf içi uygulama olarak hem bütün sınıfın birlikte çalışabileceği hem de dijital sanata ilişkin kilometre taşlarını görsel olarak sıralayabilecekleri bir etkinlik planlamaya çalışmıştır. Araştırmacının günlüğünden alınan söz konusu uygulama ile ilgili düşünceleri aşağıdaki gibidir:

“Öğrencilerin sunumlarında, seçtikleri kilometre taşı olarak akımların, sanatçıların, eserlerin, teknolojik gelişmelerin dijital sanat ile ilgisinin kurmakta zorlandıklarını gördüm. Aslında konuyu anladıklarını söylüyorlar ama ifade etmekte zorlanıyorlar. Bu yüzden bir etkinlik daha düzenleyerek emin olmak istiyorum. Dersten sonra günlerce nasıl bir etkinlik yaparsam hem bütün sınıfı bir araya getirebilirim hem de kilometre taşlarını ilişkilendirebilmelerini sağlarım sorusu kafamı kurcaladı. Hazır bilgi vermek istemiyorum ama hiç bilgi vermeden, sadece yönlendirme ile bağlantıları yeterince kuramadıklarını gözlemliyorum. İlköğretim sınıflarında sıkça kullanılan ve lisans öğrencilerinin de gelecekteki sınıflarında kullanabilecekleri materyaller olarak zaman çizelgelerini kullanabileceğimi düşünüyorum. İçeriğini kısmen oluşturduğum zaman çizelgelerini sınıfta hazırlamaları etkili bir öğrenme ve öğretme yöntemi olabilir (AG, 2 Aralık 2011)”.

Bu düşüncelerden yola çıkan araştırmacı, zaman çizelgesinde kullanılmak üzere ipucu niteliğinde açıklamalar içeren görseller hazırlamıştır. Sanatçı ve sanat eserleri yani sanat tarihi kilometre taşlarını içeren görseller kırmızı çerçeve ile, bilgisayar, video kamera, yazıcı, internet, e-posta, disket, CD-DVD, yazılımlar gibi dijital sanat ile bağlantısı kurulabilecek teknolojik gelişmeleri ifade eden görseller yeşil çerçeve ile, müze, festival, dergi çıkarma, kuruluş gibi kurumsal gelişmeleri ifade eden görseller ise mavi renkli çerçeveler ile belirlenmiştir. Görsellerin renkli çıktıları alınıp kartonlara yapıştırılarak kullanıma hazır hale getirilmiştir. 1940’lardan başlayarak önemli gelişmelere karşılık gelen yıllar 2012 yılına kadar yazılıp çıktıları alınarak onlar da aynı şekilde kartonlara yapıştırılmıştır. Zaman çizelgesi hazırlanırken gerekebileceği düşünülen büyük boyutlu kağıt, makas, cetvel, yapıştırıcı, bant, kalem gibi malzemeler ders öncesinde hazırlanmıştır.



Resim 27: Zaman Çizelgesindeki kilometre taşlarından örnekler

- Grupların bir araya gelmemesi ve etkinliğin yeterince önemsenmemesi grupların dinamiğini etkilemiş ve öğrencilerin kilometre etkinliği çalışmalarına ilişkin isteklerini yitirmelerine neden olmuştur. Aras bu durum ile ilgili görüşlerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Sözde grup çalışması yaptık biraz. Herkes keyfi davrandı en az üç dört kere toplanma saati belirlendi ve en fazla üç kişi geldi bu toplanma saatine üçü aşmadı. Yani yüz yüze proje için görüşemedik. Sürekli yüzyüze olduğum insanlarla gruptum ya en büyük sorun da bence o oldu zaten o yüzden çalışırken isteksiz oldum (Aras G1, st.26-33)”.

Ahmet de etkinlik çalışmalarına ilişkin isteksizliğini “*Bence birilerinin suistimali şey yani işi umursamaması diğerlerinin de şevkini öldürdü yani benim adıma belki (Ahmet G1, st.179-181)*” ifadesi ile dile getirmiştir. Buse ise “*Herkesin istekli olması gerekiyor, biri istemeyince işte diğerleri de grup çalışması olduğu için pes ediyor (Buse G1, st.245-248)*” şeklindeki açıklamasıyla grup çalışmalarının ve buna bağlı olarak etkinliğin olumsuz etkilendiğini belirtmiştir.

Araştırmacı öğrencilerin isteksizliklerini giderebilmek için dönemin kalan kısmında uygulama içeren etkinliklere ağırlık verilebileceğini düşünmüştür. Dersin izlencesinde son haftalar Final Projesi başlığı ile yapılabilecek değişikliklere açık olarak düzenlenmiştir. Bu haftalarda bir sergi projesi ile ilgili çalışılması fikri değerlendirilmiştir. Araştırmacı geçerlik komitesine danışarak sene sonunda bir sergi açılabilmesi yönünde araştırma ve planlamalar yapmaya başlamıştır.

- Etkinliğin hazırlık aşamasında araştırma yaparken öğrencilerden bazılarının evinde bilgisayar ve internet bulunmaması sorun olmuştur. Teknolojik kaynak olarak bilgisayara ancak okuldaki atölyelerden ulaşabilmeleri, ders sonrasında verilen ödev ve gönderimleri gerçekleştirmelerini zorlaştırmıştır. Öğrencilerin bir kısmının araştırma yaparken tek kaynaktan faydalandıkları görülmüştür. Musa araştırması sırasında çok fazla kaynaktan yararlanmadığını “*Ben zaten 2-3 defa okuma yaptım araştırdım sanatçılar falan bilgilerim tek kaynaktandı. Birkaç kaynak hani internetin birkaç farklı sitesinden falan da buldum. Yalnız onları işte birden özümseme sorunum vardı (Musa G1, st.167-171)*” şeklinde ifade etmiştir. Musa gibi Ömer ve Sezai de internet üzerinden ulaşabildikleri Türkçe kaynaklardan yararlandıklarını belirtmişlerdir.

- Kaynaklarla ilgili bir diğer sorun da, dijital sanat ile ilgili Türkçe basılı kaynakların yetersizliğinden ileri gelmiştir. Araştırmacı mümkün olduğunca çok çeviri yaparak öğrencilere yardımcı olmaya çalışmış, Türkçe kaynakları sınıf blogunda mutlaka paylaşmıştır. Aydan ve Ebru çeviri yapmalarının kendilerine katkısı olduğunu belirttikleri görüşlerinde bu olumsuzluğun üstesinden, kendilerine olumlu katkı sağlayacak şekilde gelebilmişlerdir. Aydan ve Ebru’nun bu konudaki görüşleri aşağıdaki gibidir:

Öncelikle şu anlamda katkısı oldu çeviri yapmam hani benim ingilizce bakımından biraz zayıfım hani o yönden biraz daha iyi oldu. Nasıl desem hani dil konusunada girdim çeviri yapmaya çalıştım cümleleri anlamlı bir şekilde biraraya getirmeye çalıştım onun dışında hani bu kurumu tanıdım ben kendi adıma o kurumu tanıdım yani az çok hani genel anlamıyla hatlarını falan tanımaya çalıştım o yönden (Aydan G1, st.80-88).

Sürekli hepsi İngilizce olduğu için ben onları sürekli bir çevirmeyle uğraştım ondan sonra onları düzenli cümleler... Çok zorlamadı çünkü ana bilgiler zaten düzenli olarak çevrildi Kendim anlayabildiğim kadar kendim de düzgün cümleler hani yanlış olsa bile ben onu düzgün bir hale getirdim bildiğim kadarıyla O şekilde bir sunum hazırlayabildim benim için de yararlı oldu (Ebru G1, st.136-148).

Onuncu hafta derslerinde kilometre taşları etkinliğinde yetersiz kalınan bağlantıların kurulabilmesi amacıyla zaman çizelgesi uygulamasına geçilmiştir.

Tablo 34

Onuncu Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

10.HAFTA: 5 Aralık 2011 Dijital Sanatın Kısa Tarihi: Kilometre Taşları (Etkinlik)	
• 1. Ders:	-Zaman çizelgesi uygulaması ile ilgili bilgi verilir
• 2. Ders:	• Zaman çizelgesi için atölyenin duvarına kağıt yapıştırılır • Zaman çizelgesi oluşturulmaya başlanır
• 3. Ders:	• Araştırmacının hazırladığı görseller zaman çizelgesine yerleştirilir • Çizelge üzerinden dijital sanatın tarihi ile ilgili kilometre taşları tartışılır • Nick Lambert'in Dijital Sanat Tarihi Şeması (EK Ö) tartışılır
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:	
Okuma 6: Didem Yazıcı, Dijital sanatlar-sosyal içerik ve post kapital, ss.54-57	
Tartışma 5: Dijital Sanat Nerede Gerçekleşiyor?	
Ödev: Bloglardaki gönderimlerin tamamlanması. Ses Kolajı çalışmaları için çekimlerine devam edilmesi. Voicethread'de hazırlanan kilometre Taşları sunumlarının bloglarda paylaşılması. SL kurulumu. Tartışma 5 ile ilgili gönderimlerin gerçekleştirilmesi.	



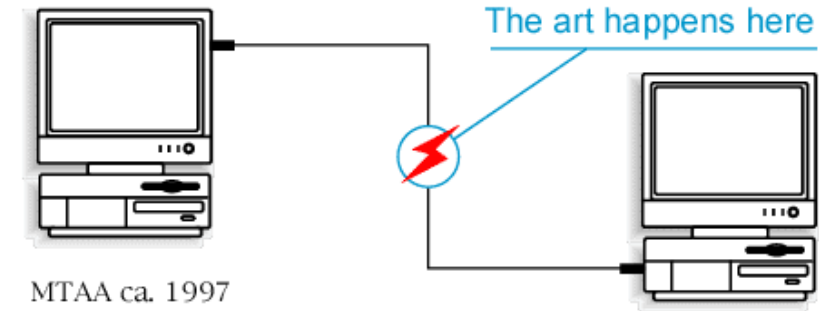
Resim 28: 5 Aralık 2011 tarihli dersteeki uygulamaya ilişkin video kareleri

Derste, araştırmacının hazırladığı kartlar öğrencilere verilmiş, kağıt üzerine yerleştirmeleri istenmiştir. Bu kadar büyük boyutlu kağıdı duvarda nasıl sabitleyebilecekleri üzerine düşünen öğrenciler, önce kağıdı duvara yapıştırıp ardından kartları kağıt üzerine yapıştırmaya karar vermişlerdir. Etkinlik sırasında bütün öğrencilerin aynı yoğunlukta çalışmalarına özen gösterilmiş, iş bölümleri zaman zaman değiştirilmiştir.

Kartlar yapıştırılarak zaman çizelgesi oluşturulduktan sonra her öğrencinin bir kart okuyarak içerdiği bilgiyi açıklaması ve dijital sanat ile bağlantısının kurulması istenmiştir. Öğrencilerin takıldıkları yerlerde dersten önce çıktısı alınarak panoya asılan Nick Lambert'in Dijital Sanat Tarihi Şeması (EK Ö) üzerinden tartışmalar yapılmıştır. Sonuçta öğrenciler, sınıfta daima gözlerinin önünde kalacak olan bu görsellerin kendileri için hatırlatıcı olacağını belirtmişlerdir.

8 Aralık 2011 tarihinde sınıf bloğunda Tartışma 5: dijital Sanat Nerede Gerçekleşiyor? Başlığı ile bir tartışma ortamı yaratılmaya çalışılmıştır. Gönderimde kullanılan başlıkta, Michael Sarff (M. River) ve Tim Warden (T. Whidden)'den oluşan MTAA (M.River & T.Whid Art Associates) adlı sanatçı işbirliğinin 1997 yılında oluşturduğu *Simple Net Art Diagram*, Basit Net Sanatı diyagramı adlı çalışmasında görülen “*The art happens here (Sanat burada oluşuyor)*” fikrinden yola çıkılmıştır.

Simple Net Art Diagram



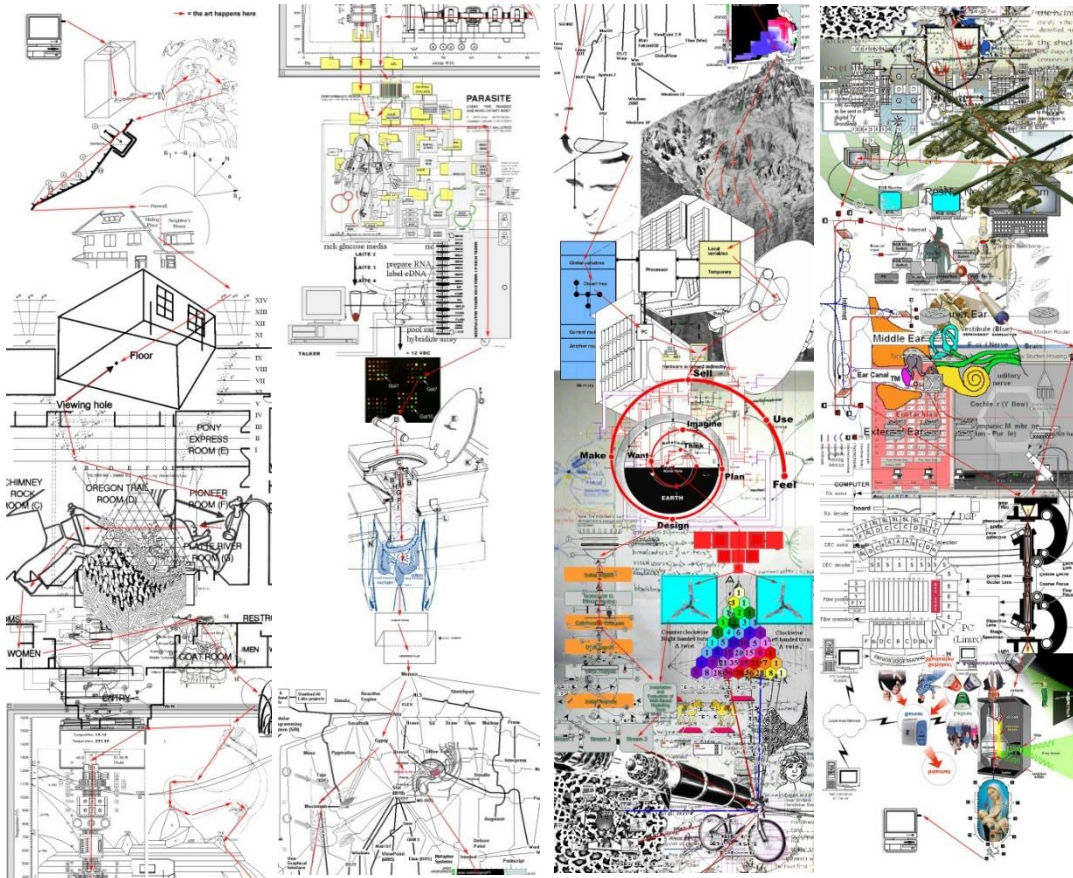
MTAA ca. 1997



This work is licensed under a Creative Commons License.

Resim 29: Basit Net Sanatı Diyagramı (Kaynak: <http://www.mteww.com/nad.html>).

2003 yılında Rhizome tartışma sayfasına Abe Lincoln takma adıyla MTAA'nın çalışmasından yola çıkılarak *Complex Net Art Diagram*, Karmaşık Net Sanatı Diyagramının oluşturulduğu yazılmıştır (Aşağıda verilen kaynaktan ulaşılabilen çalışmaya ilişkin resim 4 parçaya bölünerek verilmiştir).



Resim 30: Karmaşık Net Sanatı Diyagramı (Kaynak: <http://www.lincoln.net/complex/>).

İnternet sanatından 2 örnek olarak bu çalışmalarda “Sanat Burada Gerçekleşiyor” sözleriyle ne anlatılmak istendiği öğrencilere sorulmuştur. Soruyu cevaplarken kendilerine aşağıdaki adresleri incelemelerinin yardımcı olabileceği belirtilmiştir:

- Burak Arıkan ve Derya Kılıçoğlu tarafından hazırlanan, video sanatı (Video Art), internet sanatı (Net Art) ve ağ sanatı (Network Art) ile ilgili yazı:

<http://dugumkume.org/tvy-karsi-video-sanati-internete-karsi-agli-sanat-i/>

- Sanatçı Doron Golan, Dijital video, dijital ortam ve bilgisayar animasyonları üzerine çalışmaktadır. Son dönem çalışmaları film ve video üretimleri üzerine yoğunlaşmıştır. computerfinearts.com ve DVblog.org sitelerinin kurucularındandır

<http://rhizome.org/profiles/dorongolan/> (Golan’un Rhizome’deki sayfası)

http://www.computerfinearts.com/collection/00__About/ (Golan’ın net.art koleksiyonu)

- JODI adlı sanatçı kolektifinin internet adresi: <http://wwwwwwwwwwww.jodi.org/>
- Kısaca 3 boyutlu video ve ses ortamı olarak tanımlanabilecek CAVE adlı sanal gerçeklik çalışmasına ilişkin videolara aşağıdaki adreslerden ulaşılabilir.

<http://www.evl.uic.edu/core.php?mod=4&type=1&indi=161>

http://90.146.8.18/en/center/current_exhibition_detail.asp?iProjectID=11197

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=aKL0urEdtPU

- AR kapsamında incelenebilecek 2 videoya ilişkin adresler:

Augmented City <https://vimeo.com/14294054>

Augmented Reality <https://vimeo.com/14533403>

- Eva ve Franco Mattes’in Counter Strike oyununda gerçekleştirdikleri sanal performanslara ilişkin *Freedom* adlı çalışmalarının videosu:

<https://vimeo.com/16864989>

- Gazira Babeli’nin SL’de gerçekleştirdiği sanal performanslarından *Gaz of the Desert* ve *Save Your Skin* adlı çalışmalarına ilişkin videolar:

<https://vimeo.com/29914062>

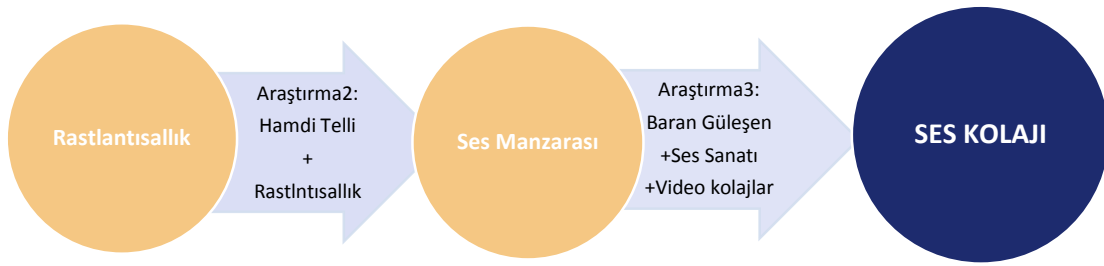
<http://gazirababeli.com/saveyourskin.php?v=video>

Sınıf bloğunda paylaşılan bilgi ve video örneklerinden yola çıkılarak Tartışma 5: Dijital Sanat Nerede Gerçekleşiyor? Başlığı ile öğrencilerin görüşleri alınmaya çalışılmıştır. Tartışma konusuna Aydan, Aras, Sema ve Ahmet yorum yapmıştır.

Öğrencilerin gönderimlerinde en çok iletişim ve etkileşim konuları üzerinde durdukları görülmüştür. Dijital sanatın, özellikle sergileme aşamasında izleyici ile etkileşim sağlaması, insanlarla sanal ortam üzerinden de iletişime geçerek izleyiciyi katılımcı haline getirmesi öğrencilerin değindiği önemli noktalar olarak gösterilebilir. On birinci hafta derslerinin işleme süreci aktarılmaya başlanmadan önce 11. ve 12. haftalarda gerçekleştirilen Ses Kolajı etkinliğinin sürecini açıklamakta yarar vardır.

Ses Kolajı Etkinliğinin Süreci

Araştırmanın temel etkinliklerinden olan Ses Kolajı etkinliği 31 Ekim 2011-14 Kasım 2011 tarihlerinde gerçekleştirilen Ses Manzarası etkinliğini ve 12-19 Aralık 2011 tarihlerinde gerçekleştirilen Ses kolajı çalışmasını kapsamaktadır. Arada geçen zamanda sınıf içi uygulamalara paralel olarak etkinliğe devam edilmiştir. Araştırmanın 1. sorusuna yönelik *“Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik öğrenme ortamları nasıl oluşturulabilir?”* sorusuna ilişkin olarak bilgisayar ve internet kullanımı deneyimlenmiş, sosyal paylaşım sitelerine üye olunarak gönderim yapılmıştır. *“Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik ne tür etkinlikler gerçekleştirilebilir?”* sorusuna yönelik olarak internetten indirilen görsel ve ses dosyaları ile gerçekleştirilen dijital kolaj çalışması etkinliğin ilk basamağıdır. Sanatsal uygulama ürünleri olarak ise öğrencilerin ses ve görüntü çekimlerini deneyimledikleri videolar değerlendirilmiştir. *“Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik etkinliklerde hangi dijital teknolojiler öğretim materyali olarak kullanılabilir?”* sorusuna ilişkin olarak, bilgisayar, internet, projeksiyon gibi donanımlar, Audacity, iPhoto, iTunes, iMovie ve Movie Maker programları, video paylaşma sitesi Youtube ve blog ortamlarından yararlanılmıştır. *“Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik etkinliklerin değerlendirilmesi nasıl yapılabilir?”* sorusuna ilişkin olarak, öğrencilerin kendilerinin ve birbirlerinin çalışmalarını değerlendirmeleri istenmiştir. Uygulama sürecinde hazırlık ve çalışma aşamaları 8 hafta süren ve 4 hafta uygulanan “Ses Kolajı” etkinliğinin işlem basamakları aşağıdaki şekilde görülmektedir.



Şekil 19: Etkinlik 3 Ses Kolajı

Tablo 35

Ses Kolajı Etkinliğinin Özeti

	Ses Manzarası	Ses Kolajı
Konular	•İlköğretim Sanat Sınıflarında Dijital Teknolojilerin Kullanımı •Rastlantısallık	•Ses Sanatı
Amaç	-Etkinliklerde kullanılabilecek programları deneyimleme (audacity) -Öğretmenliklerinde kullanabilecekleri etkinlikleri deneyimleme -İnternette görüntü ve ses indirme -Grup arkadaşlarıyla işbirliği içinde çalışma	-Etkinliklerde kullanılabilecek programları deneyimleme (imovie ve movie maker) -Video düzenleme yoluyla sanatsal çalışma üretmek
Yöntem	Anlatım, soru cevap, uygulama	Anlatım, soru cevap, uygulama, değerlendirme
Ortam	Sosyal paylaşım siteleri ve blog	Sosyal paylaşım siteleri ve blog
Teknoloji	Bilgisayar, internet, Youtube, Wordpress, Google arama motoru	Bilgisayar, internet, Youtube, Wordpress
Araştırma	Araştırma 2:Hamdi Telli Kimdir?-	-
Tartışma	-	Tartışma 4: Rastlantısallık
Uygulama	Ses Manzarası adlı video kolaj	Ses Kolajı adlı video
Değerlendirme	Rubrik	Akran değerlendirmesi, Rubrik

Ses Manzarası Adlı Video kolaj

Beşinci haftanın son dersinde, Ses Kolajı etkinliğinin ilk basamağı olan Ses Manzarası adlı video kolajları gerçekleştirilmiştir. Öğretmen adaylarının ilköğretim sınıflarında uygulayabilecekleri kolay bir etkinlik örneği olarak Ses Manzarası ile başlanması düşünülmüştür. Etkinliğin bu basamağı aynı zamanda dijital sanat ile ilgili içerik olarak rastlantısallık konusunu da içermektedir. Etkinlikle ilgili süreç 5.hafta dersinde açıklanmıştır.

Ses Kolajı Adlı öğrenci Videoları

Ses Kolajı videolarında öğrencilere yardımcı olabileceği düşünülen kaynaklar ve videolar 1 Aralık 2011 tarihinde sınıf bloğunda paylaşılmıştır. Lise düzeyindeki sınıflarında dijital teknolojilerden yararlanan bir öğretmen olan Jordan McDowell'in ders planlarına ulaşabilecekleri ve öğrencileriyle birlikte gerçekleştirdiği video çalışmalarının yer aldığı sitesi kaynak olarak öğrencilere verilmiştir.

MacDowell'in özellikle Picasso'nun *Ağlayan Kadın* çalışmasından yola çıkarak gerçekleştirdikleri video çalışmaları ile video kameraları ses kaydetmek için kullandıkları video çalışmaları örnek olarak paylaşılmıştır. Dersin işlendiği 2011 yılında McDowell'in sitesine ulaşılabilenken, tezin savunulduğu Eylül 2013 tarihi itibarıyla site kapanmıştır. Bu yüzden sınıf bloğunda verilen adresleri yerine, McDowell'in sınıf çalışmalarıyla ilgili aşağıdaki güncel adreslerden yararlanılabilir:

<https://vimeo.com/channels/145305/videos>

<https://vimeo.com/user5115029>

<http://www.houstonisd.org/Page/82852>

Ses kolajı adı altında çekecekleri videolarda teknik açıdan kendilerine ipucu sağlayabileceği düşünülen videolar da sınıf bloğunda paylaşılmıştır. Renaud Hallée'nin *Sonar* (<https://vimeo.com/5324878>) ve daha önce de sınıfta izlenen *Gravity* (<https://vimeo.com/6111739>) adlı çalışmaları ile Jordan McDowell'in *Sliders* (<https://vimeo.com/10952704>) adlı çalışması kolaj, ritim ve tekrar konuları için örnek oluşturmaktadır. Kolaj videoları sırasında öğrencilerin yapması gerekenler, sınıf bloğunda aşağıdaki gibi açıklanmıştır:

- *Bireysel çalışıyorsanız kendiniz, grupla çalışıyorsanız hep birlikte bir tema belirleyin. Bu tema bir duygu, bir olay, bir tepki, bir derdiniz, bir düşünceniz, ne zamandır kafanıza takılan bir soru işareti olabilir, anlatmak istediğiniz herhangi bir konuyu “tema” haline getirmeniz gerekmektedir.*
- *Temanızla ilgili ses-görüntüleri kaydetmelisiniz. Ses-görüntüsü kavramı için bir örnek vermek yerinde olacaktır; yolculuk temasını seçtiniz diyelim; hemen akla ilk gelen sesleri sıralayalım: otobüs, otomobil, tramvay, tren, motosiklet vs. Sonra özele inelim, siz yolculuklarınızda neler hissediyorsunuz? gece otobüsün içindeki yolculuğunuzun sessizliği olabilir; tramvaya binmeye-inmeye çalışan kalabalığın serzenişleri olabilir, treninin ritmik sesi olabilir, bisikletinizin tekerleğinin sesi olabilir, hatta kamerayı direksiyona koyarsanız bisikletle ya da otomobille bir yerden bir yere giderken etrafınızda duyduğunuz sesler de olabilir. İşte bunun gibi sesleri, video kameranızla kaydetmeniz gerekiyor...*
- *Kaydettiğiniz ses-görüntülerini hem ritim, vurgu, gibi ses özelliklerini hem de videodaki görüntü özelliklerini kullanarak anlamlı bir hikaye oluşturacak şekilde “temanız” dahilinde birleştirmeniz gerekiyor. İsteddiğiniz programı kullanabilirsiniz...*
- *Videolarınızı önce youtube’daki hesaplarına yüklemeniz sonra da bloglarınızda paylaşmanız gerekiyor.*
- *İlerleme sürecinizi benimle paylaşmanız iyi olabilir.*
- *İkinci vizeye kadar zamanınız var. Lütfen bu zamanı iyi kullanın (SB, 1 Aralık 2011)*

Tablo 36

On Birinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

11.HAFTA: 12 Aralık 2011 Ses Kolajı + Yeni Olasılıklar (SL)
• 1. Ders: Öğrencilerin bloglarına gönderdikleri ses kolajı videoları izlenir.
• 2. Ders: - Öğrenciler kendi çalışmaları değerlendirir. - Öğrenciler birbirlerinin çalışmalarını eleştirir. - Öğrenciler çalışmalarını değerlendirerek birbirlerine not verir.
• 3 Ders: Second Life ortamı öğrencilere tanıtılır.
Dersten Sonra Sınıf Bloğunda:
Ödev: Ses Kolajı çalışmaları için çekimlerine devam edilmesi Voicethread’de hazırlanan kilometre Taşları sunumlarının bloglarda paylaşılması SL’de farklı ortamların deneyimlenmesi Tartışma 5 ile ilgili gönderimlerin gerçekleştirilmesi

On birinci haftanın ilk dersinde öğrencilerin hazırladıkları ses kolajı videoları izlenmiştir. Öğrenciler, görüntüler ile sesleri bir tema kapsamında bir araya getirdikleri çalışmalarını Youtube üzerinden bloglarına yüklemişlerdir. Videolar izlendikten sonra her öğrencinin kendi çalışmasını değerlendirmesi istenmiştir. Sonrasında öğrenciler birbirlerinin çalışmalarını eleştirmiştir. Öğrencilerin eleştirilerinin daha çok biçimsel özelliklerle ilgili olduğu gözlenmiştir.

Vize notlarını bu çalışmalardan alacakları hatırlatılmış ve öğrencilerden hem kendilerinin hem de birbirlerinin çalışmalarına not vermeleri istenmiştir. İlk önce şaşıran ve not verme işinin öğretmene ait olduğunu belirten öğrencilere, kendilerinin de öğretmen adayı olarak bunu yapabilmeleri gerektiği hatırlatılmıştır. Önce genel bir değerlendirme ile genelde yüksek notlar verdikleri çalışmaları tekrar tekrar izlemek zorunda kalmışlardır. Çalışmalar izlenirken en nitelikler buldukları videonun Namık’ın videosu olduğuna karar vermişlerdir. Bunun üzerine Aras kendi çalışmasına verilen notu hak etmediğini, nitelik olarak Namık’ın çalışması ile arasında daha fazla puan farkı olması gerektiğini belirtmiştir. Bunun üzerine öğrenciler görüş birliği ile bazı kriterler belirleyerek not vermeleri gerektiği konusunda anlaşmışlardır. Dersin sonunda aşağıdaki tabloda görülen kriterle birbirlerinin çalışmalarını notlandırabilmişlerdir.

Tablo 37

Öğrencilerin Derste Oluşturduğu Rubrik Kriterleri

	Mükemmel	Yeterli	Yetersiz	Başarısız
Ritm	45	25	10	0
Bütünlük	35	20	5	0
Temaya uygunluk	10	5	2	0
Jenerik	5	3	1	0
Video ekleme	5	-	-	0

Öğrencilerin kendi çalışmalarını kendilerinin değerlendirip notlandırmasıyla ilgili olarak Ebru görüşlerini aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Ritim görüntü uyumları ondan sonra hızları hepsi önemliydi tema vardı, teması da önemliydi hani bazımız tema.. temayı hani tam bütün halinde sundu bazıları ritmi tutturamadı ondan sonra Deneyse dedi çünkü o yüzden Ama hepimiz de birşeylerin eksik olduğunu veya gerçekten güzel olduğunu görebildik Kendimiz değerlendirdik evet hatta notları kendimiz verdik Diyebiliriz hani u ne eksik puanlama sistemine göre yaptık mesela ritim eksikse 10 puan kıralım 15 puan kıralım tema eksikse daha yüksek kırmalıyız çünkü tema daha önemli hani gibisinden birazcık not sistemini de görmüş olduk zaten sizin rubrikten yola çıkarak böyle bir puanlama sistemine başvurduk bizim puanlamamız da güzel oldu açıkcası bizim işlerimizi (Ebru G2, st.413-435)”.

Sınıf blogunda 8 Aralık 2011 tarihinde paylaşılan gönderimde SL'nin bir oyun değil sanal dünya olması üzerinde durulmuş, öğrencilere SL dünyasına nasıl katılacakları ve avatar oluşturmaları gerektiği ile ilgili bilgi verilmiştir. SL'ye başlamak için <http://maps.secondlife.com/secondlife/Dace/111/242/319> adresini arama çubuğuna yapıştırıp, “join now” butonuna basmaları öğrenciler için yeterlidir. Bu adres öğrencileri sanat eğitimcilerinin SL'de oluşturduğu bir platforma yönlendirmektedir. SL'a giriş yaptıktan sonra öğrencilerin avatarlarını oluşturmaları ve bu sanal dünyada gezinmeleri istenmiştir. Araştırmacı ve öğrencilerin birlikte belirledikleri gün ve saatlerde adres çubuğundaki mekanda bir araya gelecekleri belirtilmiştir. İlk buluşma 16 Aralık 2011

tarihinde gerçekleştirilmiş ve Namık, Aras, Ahmet, Ömer, Ebru SL ortamını deneyimlemiştir. İlk gönderime yapılan yorumlarda Sezai, sitenin hata verdiğini bu yüzden üye olamadığını, Aydan da toplanılacak mekanı bulamadığını belirtmiştir. SL'deki buluşmayı izleyen derste sınıf içinde bu sorunlar çözülmüştür. Anadolu Üniversitesi'nin internet sistemi SL'yi engellediğinden sınıf içinde bu ortamla ilgili uygulamalarda 3G mobil internet kullanılmış, sınıf dışındaki buluşmalarda da SL ortamının deneyimlenmesine devam edilmiştir.



Resim 31: 16 Aralık 2011 tarihli SL Buluşma Ortamı
(<http://maps.secondlife.com/secondlife/Dace/111/242/319>)

16 Aralık 2011 tarihinde gerçekleştirilen SL buluşmasında öğrenciler SL arayüzünün kullanımını deneyimlemiş, avaturlarının özelliklerini ve neler yapabileceklerini incelemişlerdir. Araştırmacının önceden belirlediği aktif durumdaki sergi, galeri ve müze ortamları gezilmiştir. Öğrenciler adresler arasında “Teleport (ışınlanma)” işlemini gerçekleştirirken birbirlerini kaybetmişler, her seferinde ana buluşma mekanında biraraya gelinerek tekrar denemeler yapılmıştır. 19 Aralık 2011 tarihindeki buluşmada, MiC Musei Di Roma Capitale adlı sanal dünyada sergi gezilmiştir.



Resim 32: 19 Aralık 2011 tarihinde SL ortamında gezilen sergiden ekran görüntüsü

Tablo 38

On İkinci Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

12.HAFTA: 19 Aralık 2011 Ses Kolajı Yeni Olasılıklar (Bilgisayar Oyunları ve Dijital Sanat, Projeksiyon Sanatı)
Bu derste yeni olasılıklar başlığı altında bilgisayar oyunları, projeksiyon sanatı, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, sanal performans gibi farklı dijital çalışmalardan örnekler izlenerek yorumlar yapılmıştır. Öğrenciler işleri biçimsel ve içerik olarak yorumlamalarının yanında kullanılan teknolojileri de merak ederek sorgulamaya başlamışlardır.

19 Aralık 2011 tarihli sınıf bloğu gönderimlerinde bilgisayar oyunları ve dijital sanat ile ilgili kaynak ve örnekler paylaşılmıştır. Oyun, deneyimleme ve öğrenme alanında insanoğlunun en doğal etkinliklerinden biridir. Başka bir dünyaya ait olma ve başka bir kimlikte davranabilme özgürlüğü insanları her zaman etkilemiştir. Bugün milyonlarca insan bilgisayar oyunları oynamakta ve genç kuşağın neredeyse tamamı için bu oyunlar çocukluklarının doğasında kendiliğinden var olmaktadır (Lieser, 2010, s.216).

Acaroğlu'nun tezinde bahsettiği sanal dünyalara öncülük eden ilk oyunlar olarak, 1970'lerin yazı tabanlı, renksiz arayüzlü ama çevrimiçi oyunları olarak Multi User Dungeons (MUD) yani çok oyunculu zindanlar ve ilkel de olsa avatarlar kullanılan, renkli arayüzlere sahip oyunlar olan *Habitat* ve *Dreamscape* (Acaroğlu,

2010) örnek olarak verilmiştir. İlgilenen öğrenciler için tezin tam adı ve teze nasıl ulaşabilecekleri konusunda sınıf blogunda bilgi verilmiştir.

1990'ların sonlarında, bilgisayar oyunları ile çalışan sanatçılarla karşılaşmaya başlanmıştır. Bu alanda çalışan önemli sanatçı ve oluşumlar arasında Vuk Cosic, JODI, Joan Leandre, Edoo Stern, Cory Arcangel ve Feng Mengbo sayılabilir. Bu sanatçılar, orijinal yazılımı değiştirir, süreci analiz eder, oyun tanınmaz hale gelene kadar kodları yeniden inşaa eder ve oyunun parçalarını tekrar biraraya getirir. Bu alandaki girişimler, “ticari oyunlarda değişiklik yapan, örneğin var olan bir oyunu farklı bir etkileşimli oyuna, filme ve hatta yazılıma dönüştüren çalışmalar” ile “yeni bir kavram ve tasarım ile yeni, etkileşimli bir oyun yaratan çalışmalar” olmak üzere ikiye ayrılabilir (Lieser. 2010, ss.217-227).

Öğrencilere, bir sanat formu olarak bilgisayar oyunları hakkında birçok şey söylenbileceği ama asıl üzerinde durulması gereken nokta olarak “*Bir oyunu sanat yapan nedir? Neden ticari oyunların çoğu genellikle sanat olarak kabul edilmez?*” sorusu yöneltilmiştir.

- Bilgisayar oyunları ve dijital sanat ilgili olarak Feng Mengbo’nun “*Long March: Restart*” adlı video oyunu sergisi ile ilgili video paylaşılmıştır:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=9IzrzOqwPNI

- Cory Arcangel’in 2004 yılında katıldığı Whitney Bienalindeki “*Synthetic*” adlı çalışmasının adresi ile “*I Shot Andy Warhol*” adlı çalışmasının videosu paylaşılmıştır:

<http://whitney.org/Education/Families/ArtistsChoice/CoryArcangel>

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=rjg228x71w4

- Projeksiyon sanatı başlığı altında etkileşimli enstalasyonlar, performanslar, eşlemeler, dans, müzik ve ışık ile gerçekleştirilen çalışmalardan örnekler verilmiştir. Bu konuda çalışılabilecek bir program olarak “*Processing*” (<http://processing.org/>) adresi öğrencilerle paylaşılmıştır. Processing 1.0 ile hazırlanmış etkileşimli duvar yerleştirme örneği verilmiştir:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=OGozktCzMS4

- Benzer çalışmalar için Cargo Collective’in <http://cargocollective.com/nmd> adresindeki internet sayfası; Memo Akten’in “*Body Paint*” ve “*Blaze*” adlı

çalışmalarının <https://vimeo.com/3576457> ve <https://vimeo.com/12789616> adreslerindeki videoları örnek olarak sınıf bloğuna eklenmiştir.

- Üzerine yansıtıldığı yüzeyin geometrisine göre video içeriğini şekillendirmek olarak tanımlanabilen Projection Mapping çalışmalarından örnekler paylaşılmıştır:

Amon Tobin'in "ISAM Performance, 2011" (<https://vimeo.com/25039183>)

Nerdowning'in "Narkule, 2011" (<https://vimeo.com/15961065>)

"Yekpare, 2010" (<https://vimeo.com/12584289>)

"Anilive, 2011" (<https://vimeo.com/22494194>)

Urban Screening'in "Pinwall, 2007" (<https://vimeo.com/2981936>)

Robert Siedel'in "Chiral, 2010" (<https://vimeo.com/14641476>)

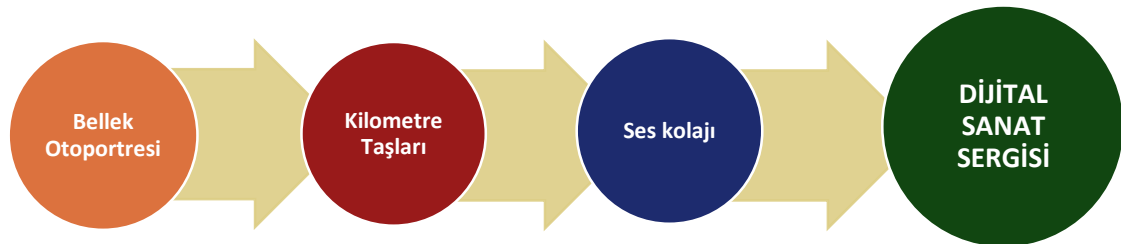
"Black Mirror, 2011" (<https://vimeo.com/26959083>)

adlı çalışmalarının videoları sınıf bloğuna eklenmiştir:

Dijital Sanat Sergisi Etkinliğinin Süreci

Araştırmanın temel etkinliklerinden sonuncusu olan Dijital Sanat Sergisi etkinliği, sergi hazırlıklarının yapıldığı 26 Aralık 2011-2 Ocak 2012 tarihlerindeki 2 haftalık süreyi kapsamaktadır. Aras, Ahmet, Namık, Buse, Aydan, Ebru, Cem, Sema ve araştırmacının birlikte çalışarak oluşturdukları sergi 28 Mayıs 2012 tarihinde açılmıştır. Sergi açılışına kadar geçen sürede, katılımcı öğrenciler ve araştırmacı biraraya gelerek çalışmaya devam etmiştir. "Dijital sanatın sanat eğitime entegrasyonuna yönelik ne tür etkinlikler gerçekleştirilebilir?" sorusuna yönelik olarak sergi hazırlığı ve serginin açılması süreçleri gerçekleştirilmiştir. Sanatsal uygulama ürünleri olarak dijital sanat sınıfı öğrencilerinin ve araştırmacının birlikte oluşturduğu çalışmalar incelenmiştir.

"Dijital Sanat Sergisi" etkinliğinin işlem basamakları aşağıdaki şekilde görülmektedir.



Şekil 20: Etkinlik 4 Dijital Sanat Dersi Sergisi

Dijital Sanat Sergisi Etkinliğine İlişkin Bulgular

Dönemin sonlarına doğru, dersin kapsamının genişlemesinden ve aktarılan teorik bilginin çoğalmasından dolayı öğrencilerin sıkılmaya başladıkları ve uygulamalı çalışmalar istedikleri görülmüştür. Araştırmacı derse ilginin tekrar artması, dönem boyunca öğrenilenlerin ve üretilen çalışmaların paylaşılması şeklinde 2 temel amaç gözetilerek bir sergi etkinliği düzenlenmesi konusunda geçerlik komitesine danışarak hazırlıklarına başlamıştır.

Sergi fikri öğrencilere açıklandığında heyecanlandıkları ve istekle katılmayı kabul ettikleri gözlenmiştir. 13. haftanın ilk dersinde beyin fırtınası yöntemi ile sergi için fikirler üretilmiştir. Araştırmacı ve öğrenciler anlık çağrışımlarla akıllarına gelen fikirleri yazmışlar, daha sonra uygulanabilir durumda olanları geliştirmek üzere seçmişlerdir.

Tablo 39

On Üçüncü Haftaya İlişkin Yüz Yüze ve Çevrimiçi Ders Süreci

13.HAFTA: 26 Aralık 2011 Dijital Sanat Sergisi
• 1. Ders: Sergi çalışmalarına ilişkin fikir üretilir
• 2. Ders: Sergi teması “kimlik” olarak belirlenir Üretilen fikirlerin gözden geçirilerek işbölümü yapılır
• 3 Ders: - Sergi çalışmalarında kimlik teması ile ilgili çalışmalar için gereken araç gereç ve görseller üzerine konuşulur - Çalışmalarda kullanılmak üzere araştırmacı ve öğrencilerin portre fotoğrafları ve videolarının çekilmesine karar verilir - Fotoğraf stüdyosuna gidilerek çekimler gerçekleştirilir - Sergiye ilişkin Wiki sayfasının oluşturulması

İkinci derste serginin olası teması üzerinde durulmuştur. Dijital sanat eserlerinden ve sergilerinden örnekler izlenmiş, kaynaklar tekrar gözden geçirilerek küçük çaplı bir araştırma yapılmıştır. Daha önce işlenen bellek, kimlik ve teknoloji ilişkisi bağlamında serginin temasının da kimlik kavramı olmasına karar verilmiştir. Araştırmacının yönlendirmesiyle, özellikle sanal ortamlarda bireylerin her istedikleri kimliğe bürünebilmeleri tartışılmıştır. Görsellerin egemenliğindeki günlük yaşamda reklamlar, televizyon programları ve internet ile bireylerin kendileri dışında herkesi izledikleri, bir süre sonra izleyen ile izlenilenin karıştığı bir ortam oluşması üzerinde durulmuştur. Bu 2 fikir, sergideki “Sınıf Kimliği” ve “Oda” adlı 2 çalışmanın çıkış noktası olmuştur.

Üçüncü derste gerçekleştirilebilecek çalışmalar için gereken teknolojik araç, görsel ve işitsel malzemelerin hazırlanması üzerinde durulmuştur. Tema dahilinde gerekli olabileceği düşünülen katılımcıların portre fotoğraflarının çekilmesine karar verilmiştir. Fotoğraf stüdyosu çekimler için hazırlanmış, görevliden yardım alınarak öğrencilerin ve araştırmacının fotoğrafları çekilmiştir. Fotoğraflara ek olarak, farklı çalışmalarda kullanılmak üzere videolar da kaydedilmiştir. Araştırmacı bir sonraki derste kullanmak üzere görselleri ve videoları kaydetmiş, sınıftaki bilgisayarlardan ikisine de aktararak muhafaza etmiştir. Ders bitmeden önce, sergiye ilişkin bir Wiki sayfası oluşturularak alınan notlar aktarılmıştır. Herkesin aklına gelen fikirleri ve önerileri bu ortamda paylaşabileceği hatırlatılarak ders sonlandırılmıştır. Dijital sanat sergisine ilişkin wiki sayfasının 20 Ocak 2012 tarihli son görünümü Tablo 40’da görülmektedir:

Tablo 40

Sergiye İlişkin 20 Ocak 2012 Tarihli Wiki Sayfasındaki Planlama

	Öneriler
Mekan	Blüm Galerisi, İletişim Fakültesi, Belediye sergi salonu
Zaman	20 Ocak 2012 (Güz Dönemi Sonu), 16 Mart 2012 (Bahar Dönemi)
Tema	Kimlik
Manifesto	Dersin hedeflerine uygun olarak oluşturulacak
Donanım	8 Macintosh Bilgisayar, 3 Projeksiyon, 2 PC bilgisayar, 2 TV, 2 DVD Oynatıcı, Ses Donanımları, 2 Ses Kayıt Cihazı, 4 Kamera, Tripod, İnternet, Kulaklık
Önerilen Çalışmalar	1- Dijital Sanat Sözlüğü (After Effect-TV) (Elif-Ebru-Sema) 2- Bellek Otoportreleri (Çıktı) (Herkes) 3- Sınıf Bellek Otoportresi (Projeksiyon-Powerpoint-Audacity) (Aras-Elif-Cem) 4- Yorum Defteri (Voicethread-Blog) 5- Sanatçı Portfolyosu (Web Sitesi Dreamweaver-Flipbook) (Namık-Aras) 6- Timeline (Elif-Ahmet-Ömer) 7- SL (Görüntüyü Kayıt Programı (Fraps-Fast Stone Capture)-After Effect kareler-Audacity-Projeksiyon) (Herkes) 8- Ses Kolajları (sınıf çalışmaları) [seyirci ritim etkileşimi-Namık] 9- Herkesin profilden fotoğrafları çekilerek projeksiyonla duvara yansıtılacak ve kimlikle ilgili bir performans çalışması yapılacak.(Aras) 10-Herkesin kendi özelliklerini başkası üzerinde kullanma, saç rengi, küpesi, fiziği vs. (Ebru) 11-Kişinin portresi kayda alınıp projeksiyonla yansıtılıp tablet yardımıyla etkileşim sağlanır (Ahmet). 12-Hazır nesnelerle ses (Virtual DJ), ses tekrarı (Namık) 13-Live-action tv ve oda. (Buse-Cem; Mozik programı-Elif) 14-Kamera yardımıyla çekilen yüzeyde kişilerin serbest şekilde çalışması sağlanır (boya, tablet, yazı, kolaj gibi farklı tekniklerle) duvar ve tavana yansıtıp eser ortaya koyma. (Ahmet) 15-SL'de dilek ağacı.(araştırılacak) 16-Atari ve atari kasetleri ile düzenleme 17-PES (futbol oyunu)'de karakterlere yüzler yüklenerek performans yapılacak. 18- a-)Eski Dia (okuldaki eski makine ile) (üzerine kimlikle ilgili hikaye okunacak) b-)İnternet hali de olabilir.(My boyfriend come back war) gibi. 19-Sınıf kimliği hazırlanır (Nüfus kağıdı üzerinden). Seyircilerin yüzlerini "ekleyebilecekleri" bir video projeksiyonla şase üzerine yansıtılır. Şasedeki boşluktan seyircinin portresi görünür. Video yine nüfus kağıdından çıkışla hazırlanır. (Öneri Elif, bütün sınıf çalışacak)

Tabloda önerilen 1, 2, 3, 4, 5 ,6 ,7, 8, 13, 16 ve 19 numaralı çalışmalar üzerlerinde değişiklik ve düzenlemeler yapılarak sergilenmiştir. Önerilen çalışmalarla ilgili işbölümü de wiki sayfası üzerinden gerçekleştirilmiştir.

Wiki sayfasının son görünümünde aşağıda tablolastırılan bilgiler bulunmaktadır:

Tablo 41

Sergiye İlişkin 20 Ocak 2012 Tarihli Wiki Sayfasındaki İşbölümü

	Öneriler
Dijital Sanat Sözlüğü	Elif Düzenleme: Buse-Sema
Kimlik	Bütün Sınıf
Sınıf TV	Bütün Sınıf
Katılımcı / Projeksiyon	Bütün Sınıf
Sınıf Portresi	Ahmet: Sema, Aydan, Sezai, Musa, Namık ve Ömer'in fotoğraflarını Photoshop'da temizleyecek Ömer: Ahmet, Cem, Buse ve Gülşen'in fotoğraflarını Photoshop'da temizleyecek
Oda Tasarımı (TV) + Projeksiyon	Oda Çizim: Buse, Tabloların içinde Cem'in mozaik videoları
Bellek Otoportreleri	Bütün Sınıf
Ses Kolaajları	Bütün Sınıf
SL Görüntüleri	Bütün Sınıf
Sınıf Otoportresi	Aras, Cem, Elif
Sanatçı Portfolyosu ve Timeline	Ahmet, Ömer, Elif, Namık ve Aras
Koktetele ve Halkla İlişkiler	Ebru, Aydan ve Sema

Tablo 42

On Dördüncü Haftaya İlişkin Yüz Yüze Ders Süreci

14.HAFTA: 2 Ocak 2012 Dijital Sanat Sergisi
-Wiki sayfası üzerinden çalışmalarla ilgili son durumun değerlendirilir. -Çalışmalarda kullanılacak görsellerle ilgili teknik çalışmalara başlanır. -Görüntüler Photoshop ortamında düzenlenir. -Öğrenciler işbölümü dahilinde çalışmalarına devam ederler.

Son 2 hafta derslerde öğrencilerin sergi için heyecanlı ve istekli oldukları gözlenmiştir. Öğrencilerle gerçekleştirilen 2. yarı yapılandırılmış görüşmeler sırasında sergi ile ilgili görüşlerini de dile getirmişlerdir. Görüşmelerden elde edilen verilerle ulaşılan temalar aşağıdaki tabloda görülmektedir.

Tablo 43

Sergi Etkinliğine İlişkin Görüşler

Dijital Sanat Sergisi
İlk olması
Farklı olması
Heyecan ve merak uyandırması
Endişeler

Araştırmacı, gerek diğer derslerden ve sınav zamanı olmasından gerekse dijital sanat dersinin yoğunluğundan dolayı öğrencilerin sıkılmaya başladıklarını gözlemiştir. Ahmet ve Cem’in görüşme sırasında açıkladığı düşünceleri de araştırmacının düşüncesini kanıtlar niteliktedir. Cem, “*Belki bir sergi olunca oturup çalışırım. Sergi derken işi illa sergilemek anlamında değil hani gösteri anlamında değil, çalışmak anlamında o eski çalışma şeyini kazanmak istediğimden dolayı hani belki dürtükleyen birşeyler olur (Cem G2, st.379-382)*” şeklinde ifade ettiği görüşünde sergi sayesinde çalışma temposunu arttırabileceğini belirtmektedir. Ahmet ise sergiye ilişkin görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Sergi fikri bence gayet güzel oldu. Hepimizde aslında biraz o dersin sonuna yaklaştıkça biraz daha herkeste bir sıkılma oldu açıkçası. Hani biraz daha böyle derse tekrardan sarılma havasını getirdi. Yine onun dışında hani dediğiniz gibi şu sıra birazcık sınavlardan dolayı bir de dönem sonunun yaklaşmış olmasından dolayı hani çok sıkı gitmese de bence yani güzel bir şey olacağı kesin hani çünkü hem bizim bölüm olarak da hani Eskişehir’de de açıkçası o tarz bir sergi ya da başka yerde de böyle bir sergiye katılmadım. Hani hem bizim için hem de hani ilk kez belki görececek olanlara güzel bir şey olacak (Ahmet G2, st.273-286)”.

Ahmet’in de belirttiği dijital sanat sergisi gibi bir sergisi bölümdeki birçok öğrencinin ilk kez deneyimleyeceği bir sergi olarak kabul edilebilir. Ebru, Ömer ve Buse de benzer şekilde böyle bir serginin ilk olmasından dolayı farklı ve ilgi çekici olabileceği yönünde düşünmektedir. Sema, dönem boyunca üretilen çalışmaların ve harcanan emeğin bir karşılığı olarak serginin iyi bir fikir olacağını düşünmektedir. Derste öğrencilere farklı gelen fikir ve çalışmaların, sergi kapsamındaki izleyicilere de farklı geleceğini belirttiği görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

Sergi olması çok iyi. Neden çok iyi. En azından burada yaptığımız şeyler havada kalmayacak bir amaç için kullanılacak. Artı bu bize farklı gelen, bu bizim vizyonumuzu genişleten olayı insanlarla paylaşacağız bu da iyi olacak yani. Hani farklı bir sergi olacak Tıpkı ders farklı olduğu gibi sergisi de farklı bi sergi olacak. Alışılmışın dışında yani bize kattığı gibi umarım insanlara da bişeyler bir farklılık getiririz yani (Sema G2, st.164-176)

Namık konuya farklı bir açıdan yaklaşarak, zorunlu olduklarından değil, kendilerini geliştirebilecekleri içi iyi bir sergi olacağından bahsettiği görüşlerini “Bu sergi iyi olacak bence. Bir defa, yani bir defa kendimizi de geliştirmiş oluyoruz hani biz bir ders için değil zorunluluk için değil de kendimizi geliştiriyoruz sonuçta (Namık G2, st.367-369)” ifadesiyle aktarmıştır. Aras da benzer şekilde düşündüğü görüşlerini şu şekilde dile getirmiştir:

Sergi yapmak tabi ki iyi bir şey çünkü en basit olarak portfolyomuzda bulunabilecek bir şey. Biz bunu yapmıştık diyebiliriz yani burda buraya gelip o kadar okuyup boş boş giden insan var ki, ya hiçbirşey yapmıyorlar sadece gelip gidiyorlar. Ya bizim en azından elimizin altında işte bunu yaptık sergi açtık vesaire gibi gösterebileceğimiz birşeyler var ve ya sergide zaten yaptığımız zaman çok iyi bir şey olacağını düşünüyorum ben (Aras G2, st.151-159).

Sergi fikrinin son 2 haftada ortaya atılıp geliştirilmesi, serginin açılacağı zaman ile ilgili olarak endişelere neden olmuştur. Dönem bitmeden açılabilmesi çok da mümkün görünmeyen sergi için Sezai, “*Sergi aslında yani çok iyi ama bence sergi için zaman biraz kısıtlı diye düşünüyorum (Sezai G2, st.152-153)*” şeklinde dile getirdiği endişisini belirtmiştir. Ebru da benzer şekilde araya tatil girmesinin sıkıntı yaratabileceğini belirtmekte ama çalışmalar büyük kısmının aslında hazır olduğundan bahsetmektedir:

“Arkadaşlarımda ilgililer hani çünkü bir dönem boyunca onlar da ders için uğraştılar siz de uğraştınız hani bunun da çok zor bir sergi de olmayacak zaten çok uğraştırıcı olmayacak hani herkesle iş bölümü yaptık ondan sonra sergi işleriyle ilgili ve zevkli işler herkes fotoğraflarımızı çekti ondan sonra kimlik işleri var. Aslında evet baya çözdük çok az hani bir kısmı kaldı belki o da hepimizin bir arada olması gerektiği gerekiyor hani onbeş tatil araya girdi ondan dolayı biraz sıkıntı olacak onun dışında bence çok güzel bir sergi olacak öyle düşünüyorum (Ebru G2, st.564-575)”.

Öğrencilerin bu endişelerinin yersiz olduğu tatil sonrasında ortaya çıkmıştır. Dnem bitmesine ve notlarını almalarını rağmen, 8 öğrenci araştırmacı sergi ile ilgili çalışmalarını bırakmamış, araştırmacı ve birbirleri ile bağlantıda kalmışlardır. Bu öğrencilerin çalışma konusunda kendiliğinden bir grup haline gelmeleri, bir araya gelmek ve işbölümünde üzerlerine düşen işleri gerçekleştirmek için zaman ayırmaları önemli görülmektedir. Öğrencilerin çalışmak için kendileri araştırmacıyı yönlendirmeye başlamıştır. 8 Şubat 2012 tarihinde gönderdiği mail ile Sema’nın araştırmacıyı üzerine düşen görevi yerine getirmesi konusunda uyarması dikkat çekicidir:

“Elif hocam merhabalar tatilde bloğu ve sınıf wikiyi takip ettim fakat dijital sanat sözlüğünü henüz girmediniz herhalde. Ben Eskişehir’e bir hafta erken geleceğim ekle sil haftasında okulda olurum, eğer siz de okulda olursanız ve müsait olursanız dijital sanat sözlüğüne başlayabiliriz. İyi tatiller diliyorum, iyi geceler hocammm (Gmail, 8 Şubat 2012)”.

Etkinlikler sırasında zamanı etkili kullanma ve grup çalışması ile ilgili sıkıntılar yaşayan öğrencilerin, yaşadıkları bu sorunlardan gereken dersleri kendilerine çıkardıkları ve daha disiplinli, düzenli şekilde grup çalışmasına uyum sağladıkları söylenebilir. Araştırmacı ve öğrenciler yüz yüze bir araya gelemedikleri zamanlarda çevrimiçi ortamlar üzerinden iletişime geçerek çalışmaya devam etmişlerdir. Aydan, 19 Mayıs 2012 tarihinde araştırmacıya gönderdiği Facebook mesajında *“Hocam bunu buldum afiş için fikir olsun diye benim çok hoşuma gitti (Facebook, 19 Mayıs 2012)”* ifadesiyle iPhone arayüzünün afiş olarak kullanılmasını önermiştir. Aydan’ın bu önerisinden fikir alınarak serginin afişi iPad arayüzü ve davetiyesi iPhone arayüzü olarak tasarlanmıştır.



Resim 33: Aydan’ın Afiş için önerisi



Resim 34: Sergi Davetiyesi

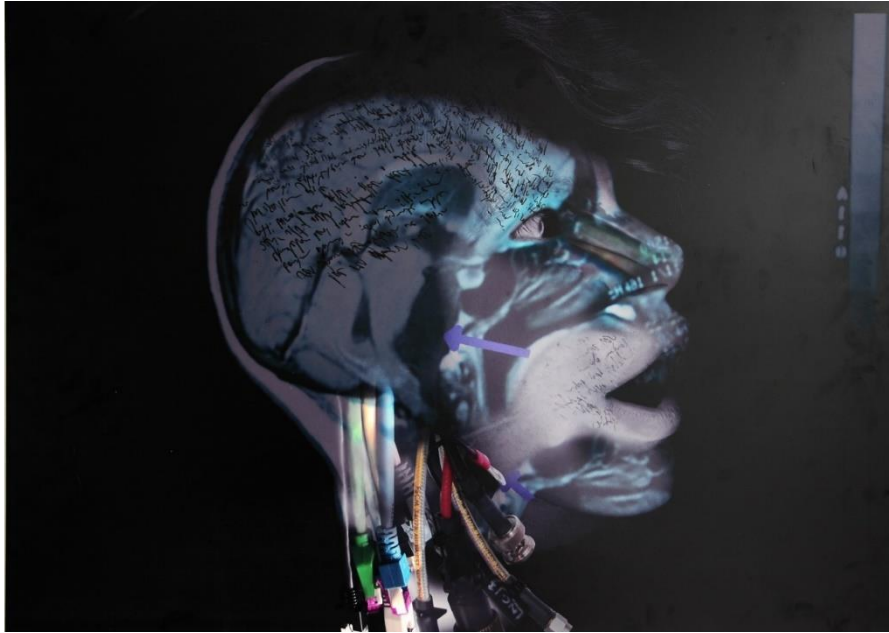


Resim 35: Sergi Afişi

Serginin fikir ve çalışmaların oluşturulması aşamalarında herkesle birlikte çalışması, dönemin başından itibaren sınıfın bir parçası olması nedeniyle araştırmacının da fotoğraf ile ismi afiş ve davetiyede yer almıştır. Tasarımlarda araştırmacı ve öğrencilerin sergi çalışmalarında kullanmak üzere için çekilen fotoğraflarından yararlanılmıştır. Telefon ve tablet uygulamaları kullanıcıları ile arayüz aracılığıyla etkileşim sağlamaktadır. Afiş ve davetiye tasarımında her katılımcının fotoğrafı iPad ve iPhone arayüzlerine özgü uygulamaların görselleri olarak kullanılmıştır. Çok ortamlı, karma ve etkileşimli bir yapı sergileyen dersin sergi afiş ve davetiye tasarımlarında bu şekilde bir düzenleme yapılması dijital sanatın ve dersin söylemine uygun olduğu düşünülmüştür. Afiş ve davetiyenin tasarlanırken araştırmacı ve öğrenciler hem fikrin bulunması hem de Photoshop ortamında görsellerin düzenlenmesi aşamalarında birlikte çalışmışlardır.

2011-2012 öğretim yılı bahar döneminde Farabi programıyla başka bir üniversitede öğrenim görmek üzere Eskişehir’den ayrılan Buse ile Erasmus programıyla yurtdışına çıkan Aras ve Ebru da sergiye katılmak üzere hazırlıklarını sürdürmüştür. Bu öğrenciler ile internet yardımıyla iletişime geçilerek sergi hakkında bilgi verilmiş, çalışmalar hakkında fikir ve yardımları alınmıştır. Öğrenciler bellek otoportresi çalışmalarını da yine internet yoluyla araştırmacıya ulaştırmışlardır.

Öğrenciler bellek otoportresi etkinliği sırasında oluşturdukları çalışmalarını, sergiye kadar geçen süreçte derste işlenen konular yardımıyla, araştırmacının ve sınıf arkadaşlarının yönlendirmeleri ile geliştirmişlerdir. Sergiye ilişkin bir wiki sayfası oluşturulmuş ve çalışmalara ilişkin öneriler paylaşılmıştır. Wiki sayfasındaki 2 numaralı “Bellek Otoportreleri” başlıklı öneri geliştirilerek çalışmaların büyük boyutlu dijital çıktıları sergiye hazır hale getirilmiştir. Çalışmaların sergideki son halleri devam eden sayfalarda görülmektedir.



Resim 36 Ahmet’in Sergideki Bellek Otoportre Çalışması

Ahmet çalışmasında yazıcı ve internetten elde ettiği görselleri dijital ortamda birleştirdiği kolaj yöntemini kullanmıştır. Beyninin içinde teknoloji ile ilgili olup bitenleri göstermek amacıyla, beyin tomografisi görselini kendi portresi ile birleştirmiş, insanın sinir hücreleri ve kablolar aracılığıyla bağlantılar kurulan internet arasında ilişki kurmuştur.



Resim 37: Aras'ın Sergideki Bellek Otoportre Çalışması

Aras da kafasının içinde olup bitenleri gösterme yoluna gitmiştir. Bunun için grafik tablet yardımıyla kullandığı eski ve yeni teknolojileri bir arada resimlemiştir. Bu teknolojiler ile bütünleştiğini beyin kıvrımları ile kabloları birbirine karıştırarak anlatmaya çalışmıştır. Teknolojinin bazen elini kolunu bağladığını gösterebilmek için eski bir kaset bandını, ağzını kapatacak şekilde görselleştirmiştir. Böylece hem ses ile ilgili bir teknolojik aracın görseliyle kendi sesini engellediğini göstermiş hem de görsel ilke olarak açık-koyu dengesini sağlamıştır.



Resim 38: Aydan'ın Sergideki Bellek Otoportre Çalışması

Aydan, en çok kullandığı ortamlardan biri olarak blog arayüzü üzerinden tasarımını gerçekleştirmiştir. Blog arayüzünde Ali Alışır'ın portrelerinden fikir almış ve kimlik teması üzerinde durmuştur. Bunun için Alışır'ın görsellerinden birini, alıntısını kullanarak çalışmasına eklemiş, kendi otoportresini de parçalayarak kullanmıştır. Bloglarda bireylerin kendilerini yazarak ifade etmesi fikrinden yola çıkarak da çalışmasına ilişkin manifestoyu yine çalışmanın üzerinde görsel eleman olarak kullanmıştır.



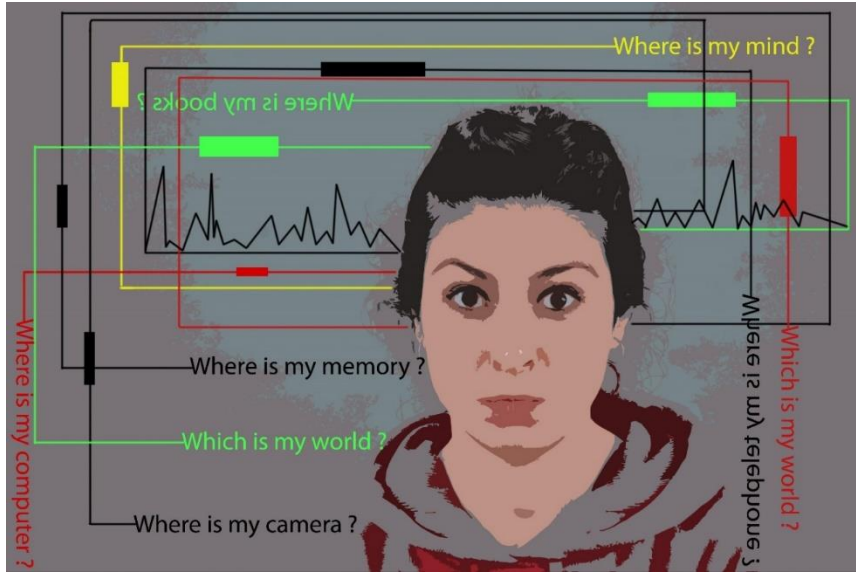
Resim 39: Buse'nin Sergideki Bellek Otoportre Çalışması

Buse'nin bellek otoportresi etkinliğinde gerçekleştirdiği çalışması değişiklik yapılmadan sergilenmiştir. Çalışma ile ilgili açıklamalara “Öğrencilerin Sanatsal Çalışmalarına İlişkin Bulgular” başlığından ulaşılabilir.



Resim 40: Cem'in Sergideki Bellek Otoportre Çalışması

Cem, sanatsal çalışmalarında Photoshop, Illustrator, Mosaic gibi birçok farklı program ve yazılımı bir arada kullanmaktadır. Bellek otoportresi çalışmasında kullandığı farklı programların ikonlarından yararlanmıştır. Çalışmalarında ses de kullandığı için arka planda ses dalgası görseli üzerinden, kendi portresini, ikonları ve renkleri birleştirdiği bir düzenleme gerçekleştirmiştir.



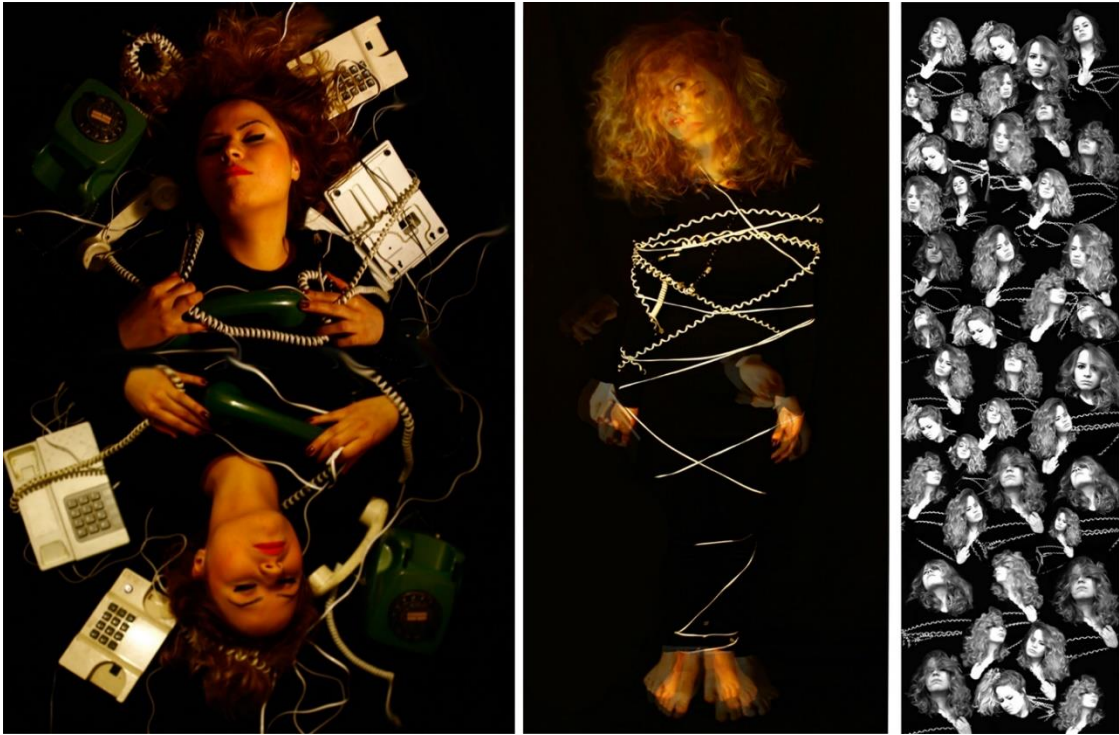
Resim 41: Ebru'nun Sergideki Bellek Otoportre Çalışması

Ebru elektrik ve bilgisayar devrelerinden yola çıkarak belleğindeki bağlantı ve karışıklıkları görselleştirmiştir. Kullandığı teknolojiler ile deneyimlediği eski ve yeni ortamları birbirine bu devreler yoluyla bağlarken renk ve yazıyı tasarım elemanı olarak öne çıkarmıştır.



Namık otoportresinde, en çok kullandığı teknolojik araç olarak fotoğraf makinesi görselini kullanmıştır. Fotoğraf makinesinin farklı durumlara göre ayarlanabilen objektifi gibi insan belleğinin de farklı durumlarda farklı tepkilerle hareket ettiği söylenebilir. Namık daha önceki yorumlarında teknolojiyi insanların ve toplumların belleklerini ve kimliklerini tutan nüfus defteri gibi gördüğünü belirtmiştir. Teknolojinin bu şekilde bir kayıt belgesi olarak kullanımı ile fotoğrafın belge niteliği taşımasında arasında bağ kurmuştur.

Resim 42: Namık'ın Sergideki Bellek Otoportre Çalışması



Resim 43: Sema'nın Sergideki Bellek Otoportre Çalışması

Sema dersteki açıklamalarında ve bellek otoportresi etkinliğindeki tartışmalarda telefonu en çok kullandığı teknolojik araç olarak belirtmiştir. Telefonun varlığının da yokluğunun da kendisini kelimenin tam anlamıyla bağladığını düşünen Sema bu bölünmeyi üçlü bir tasarımla aktarmaya çalışmıştır. Sema, araştırmacıya çalışmasının hazırlık aşamasını nasıl gerçekleştirdiğini anlatmıştır. Tasarımını görselleştirmede fotoğraftan tekniğinden yararlanmıştır. Bunun için arkadaşlarıyla evinde neredeyse küçük bir stüdyo kurduklarını anlatan Sema, birçok arkadaşının ışık, çekim, makyaj gibi görevleri paylaşarak kendisine yardımcı olduğunu belirtmiştir. Dijital sanatın ve dersin söyleminde sürekli tekrar edilen işbirliği kavramının Sema'nın çalışmasında bu şekilde kendiliğinden yer alması araştırmanın hedeflerine ulaşması bakımından önemli görülmektedir.

Wiki sayfasındaki 3 numaralı "Sınıf Bellek Otoportresi" başlıklı video önerisi Cem tarafından geliştirilerek televizyonda sergilenmiştir. Cem videoda, arkadaşlarının portrelerini ve bilgisayar ana kartına ilişkin görselleri ASCII formuna çevirerek görselleştirmiş ve üzerine ses ekleyerek stop motion tekniğinde bir video haline getirmiştir.

Wiki sayfasındaki 8 numaralı “Ses Kolajları” başlıklı video önerisi Namık ve Cem tarafından geliştirilerek televizyonda sergilenmiştir. Dersteki etkinlik sırasında oluşturulan ses kolajları birleştirilmiş bunun yanında Cem’in hazırladığı görseller üzerine Namık’ın düzenlediği sesler eklenerek hepsi bir video haline getirilmiştir.

Wiki sayfasındaki 3 numaralı “Sınıf Bellek Otoportresi” başlıklı video önerisi geliştirilerek bilgisayarda sergilenmiştir. Bir nüfus cüzdanının tarayıcı ile görseli alınarak Photoshop programında sarı renkte yeni bir nüfus cüzdanı oluşturulmuştur. Nüfus cüzdanının üzerindeki bilgiler yeniden düzenlenerek dijital sanat sınıfını anlatır hale getirilmiştir. Bu durağan görselde, nüfus cüzdanına sahip olan bireye ait fotoğrafın olduğu kısımda videolar kullanılmıştır. Öğrencilerin fotoğraf çekimleri sırasında kaydedilen videoları After Effects programında birleştirilerek, derse ait nüfus cüzdanı içerisinde konuşan hareketli öğrenci portreleri yaratılmıştır. Böylece dersin her öğrencinin kendi sesini duyurduğu bir ortamda kimliğini oluşturduğu fikri üzerinde durulmuştur.

Wiki sayfasındaki 7 numaralı “Second Life” başlıklı video önerisi geliştirilerek projeksiyon yansıtma olarak sergilenmiştir. Sınıf ortamı dışında araştırmacı ve öğrencilerin bir araya geldiği bir ortam olan SL’deki gezintiler, eşzamanlı olarak kayıt altına alınmıştır. Bu kayıtlar bir video halinde birleştirilerek öğrencilerin gezdikleri galeri, müze ve diğer ortamların gösterimi yapılmıştır.

Wiki sayfasındaki 5 numaralı “Sanatçı Portfolyosu” başlıklı video önerisi geliştirilerek projeksiyon yansıtma olarak sergilenmiştir. Gazera Babeli, Cory Archangel, Eva- Franko Mattes gibi derste çalışmalarından örnekler izlenen sanatçılara ait videolar Youtube’den indirilmiş üzerlerine künye bilgileri eklenerek birleştirilmiş ve bir film olarak gösterilmiştir.

Wiki sayfasındaki 6 numaralı “Timeline” başlıklı öneri geliştirilerek bilgisayarda sergilenmiştir. Kilometre taşları etkinliğinin ilk aşamasında öğrencilerin ulaştıkları bilgilerden yola çıkılarak sınıfta bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Atölyenin duvarına gerçek bir zaman çizelgesinin eklendiği bu uygulamada kullanılan görsellerdeki bilgiler, dijital sanatın tarihini, sanat tarihi, teknolojik gelişmeler ve kurumsal gelişmeler olmak üzere 3 farklı açıdan bağlantılar kurarak açıklamaktadır. Bu bilgiler “*Dipity*” adlı zaman çizelgesi oluşturma sitesi kullanılarak internet ortamına aktarılmış ve izleyicilerin kullanımına sunulmuştur. Sergi sırasında izleyicilerden

beklenen etkileşim çok az sağlanabilmiştir. Bilgisayar ekranında açık olarak bırakılan internet sayfasında izleyicilerin, Dipity arayüzünü kullanarak zaman çizelgesini hareket ettirmesi, görselleri, metin ve videoları izleyebilmesi düşünülmüştür. Büyük sınıflardan birkaç kişi bunu yaparken, diğer izleyicilerin ekrana karşıdan bakmakla yetindikleri, bilgisayarın klavyesine ya da fareye hiç dokunmadıkları gözlenmiştir.

Wiki sayfasındaki 6 numaralı “Timeline” başlıklı öneriden yola çıkarak gerçekleştirilen “Zaman Çizelgesi” adlı çalışmanın bir parçası olarak sergilenmiştir. Kilometre Taşları etkinliği sonucunda gerçekleştirilen Voicethread sunumları bilgisayarda sergilenmiştir. Yönlendirme olmadığı için ziyaretçilerin çok fazla etkileşime girmediği gözlenmiştir. Mekandaki seslerin yoğunluğu yüzünden sunumların dinlenmesinin zorlaşması da çalışmaya fazla ilgi gösterilmemesine bir etken olarak gösterilebilir.

Wiki sayfasındaki 4 numaralı “Yorum Defteri” başlıklı öneriden yola çıkarak gerçekleştirilmiştir. Ziyaretçilerin sergi ile ilgili görüşlerini almak üzere Macintosh bilgisayarlardan biri kullanılmıştır. Ekranda hem bir Word belgesi hem de iPhoto programı yanyana duracak şekilde açılmıştır. Word belgesinin üzerinde “Yorumlarınızı videoya kaydetmek ister misiniz?” sorusu koyu harflerle yazılmıştır. Ziyaretçilerin önce yorum yapmaktan kaçındıkları, heyecanlandıkları gözlemlenmiştir. Ancak birkaç kişi yorum yaptıktan sonra ortama alışan diğer ziyaretçiler de yorumlarını video olarak kaydetmeye başlamışlardır. Bu çalışma bir yandan sergiye yönelik tepkileri de kayıt altına aldığından önemli görülmektedir.

Wiki sayfasındaki 16 numaralı “atari ve atari kasetleri ile düzenleme” başlıklı öneri geliştirilerek “Ölü Teknolojiler” adlı yerleştirme gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada, zamanında “yeni” medyalar olarak kullanımları neredeyse çığır açan teknolojilerin birçoğunun yerini dijital teknolojilere, etkileşimli ortamlara ve yeni yaklaşımlara bırakması fikrinden yola çıkılmıştır. Halen kullanılmaya devam edilmesine rağmen izleyici ile etkileşime izin vermemeleri dolayısıyla bu teknolojiler çalışmada “ölü” olarak nitelendirilmiştir. Polisiye filmlerde cinayet sahnelerinin anlatılmasında kullanılan “ölü adam çizgileri” benzetmesi kullanılarak sergi mekanının ortasında, sarı yapışkanlı kağıtlarla yere bir “ölü adam” şekli çizilmiş ve içerisi ölü teknolojilerle doldurulmuştur. Şeklin üzerine gelecek şekilde tavandan yere doğru, eski ses ve video kaset bantları sarkıtılmıştır.



Resim 44: “Ölü Teknolojiler” adlı yerleştirmeden görüntüler

Bu enstalasyon için birçok eski teknolojik aracın bulunması gerekmiştir. Bu araçları bulabilmek amacıyla araştırmacı ve öğrenciler birkaç hafta Eskişehir’de kurulan bitpazarına gitmişlerdir. Ayrıca Anadolu Üniversitesi’nde her ayın son Cuma günü açılan Genç Pazar’a da gidilerek malzemeler toplanmıştır. Dersi almayan ama Sergi ile ilgili çalışan arkadaşları olan 3. Sınıf öğrencilerinden biri araştırmacıya bir internet kafe sahibinin eski eşya topladığını ve bunları çizimlerinde kullanmaları için resim

öğrencilerine verdiği bilgisini iletmiştir. Bunun üzerine bu kafeye gidilmiş, kafenin sahibi ile tanışılmıştır. Kafe sahibinin elindeki birçok farklı eski teknolojik araçtan hangisini isterlerse alabileceklerini belirtmesi üzerine, enstalasyon için gereken birçok malzeme sonra geri verilmek üzere buradan elde edilmiştir. 30 Aralık 2011 tarihinde Sema, Aras, Namık ve Ebru araştırmacıyı Genç Pazara gitmek için çağırmış ve eski bir televizyon alınarak dönülmüştür. Aynı gün internet kafeye de gidilmiş ve enstalasyon malzemeleri bir taksi tutulmak suretiyle sergi mekanı olarak kullanılacak bölüm galerisine ulaştırılmıştır.



Resim 45: “Ölü Teknolojiler” adlı yerleştirmeden ayrıntı

Wiki sayfasındaki 13 numaralı “Live-action tv ve oda” başlıklı öneri geliştirilerek “Oda” adlı yansıtma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada çıkış noktası olarak, izleyen-izlenen ilişkisinden yola çıkılarak sergi izleyicileri ile etkileşime geçilebilecek bir çalışma gerçekleştirilmesi planlanmıştır. Bu amaçla bir kamera ve televizyon ile izleyicilerin hareketlerinin eşzamanlı olarak kendilerine yansıtılması sağlanmıştır.



Resim 46: “Oda” çalışmadan görüntüler

“Oda” adlı çalışma için gereken teknolojik araçları sağlamak üzere 30 Aralık 2011 tarihinde öğrencilerle birlikte elektronik mağazaları dolaşmış ve küçük bir kamera satın alınmıştır. Sema’nın getirdiği televizyon ile duvarda bir düzenek kurularak, televizyonun karşısına geçenler eşzamanlı olarak kendilerini görebilmiştir. Televizyon görüntüsün tam üzerine, videoda yer alan televizyonun çakıştırıldığı bir oda görüntüsü hazırlanarak projeksiyon ile yansıtılmıştır. Videoda, bir oda içerisinde koltukta oturan arkası dönük izleyiciler, odanın duvarından kendilerine bakan fotoğraflarla yüz yüze şekilde televizyon izlemektedir. Fotoğraflar, hareketli ve sabit görüntülerin birlikte kullanıldığı öğrenci portrelerinden oluşmaktadır. Odada oturan kişiler de öğrenciler ve araştırmacıdır. İzledikleri televizyon ekranında ise, kendilerini izlemek üzere sergiye gelenlerin görüntülerini eşzamanlı olarak görünmektedir. Böylece izleyen-izlenen karmaşası bu çalışma ile aktarılmaya çalışılmıştır.

Wiki sayfasındaki 19 numaralı “Sınıf kimliği” başlıklı öneri ile 9 numaralı öneri birleştirilip geliştirilerek “Sınıf Kimliği” adlı çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada da izleyici ile etkileşim sağlanması gözetilmiştir. Bu amaçla yine nüfus cüzdanı görüntüsünden yola çıkılmış ve sergiye gelen ziyaretçilere geçici olarak dijital sanat sınıfı öğrencisi olarak bir kimlik kazandırılmıştır. Nüfus cüzdanı görüntüsü projeksiyonla yansıtıldığında, fotoğrafın geleceği yer boş kalacak şekilde bir sunta plaka hazırlanmıştır. Plaka beyaza boyanarak, misinalar yardımıyla tavana asılmıştır. Böylece bir yüzüne görüntü yansıtılırken diğer yüzünün katılımcıların arkasına geçmesine izin verecek şekilde açıkta kalması sağlanmıştır. Sunta plakanın karşısına kurulan projeksiyonun yanına bir de tripod ile fotoğraf makinesi sabitlenmiştir. Ayrıca bu düzeneklerin hemen yanına konulan bir masa üzerine bilgisayar ve yazıcı kurulmuştur. Projeksiyon ile yansıtılan nüfus cüzdanı görüntüsü sık aralıklarla değişmektedir. Böylece plakanın arkasına geçen kişi geçici olarak bir kimlik kazanmakta, bu kimliği fotoğrafı çekilerek belgelenmektedir. Çekilen fotoğraflar hemen o anda bilgisayara aktarılmış ve 2 adet çıktısı alınmıştır. Çıktılardan biri katılımcıya verilmiş, birisi ise plakanın arkasına yapıştırılmıştır. Böylece sanal ortamda bireylerin geçici kimlikler edinmesi fikrinden yola çıkılarak katılımcılara geçici kimlikler sağlanmış ve belgelendirilerek kendilerine verilmiştir.

Sergi sonunda plakanın arkası tamamen katılımcıların geçici kimlikleri ile kaplanmıştır. Bu çalışma, izleyicilerin çok ilgisini çekmiştir. Katılanların birçok poz vererek çalışmaya dahil oldukları, uzun zaman geçirdikleri ve eğlendikleri gözlenmiştir.



Resim 47: “Sınıf Kimliği” çalışmasından görüntüler



Resim 48: “TV” adlı yerleştirme

Sergideki, teknolojik araçların kullanımına yönelik bir çalışma da “TV” adlı enstalasyondur. Karton kutulardan hazırlanan sahte televizyonlar içerisine belirli aralıklarla yanıp sönen farklı renklerde ampuller yerleştirilmiştir. Televizyonların ekranları Cem’in hastanelerden topladığı atık röntgen filmlerinden oluşmaktadır. Böylece bütün gün televizyonda başkalarının atık hayatlarını izleyen tipik bir izleyiciye gönderme yapılmıştır. Ampuller yanıp söndükçe sahte televizyonlar da açılıp kapanmakta, bir başkasının hayatını temsil eden bir röntgen filmindeki vücut parçası bir görünüp bir kaybolmaktadır. Sergiye birkaç gün kala mekanın nasıl etkin değerlendirilebileceği fikrinden hareketle, neredeyse boş alanı doldurmak üzere ortaya çıkan bu çalışma aceleyle hazırlanmasına rağmen son derece etkili olmuş ve mekanın yanında, fikirsel ve görsel bir boşluğu da doldurmuştur.

Dijital sanat sergisi etkinliğine yoğun bir katılım olmuştur. Bölüm öğrencilerinin alışkanlıklarını kıran bir sergi olduğu söylenebilir. Bu yüzden öğrenciler merak etmiş, çalışmalara katılmaya ve anlamlandırmaya çalışmıştır. Yine de öğrencilerin çekimser oldukları gözlenmiştir. Dijital sanat sınıfı öğrencileri bu durumu fark etmiş, izleyicilerin çalışmalarla etkileşime geçerek katılımcı olabilmesi için onlara yol göstermişlerdir. Bu

amaçla bir çalışmanın başına geçerek nasıl işlediğini göstermek adına önce kendileri katılımcı olmuş, sonrasında bölüm arkadaşlarını cesaretlendirerek ve yönlendirerek çalışmalarını anlatmışlardır. Sergiden sonra özellikle 2. ve 3. sınıflardan öğrenciler araştırmacının yanına gelerek ders ile ilgili bilgi almak istemişlerdir. Bölümde böyle bir dersin varlığını duyurması, öğrencilerde merak ve ilgi uyandırması açısından serginin başarılı geçtiği söylenebilir.

Serginin başarı sağladığı diğer bir yön de öğrencilerin sonunda grup olarak çalışmayı ve kolektif işler ortaya koymayı başarmış olmasıdır. Sergideki birçok izleyici çalışmaların kime ait olduğunu sormuş ve öğrencilerden “hepimize ait” cevabını almışlardır. Dijital sanatın söylemindeki ana karakteristiklerden işbirliği ile kolektif çalışmalar üretilmesi deneyimlenerek gerçekleştirilmiştir.

Anadolu Haber gazetesinden bir muhabir sergiye gelerek fotoğraflar çekmiş ve görüşme yapmak istemiştir. Muhabir ile görüşen Sema’nın gazetede yayımlanan görüşleri, hem sergini hem de dersin amaçlarının sağlandığını göstermektedir. Anadolu Haber Gazetesinde Sema şunları belirtmiştir:



“İleride bir resim öğretmeninin kullanması gereken teknolojileri, dersimize nasıl aktarabileceğimiz üzerinde yoğunlaştık. Daha sonra çıkan işlerimizden de bir sergi açmayı düşündük. Dijital sanat aslında birçok öğrencinin özellikle güzel sanatlar fakültesi öğrencilerinin içinde bulunduğu yeni bir alan. Bunu da herkesle paylaşmak istedik. Kendi gördüklerimizi kendi ortaya koyduğumuz çalışmaları diğer arkadaşlarımızla da paylaşmak istedik”.

Resim 49: Haber detayı

Etkinlik Süresince Yaşanan Sorunlara İlişkin Bulgular

Sergi sonundaki teknik bir karışıklık sırasında “Yorum Defteri” adlı çalışmaya ilişkin veriler silinmiştir. Araştırmacı, veri kaybına ilişkin yorumlarını günlüğünde şu şekilde belirtmiştir:

Gün sonunda dijital araçları kapatıp sergi mekanını ertesi gün için hazırlamamız gerekiyordu. Bunun için de bilgisayarları, projeksiyonları ve televizyonları tek tek kapatmalıydık. Ancak yorgunluk ve sergi açılışını atlatmanın verdiği rahatlıkla ben bunu öğrencilere hatırlatmayı unuttum. Herkes bir işin ucundan tutup araç gereci toplamaya çalışırken öğrencilerimden biri bütün prizlerin bağlı olduğu ana prizin fişini çekti. Diğer bilgisayarlardaki çalışmalar ya bilgisayarın kendisinde ya da internet üzerinde kayıtlıydı. Televizyonlarda sergilenen çalışmalar da DVD’lerde kayıtlıydı. Ancak Yorum Defterimiz, yani sergiye yapılan yorumların olduğu videolar henüz bilgisayarın kalıcı belleğine kaydedilmemişti. Bu yüzden bu veriler silindi. Hemen bilgisayarı açıp ümitle kontrol ettik fakat verileri geri getiremedik. Bu durum, sergilerin planlanması sırasında bu tür teknik problemlerle ilgili hatırlatmalara daha çok önem vermem gerektiği konusunda bana güzel bir ders oldu (AG, 28.05.2012).

Dijital Sanat Dersine İlişkin Bulgular

Dönemin başında öğrencilerin dersi seçerken ana sanatlarına katkı sağlamak, teknolojiyi takip edebilmek, teknoloji ve sanat ile ilgili bilgi edinmek gibi beklentileri olduğu teknoloji kullanım bilgi formu ile tespit edilmiştir. Öğrencilerin bir kısmının ise dersle ilgili hiçbir ön bilgisi yoktur ve bu yüzden herhangi bir beklentileri olmadan seçmeli ders olarak dijital sanat dersini seçmişlerdir. Dönem boyunca gerçekleştirilen etkinliklerde özellikle araştırma yapma ve grup çalışması üzerinde durulmuş, öğrencilerin öğretmenlik meslek ve alan bilgilerine katkı sağlayacak teorik ve uygulamalı bilgiler aktarılmaya çalışılmıştır. Dönem sonuna kadar öğrencilerin baştaki beklentilerinde görülen yanlış anlaşılmalara ya da eksikliklerin giderilmeye çalışılmıştır. Dönem sonunda öğrencilerin görüşlerine dayanarak, dijital sanatın ve dijital teknolojilerin sanat eğitimi alanına nasıl entegre edilebileceği ile ilgili farkındalık

kazandıkları söylenebilir. Ahmet'in bu konu ile ilgili düşünceleri durumu özetlemektedir:

“Beklentilerim bu kadar belki şey değildi daha farklı geçer diye düşünüyordum ama o düşüncenin sebebi de aslında dijital sanatı tanımamamdan kaynaklı bir düşünce yani ne olduğunu bilmiyordum kendimce şöyle olur, böyle olur herhalde falan diyene bileyim böyle biraz daha hani grafik dersindeki gibi böyle bilgisayar başında iş gibi birşeyler düşündüm. Ama sonuçta dersi işlememiz dijital sanata endeksli gitti o yüzden de hani doğru yanlış bir şey diyemem ama bence hani bu şartlarda elimizdeki imkanlarda yapılacak en iyisini yaptık (Ahmet G2, st.344-361)”.

Ahmet ile gerçekleştirilen 2. görüşmeden alıntılanan yukarıdaki ifade derse devam öğrencilerin genelinde gözlenen bir duruma işaret etmektedir. Araştırmanın 2. Amaç sorusu olan *“Lisans düzeyinde açılan Dijital Sanat dersinin sanat eğitime entegrasyonuna ilişkin olarak, derse devam eden öğrencilerin görüşleri nelerdir?”* sorusunun cevabını bulmaya yönelik olarak 2. yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler dönemin bitmesinin ardından 9-20 Ocak 2012 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Derse devam eden öğrencilerin dijital sanat dersine ilişkin görüşlerine ilişkin kendileriyle gerçekleştirilen 1. ve 2. yarı yapılandırılmış görüşmelerden ve günlüklerinden elde edilen verilerden yararlanılarak aşağıdaki bulgular saptanmıştır.

Tablo 44

Dijital Sanat Dersine İlişkin Erişilen Bulgular

Derse İlişkin Bulgular
Dersin Nitelendirilmesine İlişkin Bulgular
Dersin Yapısına İlişkin Bulgular
Derste Oluşturulan Öğrenme Ortamına İlişkin Bulgular
Dersle İlgili Olumlu Görüşlere İlişkin Bulgular
Dersle İlgili Sıkıntılara İlişkin Bulgular
Dersin Yürütücüsüne İlişkin Bulgular
Dersin Öğrencilerin Sanatsal Bakış Açılarına Etkisine İlişkin Bulgular
Dersin Öğrencilerin Meslek Algılarına Etkisine İlişkin Bulgular
Dersle İlgili Önerilere İlişkin Bulgular

Dersin Nitelendirilmesine İlişkin Bulgular

Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerle dersi nasıl nitelendirdiklerine ilişkin olarak aşağıdaki tabloda verilen bulgulara ulaşılmıştır.

Tablo 45

Dersin Nitelendirilmesine İlişkin Görüşler

Dersin Nitelendirilmesi
Verimli
Farklı
Güzel
İlginç
Heyecan uyandıran
Merak uyandıran
Samimi

Öğrenciler derste hem kuramsal aldıkları kuramsal bilgileri hem sanatsal hem de mesleki olarak uygulamaya dönüştürebildikleri için dersin verimli geçtiğini düşünmektedir. Ahmet yarım dönemde aldıkları bilginin gelecekteki çalışmalarına kaynaklık edeceğini düşüncesini *“Dersin verimli olduğunu düşünüyorum, şu yarım dönemde aldığım, aldığımız bilgi bile olsa bence bir şeylerin temelini atmak adına (Ahmet G1, st.50-52)”* şeklinde açıklamaktadır. Yarım dönemlik bir ders içerisine yoğun bilgi aktarımı sığdırıldığını belirten Ahmet gibi Namık da dersin süresine gönderme yaptığı konuşmasında *“Yani bir bütün olarak biraz şey yayılması gereken bir ders. Onun dışında verimli geçtiğini düşünüyorum (Namık G2, st.13-15)”* ifadesiyle görüşünü aktarmıştır.

Öğrenciler sınıftaki konuşmalarda ve görüşmelerde dersi sıklıkla farklı olarak niteledikleri gözlenmiştir. Ebru dersin kendilerine farklı geldiğini *“Bu dönem mesela herşeyi bilmiyorduk farklı gelmeye başladı farklı geldi merak ettik ondan sonra üzerine düştük (Ebru, G2, st.802-804)”* şeklinde ifade etmiştir. Neden farklı olduğuna ilişkin olarak da Ahmet, *“Atölye derslerimiz bile olsa şeydi hani grup çalışması olsun yine bireysel çalışma yine interaktif ortam hani internetin kullanımı yani çok daha farklı geçti katkısı da iyi oldu (Ahmet G2, st.33-36)”* şeklinde görüşlerini belirtmiştir. Grup çalışmasına önem verilmesi, sınıfta rahat ve etkileşimli, öğrenci merkezli bir ortam oluşturulması, internet ve Web 2.0 ortamlarının kullanılması öğrencilere farklı gelmiştir.

Öğrenciler, görüşmelerde derslerin güzel geçtiğini belirtmişlerdir. Derste işlenen konular zamanla daha iyi anlaşıldığından, çok fazla örnek izlendiğinden ve tartışma ortamları yaratılarak kendi öğrenmelerini gerçekleştirmeleri sağlanmaya çalışıldığından öğrenciler dersi farklı ve güzel olarak nitelemişlerdir. Buse’nin görüşü diğer öğrencilerin görüşlerini de özetlemektedir:

“İyi ki almışım, yani sonradan kopmuş olsam bile, en azından işte blogda bilgi alışverişi oldu. Neyi nasıl yapacağımızı, neyin nereden geldiğini daha iyi kafamızda oturttuk bence. Böyle dijital sanatla ilgili baya bir örnekler de gördük. Ne yapabiliriz, kendimiz de düşündük. O yüzden güzel bir dersti bence (Buse G2, st.34-41).

Buse'nin bahsettiği kopmaların dersin, yoğunluğu yüzünden başlayan sıkılmalarından ileri geldiği düşünülebilir. Namık da buru durumla ilgili olarak *“Benim için keyifliydi bu ders. Yani bu dönemde en şey geçen dersti yani hani böyle hem keyifli hem böyle bir yandan şeyi olan stresi de olan ama güzel bir dersti yani (Namık G2, st.326-329)”* ifadesini kullanmış ve stresli de olsa dersten keyif aldığını belirtmiştir.

Özellikle ilk haftalarda öğrencilerde yeni bir derse katılmanın verdiği heyecan gözlenmiştir. Aydan'ın *“İlk haftalar dersten çıkmak istemiyorduk hani ilk haftalar dediğim daha böyle ilgimizi çekiyordu şu an aşınasınız (Aydan G1, st.428-430)”* şeklinde dile getirdiği görüşünden anlaşılacağı gibi zamanla dersin işlenişine alışıp, konuları öğrendikçe heyecanları azalmış ama yine de istekle geldikleri gözlenmiştir. Yoğunluk yüzünden sıkılırsalar da Sema'nın *“Hep derse istekli ve heyecanlı geldim (Sema G1, st.376)”* ifadesiyle belirttiği gibi istekleri tamamen kaybolmamıştır.

Derse olan ilginin devam etmesinin sürekli yeni konu ve örnekler gösterilerek merak uyandırılmasından kaynaklandığı söylenebilir. Aydan'ın *“Ben dersin adını ilk duyduğumda hani çok merak ettim hani kendi alanım adına (Aydan G1, st. 419-420)”* şeklindeki görüşünün de belirttiği gibi dersin adı bile öğrenciler için başlı başına bir merak kaynağı olabilmektedir. Namık ise dersin, merak duygusu uyandırarak araştırma yapmaya yönlendirmesinden bahsederken görüşünü aşağıdaki gibi belirtmiştir:

Merak uyandıracak bir ders de aynı zamanda çünkü sürekli Rönesans'a kadar, sonrasında bir kısmı anlatılıyor okullarda işte lisede falan da sonrasını çoğunu bilmiyoruz. Çoğunu araştırmıyoruz bu sayede yani onu araştırabildik biraz, onla ilgili bilgi edindik, o şekilde (Namık G1, st.27-32)

Cem ise dersi samimi bulduğunu *“Bu dönem içinde bulduğum en samimi derslerdendi yani birinci sırada diyebilirim (Cem G2, st.11-12)”* şeklinde dile getirmiş nedeni sorulduğunda sınıf ortamındaki iletişimden bahsetmiştir. Derste öğrencilerin birbirleriyle ve araştırmacı ile rahatça iletişim kurabilmeleri samimi bir ortam sağlamıştır.

Dijital Sanat Dersinin Yapısına İlişkin Bulgular

Araştırma amaçlarında 2.sine yönelik olarak “Öğrencilerin dijital sanat dersinin yapısına ilişkin görüşleri nelerdir?” sorusuna cevap aranmıştır. Öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilerle aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

Tablo 46

Dijital Sanat Dersinin Yapısına İlişkin Görüşler

Dersin Yapısı
Araştırmaya dayalı
İlk olması
Çok kapsamlı
Grup çalışmasına dayalı
Süresi
İşlenen konuların zamanla yerine oturması

Ders, öğrencilerin araştırmalar yaparak kendi öğrenmelerini yapılandırabilecekleri bir anlayış üzerine kurulmuştur. Araştırmacı yüz yüze ve çevrimiçi derslerde çeşitli okumalar, örnekler, araştırma konuları ve tartışma ortamları ile öğrencileri yönlendirmiştir. Dersin bu şekilde devam eden yapısını Aras’ın görüşleri en iyi şekilde açıklamaktadır:

“Belki kendim böyle araştırıp dijital sanat hakkında birşeyler zor yapardım. Hani yapardım yine bir zaman bir merak uyanırdı ama şu anda o kadar şey yoktu yani ama sizin yönlendirmeleriniz verdiğiniz ödevler işte okumalar vesaireler olsun yani benim için bu baya etkili oldu. Birşeyler öğrendiğimi de çok rahat hissettim bu derste yine en azından hiç yapmadığım daha doğrusu çok nadir yaptığım bir şey olan araştırma yaptım. Ders ilgimi çekti, bunları öğrenmek gerekiyor, bilmek gerekiyor. Yani en azından kendimiz araştırmadığımız için böyle biz derste sizin aracılığınızla da araştırdık ve çok şey öğrendik (Aras G2, st.19-32)”.

Araştırma yapma alışkanlıkları ile ilgili olarak Buse görüşlerini “*Araştırma yapma alışkanlığı aslında başladı. Hani tam böyle bir araştırmacı tabii ki olamadık ama öyle bir merak başladı yani. Aa şuna bakayım, şunu kim yapmış en azından kimin işi falan, ne düşünmüş, nasıl şeyler kullanmış, araçlar. Onlar bence oldu. (Buse G2, st.119-123)*” şeklinde açıklamıştır. Cem derste öğrendiklerini nasıl değerlendirdiği sorusuna “*Araştırmaya yönlendiren şeylerdi o konuda iyiydi hani olay bizde bittiği için fazla araştırmadık Ama olması gerektiği gibiydi (Cem G2, st.18-22)*” şeklinde cevap vererek dersin yapısına ilişkin görüşünü belirtmiştir. Ebru’nun derste nasıl araştırma yapmaya yönlendirildikleri ile ilgili görüşleri dersin yapısını da aktarmaktadır:

Bütün dönemi düşündüğümde yani araştırma hani hiçbirimiz belki de o kadar çok araştırma yapmamışızdır. Siz bir makale veriyorsunuz onun üzerine başka bir yerlere yönlendiriliyoruz başka bir şekilde videolara bakıyoruz hani konuyla ilgili araştırma yapıyoruz ve bunlar tartışmalarımız vardı tartışma konularımız. Onlara yorum yapıyorduk hani bu da bir araştırma süreci benim gözümde çünkü okuyoruz başka bir yerden onla ilgili başka bir bilgi alıyoruz ve videosunu izliyoruz görüntülerine bakıyoruz ve dönüt olarak size birşeyler veriyorduk. Bence bu bir araştırma süreci hani bunu çoğumuz da derste, hepimiz yaptık aslında. Derste çoğumuz demeyeyim, hepimiz bunu yaptık ve az yapmış olanı vardır çok araştırma yapmış olanı vardır. Bilmiyorum ama hepimiz yaptık yine. Bu da o zaman güzel bir şey dersin hani dönütü olarak. En azından hani şeyi gösteriyor verimliliğini (Ebru G2, st.447-469).

Ebru’nun görüşlerine benzer şekilde Sema’da dersin kendisini araştırma yapmaya yönlendirerek dijital ortamlar hakkında farkındalık sağlamasına neden olduğunu belirtmiştir:

“Ben bu dersin öncesinde de her konuya dair araştırma yapmayı seviyordum hani bu şey, aklıma takılan herşeyi araştırırım öyle bir durumum var. Bu ders buna beni daha da itti. Bu zaten sevdiğim bir hani olay, bu dersle birlikte daha farklı şeyler gördüm ve daha farklı şekilde araştırma yapabileceğimi gördüm. İşte bloglar olsun değişik artık Second life olsun, artık farklı ortamların olduğunu gördüm. Bu tabi bana çok iyi bir artı kattı (Sema G2, st.181-194).

Dijital sanat dersinin ilk defa açılan yeni bir ders olması ve bu nedenle öğrencilerin dersin yapısını hiç bilmemeleri dersi seçerken tereddütler yaşanmasına neden olmuştur. Ebru bu durumu “*Başlarken hani hiç daha önce böyle bir ders görmediğimiz için biraz böyle tereddütlü acaba alsak mı bıraksak mı (Ebru G2, st.42-440)*” şeklinde dile getirmiştir. Dönemin başlarında bilgisayar teknolojisi ile yakınlığı nedeniyle öğrencilerin genelde grafik dersi ile ilişkilendirerek dersi anlamaya çalıştıkları gözlenmiştir. Ahmet ilk görüşmede, dijital sanat dersiyle ilgili hiçbir birliğinin olmamasını grafik dersiyle kıyaslayarak “*Belki grafik seçmeden grafik adına bir şeyler kafamda vardı hani nedir ne değildir ama ben dijital sanatı seçerken kafamda hiçbir şey yoktu hani tanıımıyordum en azından bu dersi (Ahmet G1, st.362-365)*” şeklinde ifade etmiştir. Ahmet gibi düşünen birçok öğrencinin benzer bir kıyaslamayı yaptığı görülmüştür. Dönem içerisinde gerçekleştirilen tartışmalarda ve beyin fırtınalarında dijital sanat dersinin yapısı ve hedefleri anlaşıldıkça öğrenciler bu kıyaslamayı yapmayı azaltmıştır. Geçen süre içerisinde Ahmet’in görüşü de “*Genel olarak yani bir kıyaslama içine zaten giremem diğer dersler hani çünkü dijital sanatı ilk kez bu derste tanıdık gördük (Ahmet G2, st.23-25)*” şeklinde bir açıklamaya dönüşmüştür. Aydan dersi “*Türkiye’de bir ilk gibi bir şey (Aydan G1, st.481)*” ifadesiyle nitelendirmiştir. Musa, dijital sanat gibi bir dersle ilk defa karşılaştığını belirterek bu durumun kendisini zorladığını ifade etmiştir:

“Dersimizle ilgili yani biraz 2. sınıf olduğum için zorlandığımı hissediyorum. Şöyle bir şey hocam yani ilk defa böyle bir dersle karşılaştım. Daha önce gördüğüm alışık olduğum veya temeli olan bir ders değil yani. Daha önceki derslerden bunun karşılığı da yok zaten. İlk defa böyle bir karşılaşma sonucu ilk defa ben zaten grafik seçtim ve nasıl olacağı konusunda herhangi bir fikrim, bir bilgim yok. Biraz da tabi geçmişim de yok. Nasıl söyleyeyim mesela belli bir sanat tarihi temellendirmem falan yok, yeni yeni görmeye başladık mesela yani yeni yeni taşlar yerine oturuyor. Bu dersin benim için 3. sınıf veya 4. sınıfta olsa çok daha faydalı olabilirdi (Musa G1, st.391-407)”

İlk defa gördükleri bir derste yoğun bir içerikle de karşılaşmışlar bu yüzden dersin yapısını çok kapsamlı olarak nitelendirmişlerdir. Buse bu kadar kapsamlı bir ders için

sürenin yeterli olmadığını “*Aslında şey, ders çok kapsamlı ama bence vakit az. Bu ders için, tam böyle hani bir sindirme zamanı olmuyor (Buse G1, st.112-114)*” şeklinde açıklamıştır. Ebru, dersin dolu dolu geçtiğini ama bunun bazen kafalarını karıştırdığını “*Dersi genel olarak böyle dolu dolu bir ders olarak geçtiğine inanıyorum ben hani hatta bazen o kadar dolu geçiyordu ki kafamız bile karışıyordu (Ebru G2, st.22-24)*” şeklinde dile getirmiştir. Öğrenciler bu yoğunluğu dersin süresi ile ilişkilendirmiş ve farklı çıkarsamalara ulaşmışlardır. Ahmet, “*Bence daha kapsamlı bir ders hani sadece haftada 3 saate bence sığmaz yani (Ahmet G2, st.373)*” şeklinde haftalık ders saatine değinmiş Buse, “*Ders saati hani daha fazla olsa, belki haftada 2 kere falan olsa (Buse G1, 292-293)*” görüşünü ileri sürmüştür. Ebru ise 1 dönemin yetersiz olduğunu “*Aslında böyle daha bir geniş alan geniş bir dönemde işlesek daha güzel olurdu (Ebru G2, st.714-715)*” şeklinde dile getirmiştir.

Öğrenciler uygulamaları sevdiklerini ve daha fazla uygulama istediklerini belirtmişlerdir. Genel olarak teorik bilginin yoğunluğundan hoşlanmadıkları gözlenmiştir. Bunun nedeni olarak araştırma yapma ve okuma alışkanlıklarının yetersiz kalması gösterilebilir. Sezai bununla ilgili olarak görüşünü “*Ben sizden hazır bilgi değil yani bizim araştırmamız bize daha katkı sağlar ama hani ne bileyim birkaç video olunca işte şunu araştırayım bunu araştırayım derken sıkıntı oluyor bende (Sezai G1, st.579-582)*” şeklinde aktarmıştır. Ömer ise araştırma yapmaya açık olmadığını şu şekilde ifade etmiştir:

“Yani araştırma yapma konusunda birşeyler kazandık ama aslında şey de değil nasıl söyleyim çok fazla da şey yapmadık hani ben kütüphanede araştırma yapmadım mesela sadece internet üzerinde araştırma yaptım bir de elimde olan dergilerden falan öyle araştırma yaptım çok araştırmaya açık biri değilim (Ömer G2, st.64-69)”

Bu noktada Cem’in arkadaşlarından farklı düşünmekte olduğu “*İşin teorisini bilmeden hani bir işi bilmeden yapmak birşey kazandıracağını düşünmüyorum (Cem G2, st.343-344)*” şeklinde belirttiği görüşünden anlaşılmaktadır. Cem bu konuyu biraz daha açıklayarak görüşlerini “*İnsan araştırdığı şeyi daha iyi öğreniyor çünkü hani araştırırken gerçekten samimi şekilde araştırırken cümlesi cümlesine okuyor. Örneğin*

bir görsel varsa görseli inceliyor burasında ne var ne yapmış hani o şeyle metinle görseli eşleştiriyor (Cem G2, st.449-455)” şeklinde ifade etmiştir.

Derste araştırma yapmaya yönlendirmek kadar grup ile çalışma yapma alışkanlığının da kazandırılması yönünde çalışılmıştır. Etkinlikler genelde bu yönde planlandığından grupla çalışma dersin yapısında öne çıkan bir etmen olmuştur. Özellikle kilometre taşları etkinliğinde grupla çalışmanın olumsuz yanlarını da deneyimleyen öğrenciler, görüşmelerde grup çalışmasının etkili ama zor uygulanabilir olduğuna ilişkin yorumlar yapmışlardır. Buse, “*Grupla çalışmak zor gerçekten, çünkü herkesin böyle karakteri falan farklı kişiliği işte. Herkes birbirine uyum sağlayamıyor (Buse G2, st.126-128)*” ifadesiyle, Sezai ise “*Grup çalışması iyi oluyor da yani hani gruptaki kişiler pek bir araya gelmediğinden dolayı sıkıntı oluyor (Sezai G2, st.194-196)*” şeklindeki görüşüyle grup çalışmasına ilişkin fikirlerini açıklamışlardır. Sema ve Ahmet’de benzer yönde yorumlarda bulunmuştur. Ebru’nun açıklaması dönem boyunca gerçekleştiren etkimlikler yoluyla grup çalışmasının dersin yapısını nasıl etkilediğini göstermektedir:

“Grupla çalışma olarak da ikili üçlü hani dörtlü gruplar falan yaptık ya ders planı hazırlamada üçlü dörtlü gruplar oluşturup. Sonra ses kolajları oluşturmada, ses-görüntü kolajları oluşturmada ikili gruplar; yani hep böyle sayıları değişen gruplarla çalıştık. Bence grupla çalışmanın da hem zorluklarını, olumsuzluklarını, hem de iyi yanlarını görmüş olduk. Birimiz belki o an şey yapamadığında hani adapte olamadığında ya da herhangi bir bilgide tıkanıldığında diğer arkadaşımız yardımcı oluyor grubun güzel yanı bu. Ama şöyle bir şey de var gruplarda ya bu özellikle belki üniversite döneminde biraz ben zorluğunu gördüm; lise yıllarımda, ortaokulda falan daha kolay grupla çalışırdım ben. Üniversitede sadece bu ders için değil grupla çalışmada hep sıkıntılar çıktığını gördüm. Çünkü işleri çıkıyor birilerinin, şey yapmıyorlar pek umursamıyorlar, ondan sonra ne biliyim böyle bir gerçekten umursamazlık oluyor grup işlerinde. Bu sefer ne oluyor grupta kalan diğer kişi, hepsi çöküyor hani bir kişi umursuyorsa o kişi yapmak durumunda kalıyor ama onun dışında gerçekten hani grup içinde bir dayanışmada güzel oluyor hani yani tek başına kalmamak (Ebru G2, st.472-499)”.

Öğrenciler dersin çok kapsamlı olması ve süresinin yetersizliği gibi nedenlerle yoğunluk yüzünden, derste işlenen konuların zamanla yerine oturacağı görüşünde hemfikirdirler. Ebru bu konudaki görüşünde bloglardaki bilgilerin verilen okuma ve araştırmalarla yerine oturduğuna değinmiştir:

“Bu yaptığımız projeler, internette izlediğimiz, bu blogda izlediğimiz videolar ondan sonra hani hepsi bence çok güzel, hepsi yerli yerine oturuyor birden baktığımızda anlamıyoruz belki ama üzerine mesela koyduğunuz videoları, ben o adamı araştırdığımda, yaptığı işi araştırdığımda ondan sonraki videolara baktığımda hepsi böyle yavaş yavaş oturuyor bu ders bence genel olarak bir kilometre taşı yani (Ebru G1, st.609-617)”.

Cem, gelecekte yeri geldikçe derste öğrendikleri bilgileri hatırlayarak yeni öğrenmeleriyle birleştirip daha iyi anlamlandırabileceğini düşünmektedir:

“Aldığımız bilgiyi hemen kullanacağız diye bir şey yok. Köprüler oturacak yani öyle diyim bağlanacak. Çünkü bir sürü kopuk bilgi var hani bir şey gelince okudukça ya da ne biliyim bir şey gördükçe hani sadece okumak değil bir görsel gördüğünde bile hani birçok taş oturabiliyor (Cem G2, st.910-923)”.

Benzer şekilde Namık da, derste işlenenlerin anlamlandırabilmesi için belirli bir zaman geçmesi ve o konuda iler çalışmalar yapılması gerektiğini *“Biraz şey gerekiyor böyle üstünden biraz zaman geçmesi gerekiyor yeni şeyler görüp hani haa sonra yorumlamak gerekiyor bir defa da anlaşılamayabilir hani daha önce hiç şey, yorulmamışsa kafa (Namık G2, st.141-144)”* şeklinde belirtmiştir..

Derste işlenen konuların gerçekten de zamanla yerli yerine oturduğu hem araştırmacı hem de öğrenciler tarafından gözlenmiştir. Dijital Sanat dersini alan öğrencilerden ikisi Erasmus Avrupa’da ve biri de Farabi ile yurtiçindeki başka bir üniversitede eğitim görmek üzere 2011-2012 bahar döneminde okuldan ayrılmışlardır. Araştırmacının bu öğrenciler ile bağlantısı devam etmiş, öğrenciler özellikle yurtdışındaki deneyimleri ile ilgili araştırmacıya Facebook üzerinden mesajlar yollamışlardır. Ebru’nun 28 Mart 2012 tarihli mesajı aşağıdaki gibidir:

“Elif hocamm,

Bu videoyu Hırvatistan’da bir galeride çektim. Aras’da size göndermemi söyledi. Galerinin alt katında yer alıyordu. Tam içeri girerken fotoğraf makinesi yakalayıp çekiyor sonra da hemen içeriye projeksiyonlarla veriliyor. İlk başta herkes bir şaşkın çıktı ama sonra öğrenince gidip fotoğraflar çektiriyorlar. Ben de videosunu çekeyim dedim (Facebook, 28 Mart 2012)”.

Ebru, çektiği videonun Youtube adresini mesajına eklemiştir ancak öğrencinin gerçek adının görünüyör olması ve videoda başka insanların görüntülerinin de bulunması nedeniyle adres mesajdan çıkarılarak yazılmıştır. Araştırmacı hemen Ebru’ya cevap yazmış, yorumunun kendisini ne kadar mutlu ettiğini belirtmiş ve sergi hazırlıkları ile ilgili bilgi vermiştir. Araştırmacı 28 Mart 2012 tarihli günlüğünde bu duruma değinmiştir;

“Ebru’nun Facebook yoluyla gönderdiği mesaj beni çok sevindirdi. Gittiği bir serginin video kayıtlarını Youtube’a aktarıp bana göndermiş. Hem derste öğrendiğimiz yeni ortamları ve araçları kullanması hem de videoya eklediği mesajda dile getirdikleri derste kazandırmaya çalıştığım davranışlarının yerini bulduğunu gösteriyor o yüzden çok mutlu oldum. Emeklerimin boşa gitmediğini görmek, hepsinde olmasa da birkaç öğrencide bile olumlu yönde değişiklik yaratabildiğimizi görmek beni duygulandırdı. Mesleğimin bu yönünü çok seviyorum. Israrla öğrenmek istemeyen öğrenciler için bile enerji ve zaman harcama gayretini Aras ve Ebru gibi öğrenciler sayesinde buluyorum (AG, 28 Mart 2012)”.

Ebru daha sonra da gezdiği sergiler ve internette gördüğü çalışmalar ile ilgili yorumlarını göndermeye devam etmiştir. 1 Nisan 2012 tarihindeki mesajında dijital sanat dersini almış olmanın gördüğü çalışmaları anlamlandırabilmesini sağladığından bahsetmiştir:

“Bugün böyle etkileşimli bir sergiye gittim izlediğimiz bazı videolar aklıma geldi. Videosunu çektim size de göndereyim dedim Eğer dijital sanat dersini almamış

olsaydım oradaki işlerin bazılarına bu ne biçim çalışma yahu hiç de bir şey anlamadım diyebilirdim neyse ki demedim (Facebook, 1 Nisan 2012)”.

Ebru, Ljubljana Moden Gallery’de gezdiği *Metka Krasovec A Retrospective* sergisinden görüntüler çekip Youtube adresi üzerinden araştırmacıya göndermiştir. 1 Ekim 2012 tarihinde ise internette rastladığı ve ilgisini çeken “*Eric Whitacre's Virtual Choir 2.0, Sleep*” adlı videoyu yine Facebook mesajı yoluyla araştırmacı ile paylaşmıştır.

Ebru gibi Aras, Namık ve Ahmet’de ilgilerini çeken konu ve videoları araştırmacı ile paylaşmış, birlikte çalışarak benzer çalışmalar deneyimlemek istediklerini belirtmişlerdir. Araştırmacı, projection mapping çalışmaları dikkatlerini çeken Aras, Namık ve Ahmet ile bir kafede bir araya gelerek yapabilecekleri çalışmalar ile ilgili görüşmüştür. 6 Aralık 2012 tarihli bu görüşmeye ilişkin araştırmacı günlüğüne aşağıdaki yorumları yazmıştır:

“Aras, Namık, Ahmet ve ben bugün projection mapping ile ilgili bir araya geldik. Aslında psikolojim de, sağlık durumum da hiç iyi olmamasına rağmen heveslerini kırmamak için gittim. İyi ki de gitmişim sonuçta benim de moralim düzeldi. Mapping ile ilgilenmek kesinlikle zaman ve para isteyen bir iş ama çocukların konuya heves etmesi, bunun için emek harcaması, hele ki grup çalışması haline getirmeleri tezim için verdiğim emeğin boşa gitmediğini gösteriyor. Grubu kendiliğinden oluşturdular ve beni de dahil ettiler. Haftanın belli günlerinde bir araya gelmemiz için ısrarcılar hatta bir günün yetmeyeceğini iki gün buluşmamız gerektiğini söylüyorlar. Ahmet lokomotif görevini görüyor, beni daha iyi anladığını çünkü bir grubu bir araya getirmenin ve çalışmasını sağlamanın ne kadar zor olduğunu artık fark ettiğini söyledi. Öğretmen olacaklar mı bilemiyorum ama olmasalar bile sanırım onlara çalışma planı, zaman yönetimi ve grupta çalışma konusunda bir alışkanlık kazandırmışım (AG, 6 Aralık 2012)”.

Araştırmacı, projection mapping alanında çalışmak istediklerini belirten öğrencilerle 3 kez daha bir araya gelmiştir. Yüz yüze olarak bir araya gelinen zamanlarda uygulanabilecek video örnekleri izlenmiş, Ahmet’in bulduğu programlar

bilgisayarlara yüklenerek, araştırmacının sağladığı projeksiyon ile küçük çaplı denemeler gerçekleştirilmiştir. Çevrimiçi olarak da genellikle Facebook üzerinden yine örnekler, programlar ve teknik detaylar paylaşılarak tartışılmıştır.

Derste Oluşturulan Öğrenme Ortamına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin, araştırma sorularından *Dijital Sanat dersine ilişkin olarak derse devam eden öğrencilerin görüşleri nelerdir?* sorusuna ilişkin olarak dersteki öğrenme ortamlarına ilişkin görüşleri alınmıştır. Öğrenci günlükleri ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla elde edilen verilerden aşağıdaki tabloda görülen bulgulara ulaşılmıştır.

Tablo 47

Dersin Ortamına İlişkin Görüşler

Yüz Yüze Ders Ortamı
Rahat
Farklı
Çevrimiçi Ders Ortamı
Blog
Kolaylık
Kalıcı Kaynak
Voicethread
Etkileşimli
Kapsamlı
Sıkıntılar
Wiki
Kolaylık
Anlık Değiştirme Olanağı
Second Life
İlk defa görme
Zorlanma

Yüz yüze ders ortamı. Derste öğrencilerin kendini özgürce ifade edebileceği rahat bir ortam oluşturulmaya çalışılmıştır. Yüz yüze işlenen derslerde atölyedeki eşyaların ve fiziksel dijital donanımların en etkin şekilde kullanımına olanak sağlayacak şekilde bir düzenleme yapılmıştır. Ebru bu durumla ilgili görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Ben ders ortamını çok rahat bir ortam olarak değerlendiriyorum benim hani zaten böyle alıştığımız düzen olaraktan böyle sıralarda oturma ondan sonra bir şeyler yazma karalama sürekli böyle defter kalem hani onlara biraz daha uzağınız biz diğer bölümlere göre. Bu ortam bizim tam böyle kendimizi adapte edebileceğimiz bir ortam (Ebru G1, st.551-559)”.

Ders işlenen ortam ile ilgili olarak Ömer “*Diğer derslerden farklı bir ortam, rahat bir ortamın olması (Ömer Günlük, 24 Ekim 2011)*” şeklinde düşüncesini dile getirmiştir. Sezai ise sınıftaki tartışma ortamlarına da değinerek “*Sınıftaki konuşmalar ortam da zaten hani diğer sınıf ortamlarından farklı olduğundan dolayı biraz rahatız yani o konuda sıkıntı yok yani. Biraz derste daha çok bilgi ediniyoruz diyelim (Sezai G2, st.92-95)*” şeklinde belirttiği görüşünü “*en rahat davrandığım ders bu diyebilirim yani bir atölye dersim bir de bu (Sezai G2, st.247-248)*” ifadesiyle desteklemiştir.

Musa, sınıf ortamında teknolojinin kullanımıyla ilgili olarak sunduğu görüşünde yenilik getirilmesinden bahsederek düşüncelerini “*teknolojiyle iç içe farklı bir anlatım yani farklı ortamlarda farklı bir anlatım farklı bir öğrenme tarzı yani yenilik getirdiğini düşünüyorum (Musa G2, st.55-58)*” şeklinde açıklamıştır. Aras da yaratılmaya çalışılan ortam ile ilgili olarak “*Yeni çağın ders düzeni (Aras G2, st.129)*” nitelendirmesinde bulunmuştur. Aras bu nitelendirmesiyle ilgili düşüncelerini şu şekilde açıklamıştır:

“Bu tarafa doğru gidiyor işler, şimdi olmasa bile böyle olacak yakında çünkü şu anda ilkokulda sürekli bir internet veya bir bilgisayar üzerinden ders işleme mantığı var yani. Çünkü teknoloji çağındayız ve sürekli gelişmeye devam ediyor yavaş yavaş eskilerden kurtuluyorlar öyle diyeyim. Örneğin en basit olarak bizim kullandığımız yeşil veya kara tahta, her neyse onlardan işte normal beyaz tahtaya geçildi ve şu anda akıllı tahta diye bir şey çıktı İstemedenden de olsa biz istemesek de

oraya doğru gidiyor kaçış yok bundan. Yani değişmek zorundayız (Aras G2, st.132-145).

Çevrimiçi ders ortamı. Başta blog yardımıyla olmak üzere, etkinliklerde gerekli araçlar entegre edilerek öğrencilerin özgür düşüncelerini ve yorumlarını aktarabilecekleri etkileşimli bir ortam sağlanmaya çalışılmıştır. Ömer bu ortamda kullanılan araçlarla ilgili görüşlerini *“Daha önce hiç kullanmadığım şeyleri kullandık voice thread olsun second life ı da daha önce bilmiyordum ilk defa kullandım yani baya bir faydalı farklı şeyler yazılımlar (Ömer G2, st.162-165)”* şeklinde açıklamış ve bu araçları ilk defa duyduğunu, ders sayesinde haber olduğunu belirtmiştir. Ahmet kullanılan Web 2.0 araçlarını, deneyimleyerek öğrenmelerinin yararlı olduğunu, öğretmenlik mesleklerinde teknolojiye ulaşabildikleri noktada bu öğrendiklerini uygulayabileceklerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Birazcık monotonluktan aslında ders onların sayesinde çıktı diyebiliriz yani çünkü yine bu second life olsun hani yine konuştuk ettik ama bizzat böyle hani girip içine iş yapınca aslında daha farklı olduğunu gördük hani kafamızdaki düşüncelerin. Yine voice thread onlar, ilerde öğretmenlik tercihimizde bulunacağımız okulda şartlar nasıl olur bilinmez ama hani şartlar uygun olduğu takdirde bence güzel uygulanabilecek yenilik (Ahmet G2, st.100-109)”.

Namık ise konuyu farklı bir açıdan değerlendirerek kullanılan araçlarla ilgili *“İşimizi hızlandırdığını düşünüyorum (Namık G2, st.128)”* şekilden yorum yapmıştır. Açıklamasına *“Bir de takibi de çok kolay, hem blog hem de diğer pdf ler için aynı şekilde yani (Namık G2, st.137-138)”* şeklinde devam ederek bloğun ve “pdf”ler sözüyle kastettiği yönerge ve okumaların süreci kolaylaştırdığını belirtmektedir. Benzer şekilde Gülşen de sınıf bloğu ile ilgili düşüncelerini *“bütün bir dersin derdini Wordpress’de siz açıklayabiliyorsunuz yani. Her şeyi orada ya derste görmediğim bir şeyi acaba ne oldu ne bitti oraya girip öğrenebiliyorum (Gülşen G1, st.482-485)”* şeklinde ifade etmiştir. Dersin ilk haftalarında henüz blog uygulamasıyla ilgili sıkıntılar yaşanırken Ebru günlüğünde bu durumla ilgili yorumlarını yazmıştır. Ebru blogların kullanımını olumlu ve olumsuz bulduğu yönleriyle şu şekilde açıklamıştır:

“Kullandığımız blogların henüz belli bir düzene girmemesi benim bu derste olumsuz bulduğum kısım. Gerçekten faydalı olduğunu düşündüğüm bu blog olayının henüz tamamlanmaması, dersin biraz da bloglar üzerinden yürüyememesi yine olumsuz bulduğum nokta. En olumlu bulduğum nokta yine blogla ilgili. Blogların derse katılması. Dersin sınıf dışında da devam edebilecek olması ve de derste sürekli olarak beyin fırtınası yapılması en olumlu bulduğum kısım. Bu ders benim sürekli olarak derste dikkat toplamamı sağlıyor. Dersin dışında blogların kullanılması, ders dışında da derse ilgimin olmasını sağlıyor ve böyle olduğunda kendimi iyi hissediyorum. Çünkü verim aldığımı düşünüyorum (Ebru Günlük, 24 Ekim 2011”).

Ebru’nun görüşlerinden yola çıkılarak blog ortamının, kurulumu ve kullanımıyla ilgili düzenlemeler yapıldıktan sonra, özellikle sınıf dışında öğrenmenin devam edilebilir hale getirilmesi ile derse olan ilginin artmasına sebep olduğu düşünülebilir. Cem, bloglara yorum gönderirken önemli bulduğu noktaları aşağıdaki gibi açıklamıştır:

Bir konu hakkında her düşündüğümü, her aklıma geleni söyleyemiyorum ve yazamıyorum. Üzerine biraz kafa yormam gerektiğini düşünüyorum. Bu da olumsuzluk olmasa gerek. Yalnızken daha iyi düşündüğümü, yazdığımı fark ettim. Açılan tartışma konularına, kendi cümlelerimizle yorum yapmak. Düşünmemizi, kafa yormamızı sağlıyor. Yorum yapma becerisi ve açılan tartışmalarla ve yapılan yorumlarla öğrendim birçok önemli bilgi en önemlisi (Cem Günlük, 04 Kasım 2011).

Özellikle açılan tartışma konularına, üzerine düşünmeye zaman tanınıp düzenleme yapmaya fırsat verilerek gönderim yapmanın, yorum yapma becerisini geliştirmesi açısından kendisi için önemli olduğunu belirten Cem, blogların sınıf içi iletişime olan etkisine ilişkin görüşlerini ise aşağıdaki gibi aktarmıştır:

“Ders açısından düşündüğümüzde hani iletişim sınıf iletişimi açısından iyiydi. Fazla yorum yapmadık ama eğer blog açmasaydık böyle kalsaydı daha da yavaş

ilerlerdik o açıdan iyiydi çünkü aklımıza her zaman birşey gelmiyor hani sonra ne biliyim ordan blogtan bir işe baktığımızda ya da tartışmaya baktığımızda oluyor (Cem G2, 265-278)''.

Öğrenciler, araştırmacının verdiği araştırmalara, tartışma konularına ve ödevlere yorumlarını bloglara göndermişler ancak birbirlerinin yazdıkları yoluyla düşüncelerine yorum yapma konusunda çok fazla etkileşim içine girmemişlerdir. Dersten sonra akıllarına gelen fikirleri yazabilmelerinin ve blogdaki bilgilere istedikleri an ulaşabiliyor olmalarının ise olumlu bir etki yarattığı söylenebilir. Ebru, kullanımının aslında kolay olduğunu belirttiği bloglarda yaşanan sorunları ilk defa böyle bir uygulamayı eğitim amaçlı kullanmalarına bağlamıştır. Ebru bu konudaki görüşünü aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Kolay birşeydi aslında blog ortamı Ama hani böyle bir uygulama sistemine alışık değiliz o yüzden hani alışma dönemi biraz uzun sürdü ama ona alışınca da yani gönderimler zamanında oldu genelde ben arkadaşların bloglarını takip ettim yine dediğim gibi bir kaçında falan problem olsa da genel olarak hep iyilerdi (Ebru G2, st.206-212)''.

Buse de, istedikleri yerden bağlanabildikleri blogları etkili bulduğunu belirtmiş ve bu görüşünü “Bence çok etkili, yani ortam, blog ortamı güzel bir şey. Yani evinde otururken bir yandan işte internette başka bir şeylere bakarken, bir yandan onları araştırıp, ikisini harmanlayıp girebiliyoruz (Buse G2, st.136-140) şeklinde belirtmiştir. Aras, bloglardaki bilginin ulaşılabilirliği kalıcılığına ilişkin görüşünü “kaybolma derdi yoktu hepsi yerli yerinde, belli, istediğimiz zaman ulaşabiliyoruz. Örneğin işte benim ders notum yoktu deme şansımız yok, işte ben işimi yaptım ama işte evde unuttum deme şansımız yok (Aras G2, st.78-84)'' şeklinde dile getirmiştir. Ebru, araştırmacının bloğa yüklediği kaynaklar ve öğrencilerin bloglarına yükledikleri çalışmaları ile ilgili düşüncelerini “Tekrar geri dönüp onları şey yapabilirim hatırlayabilirim diye düşünüyorum yani bir kaynak kalacak (Ebru G1, st.635-639)'' şeklinde açıklamıştır. Aydan da benzer şekilde “Makaleler bloğumuzda kalacak biz onu sonra da kullanabiliriz hani tekrar dönüp okuyabiliriz (Aydan G1, st.44-445)'' şeklinde ifade

ettiği görüşüyle blogların kalıcı bir kaynak olarak kullanımına değinmiştir. Ebru'nun Voicethread'in sanat eğitiminde kullanımına ilişkin etkileşim sağlaması ve sınıf dışında kullanılabilmesi bağlamında açıkladığı görüşleri aşağıdaki gibidir:

“Voice thread gerçekten bu öğrencinin evde yaptığı ödevi gelip okulda öğretmenine göstermesi arkadaşlarının aaa güzel olmuş demesinin internette kullanılmış hali bence. Ben öyle görüyorum. Çünkü evde öğrenci ödevini yapabilir bu ona ilgi çekici gelebilir hani böyle paylaşmak arkadaşlarının ona orada konuşarak görüntülü yorum yapması öğretmenin orada yorumda bulunması yanlış yerleri göstermesi. Hani illa böyle okul ortamında değil de hani böyle farklı mesela evde herhangi bir yerde bile hani iletişim kurma olanağı var (Ebru G2, st.236-250)”.

Namık ise öğretmen-öğrenci iletişimde oluşabilen bir problemlere çözüm olarak Voicethread ortamında, öğrencinin kendisini rahatça ifade edebileceğini belirtmektedir:

“Hocadan çoğu kişi çekinebiliyor, bir sorunları olabiliyor orda dilediği gibi hani yorumunu falan yapabiliyor ama derse kimi zaman hocadan dolayı katılmak bile istemeyen öğrenciler oluyor. Bu şekilde öğretmen aradan çıkmış oluyor mesela voice thread de falan öyle olunca daha rahat kendini ifade edebiliyor bence (Namık G2, st.154-161)”.

Ömer Voicethrad ortamı ile ilgili olarak basit, kapsamlı ve kullanışlı nitelendirmelerini yapmış ve görüşlerini “Mem basit hem de şey herşeyi kapsadığı için hani hem sesi hem slaytı falan kapsadığı için kullanışlı (Ömer G2, st.168-170)” şeklinde açıklamıştır. Ebru da benzer şekilde kullanımının kolaylığını “Çok kolay zaten hemen adapte olabiliyorsunuz kullanmaya başlıyorsunuz (Ebru G2, st.287-289)” şeklinde ifade etmiştir.

Voicethread ortamının olumsuz olarak gördükleri yanları ise Cem'in görüşleri kapsamında ele alınabilir. Cem “Biraz sinir bozucu voice thread öyle diyim Premium olmaması Şey bir de o hani yüklemeyi bir fotoğraf yüklerken bile yani tık diye yüklemesi

gerekirken bi 5-10 saniye sürüyor (Cem G2, 191-199)” şeklinde ifade ettiği görüşlerinde ücretsiz bir sınırlı alanda çalışılmasını ve internet bağlantısı yüzünden görsellerin geç yüklenmesini olumsuz bulmuşduğunu belirtmiştir.

Wiki ortamı ile ilgili olarak e-posta ile haberleşmekten sağlıklı olduğunu belirten Cem “*Wiki online olarak (...) mail adreslerinden daha iyi hotmail’inden gmail’den diyebilirim çünkü anlık yazıp değiştirebiliyorsun değişiklikleri görebiliyorsun (Cem G2, st.225-233)” şeklinde dile getirdiği görüşlerini Wiki’lerin tek sayfa üzerinde bütün düzenlemelere izin verebilmesini de “Burada tek sayfa üzerinden tek konu üzerinden halledilebiliyor (Cem G2, st.251-252)” şeklinde belirtmiştir. Ebru SL ortamının derste kullanımı ile ilgili görüşlerini şu şekilde açıklamıştır:*

“Second Life’ı hani dijital sanat dersinin dışında görmüş olsaydım sadece oyun ortamı olarak düşünürdüm Çünkü hani karakterler var dolaşıyorlar bir yerlere gidiyorlar .Ama oyun değil evet hani ben dışarda görmüş olsaydım böyle düşünürdüm hani böyle ortamları bilmemiş olsaydım ama şu an bildiğim için, bu ders kapsamında gördüğüm için bu ortamların yine ders ortamı olarak olarak kullanılabileceğini de gördüm, toplandık ders hakkında konuşmaya çalıştık (Ebru G2, st.297-309).

Sezai ise SL’de yaşadığı sıkıntılara değinmiştir:

Second Life bir akşam girdim tamam güzel gayet iyi geldi bana ama hani şeylerde zorlanıyordum şu adrese git (...) Bilgisayarla pek aram iyi değil o yüzden de kaynaklanmış olabilir çoğu kez Ömer’den yardım istiyordum işte Ömer nereye gidiyorsunuz falan diye o şekilde takip ediyordum (Sezai G2, 122-128).

Sezai gibi Cem ve Sema’da sorunlar yaşamıştır. Cem sıkıntısını “*Second life oturumu açtım ama bir türlü gezemedim (Cem G2, st.206)” şeklinde belirtirken, Sema da “Şu an second life a giriyorum ama sizi bulamadım. Ders ortamına gelemedim (Sema G2, st.95-96)” Öğrencilerin yaşadıkları bu sorunlar derste birebir çözülmeye çalışılmıştır.*

9 Aralık 2012 tarihinde Sema SL’de oluşturulan bir öğrenme ortamı ile ilgili araştırmacıya Facebook üzerinden bir link yollamıştır. Sema iletisinde “*nette dolanırken bir şeye rastladım bizim ders kapsamında oluşturmaya çalıştığımız düşünceyi resmen hayata geçirmiş bazı kurumlar sizinle de paylaşayım dedim*” ifadesine <http://sanalda.bahcesehir.edu.tr/eah1.html> (adres Eylül 2013 itibarı ile aktif değildir) adresini eklemiştir. Araştırmacı verilen adresi incelemiş ve Bahçeşehir Üniversitesi bünyesinde oluşturulan, farklı yaş gruplarından öğrencilerin eğitim almasına olanak tanıyan pilot ortam ile ilgili olarak “*gerçekten de tam bizim gerçekleştirmeye çalıştığımız ders*” şeklinde özetlenebilecek yorumunu Sema’ya göndermiştir.

Sema, “*diğer eğitim alanları için de oldukça faydalı ama bizimki de başlangıç için gayet iyiydi, dikkat çektik hocam*” şeklinde SL ortamında sanat eğitimi dersleri ile ilgili görüşünü bildirmiştir. Facebook üzerinden gerçekleşen bu kısa mesajlaşma, ders dönemi bittikten sonra öğrencilerin derste ki konular ile ilgili farkındalığını göstermesi açısından önemli görülmektedir. Öğrencilerin, internet araştırmaları sırasında önceden rastlasalar bile anlamlandıramadıkları ya da üzerinde durmadıkları konuları artık incelemeye, sanat ve sanat eğitimi ile bağlantılarını kurmaya başlamışları söylenebilir.

Dersle İlgili Olumlu Görüşlere İlişkin Bulgular

Öğrencilerin, araştırma sorularından *Dijital Sanat dersine ilişkin olarak derse devam eden öğrencilerin görüşleri nelerdir?* sorusuna ilişkin görüşlerinden ve günlüklerinden elde edilen verilerle dersin olumlu buldukları yanlarına ilişkin ulaşılan bulgular aşağıdaki tabloda görülmektedir.

Tablo 48

Dijital Sanat Dersine İlişkin Olumlu Görüşler

Derse İlişkin Olumlu Görüşler
Katkı sağlama
Yeni bilgiler
Sanatçıları tanıma
Grafik dersleriyle paralellik
Kendini geliştirme olanağı
Sanatsal bakış açısı
Farkındalık sağlama
Rahat sınıf ortamı
Sıkılmama
Devamsızlık olmaması

Katkı Sağlama. Öğrenciler birçok farklı açıdan değerlendirerek dijital sanat dersinin bireysel gelişimlerine, sanatsal bakış açılarına ve öğretmenlik meslek anlayışlarına katkıları olduğunu belirtmişlerdir. Ebru, rahat bir sınıf ortamında teknolojik imkanların sunulmasıyla öğrenme ortamı yaratılmasının ilgilerini sürekli canlı tutarak katkı sağladığını belirttiği görüşleri aşağıdaki gibidir:

“Bence bu ders bana çok şey kattı buradan gittiğim de ben dijital sanat diye bir ders almıştım ve bana çok katkısı oldu diyebilirim. Çünkü üniversite hayatım boyunca böyle bir ortamda ders işlemedik hani sınıf ortamımız zaten çok rahat bir ortam projeksiyonumuz var hepimizin önünde bilgisayarlarımız var ondan sonra kaynaklar zaten sürekli elimizin altında bir de sürekli hani böyle ilgimizi çekecek şeyler oluyor (Ebru G1, st.641-649)”.

Öğrencilerin dijital sanat dersinin katkıları ile ilgili en çok üzerinde durdukları konu yeni bilgiler sağlıyor olmasıdır. Gülşen bu konuda gelecekteki öğretmenliğine yönelik yeni yöntem ve programlar ile ilgili görüşlerini “*Dersin içeriği olarak yeni şeyler öğrenme başkalarına öğrencilere ya da bir arkadaş grubuna hitap edecek yeni yöntemler yeni bilgisayar programları öğrenmede gayet iyi (Gülşen G1, st.412-414)*” şeklinde açıklamıştır. Gülşen’in yeni yöntem ve bilgisayar programlar sözleriyle, Web 2.0 araçları ve yapılandırmacı öğrenme kapsamında uygulanan, aslında yeni olmayan ama öğrencilerin bu derste diğer derslerden farklı olarak deneyimledikleri, beyin fırtınası, tartışma gibi yöntemleri kastettiği düşünülmektedir. Cem ise öğrendiği yeni bilgileri “*Bilmediğim, öğrenmek istediğim, sadece adını duyduğum kavramları öğreniyorum. Biraz daha sorumlu, sistemli olmamı ve yeni şeyler öğrenmemi sağlıyor (Cem Günlük, 24 Ekim 2011)*” şeklinde açıklamaktadır. Musa özellikle sanat tarihi bilgisinin eksik olduğunu birkaç ifade ettiği görüşünde “*Sanat hakkındaki bilgilerime yeni bilgiler ekleme fırsatım oldu. (Musa Günlük, 24 Ekim 2011)*” ifadesi ile dijital sanat üzerine açılan tartışmalardaki sanat, sanatçı, sanat eseri ile ilgili sorgulamalara değinmektedir. Sema ise dersin katkısına ilişkin olarak kendisine yeni bir vizyon geliştirmede etkili olduğundan bahsetmek ve görüşlerini “*Bu dersin en olumlu bulduğum kısmı bana yeni bir vizyon açmış olması. Bana birçok katkısı oldu ama buna geniş açıdan bakarsak yeni bir vizyon oluştu. Yeni bilgilere sahip olmaya başladım ve düşünce yöntemim değişti (Sema Günlük, 24 Ekim 2011)*” şeklinde açıklamaktadır. Benzer şekilde Ömer de günlüğüne yazdığı “*Okumalar ve tartışmalar sayesinde normalde karşıma çıkmayacak bazı konularda bilgi sahibi oluyorum. Alanımla ilgili ve dijital sanata bakış açımla ilgili çok katkısı oldu (Ömer Günlük, 24 Ekim 2011)*” ifadesi ile dersin yeni konularda fikir sahibi olmasını sağlayarak sanatsal bakış açısını değiştirdiğinden bahsetmiştir.

Öğrenciler, özellikle blog gönderimi olarak kendilerinden istenen araştırma konularının ve derslerde incelenen örneklerin, dijital sanat alanında üretim yapan sanatçıları tanımak açısından kendilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Aydan düşüncesini günlüğünde “*Bu alanla ilgili sanatçıları tanımamda katkısı çok oldu (Aydan Günlük, 4 Kasım 2011)*” şeklinde dile getirirken kendisiyle yapılan görüşmede de aynı konuya değinerek “*Hiç duymadığımız isimleri duyduk öncelikle bu isimler hani her hafta verdiğiniz okuma parçalarındaki isimler bizim açımızdan çok önemli (Aydan*

G1, st.441-443)” şeklinde düşüncesini açıklamıştır. Aras ise görüşünü “Türkiye’deki güncel dijital sanatçılar veya bu işlerle uğraşan kişiler işte yazılmış makaleler vesaire gibi şeyleri burdan öğreniyorum bunlardan haberim oluyor (Aras G1, st.247-250)” ifadesiyle aktarmıştır.

Özellikle ana sanatı Grafik Tasarım olan öğrencilerin, bu alan ile dijital sanat alanı arasında paralellik kurdukları gözlenmiştir. Bu iki derste öğrendiklerinin karşılıklı olarak birbirini etkilediği belirtmişlerdir. Aras bu konudaki görüşünü “Bence ders çok gerçekten benim için çok iyi oldu çünkü ben grafik okuyorum ve grafik hakkında en azından grafik dijitaldir ve dijital sanat tarihini ne kadar biliyorum dediğimde hiç bilmiyorum (Aras G1, st.244-247)” şeklinde belirtirmiştir. Benzer şekilde Ahmet grafik dersleriyle ilgili olarak program kullanımı ve estetik kaygı açısından ilişki kurduğu görüşünü şu şekilde açıklamıştır:

“Belki hani şu an o kadar bariz şey olmuyor ama gün geçtikçe şey oluyor, hani aaa derste olmuştu hani grafik sanata zaten hani program kullanımı olsun hani birazcık belki estetik kaygı olarak zaten faydası fazlasıyla oldu ki burada öğrendiklerimizin de bence en azından, faydası kesinlikle oluyor (Ahmet G1, st.59-64)”.

Öğrenciler dijital sanat dersinin diğer derslerine ve okuldaki öğrenmelerine olduğu kadar çalışma hayatlarında da katkı sağlayacağını düşündüklerini belirtmişlerdir. Ahmet günlüğünde yazdığı görüşlerinde “Derste öğrendiklerimiz sadece teoride kalacak bilgiler değil ister öğretmenlik olsun ister özel sektörü tercih edelim fazlasıyla işimize yarayacaktır (Ahmet Günlük, 31 Ekim 2011)” ifadesiyle dersin kendisine katkısını açıklamıştır. Musa da öğretmenlik hayatına sağlayacağını düşündüğü katkısı ile ilgili görüşlerini şu şekilde belirtmiştir:

“Dijital sanatın ne olduğuna dair bilgiler aklımda oluşmaya başladı. Dijital teknolojilerin nasıl kullanılması gerektiğini ve ilköğretim öğrencilerine aktarılması konusunda önemli gelişmeler olduğu kanısındayım (Musa Günlük, 24 Ekim 2011)”.

Ebru ise konuya farklı bir yönden yaklaşarak dersin kendisine çekimserliğini bırakmasında yardımcı olarak kişisel gelişim yönünde katkı sağladığını şu şekilde belirtmiştir:

“Bu ortam hani bizim tam böyle kendimizi adapte edebileceğimiz bir ortam. Ben çekingen biriyimdir aslında. Bu derste onu biraz aştım gerçekten bunu ciddi anlamda söyleyebilirim. Şöyle aştım çünkü rahat bir ortam, konuşabiliyorum, konuştuğumda herhangi geri bir tepki gelmiyor hani hep kötü bir şey, kötü bir şey demiyim de hani olmayacak bir şey söylesem bile dersin tersine olan bir şey olsun hani bu bana yine olumlu bir şekilde cevap verilerek dönüyor. Sizin tarafınızdan olsun arkadaşlarımın yaptığı yorumlar olsun, ben kendimi çok rahat ifade edebiliyorum (Ebru G1, st.558-570).

Öğrenciler dijital sanat dersinin sanatsal bakış açılarında farklılık ve farkındalık yarattığını düşündüklerini, bu yönden kendilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Cem bugünün sanat ortamı hakkında fikir edindiği görüşünü *“Günümüz sanatının nasıl ilerlediğini hakkında ufak da olsa bir fikrim oldu belki ilerde hani bunun çalışmalarına katkısı olacağını düşünüyorum (Cem G2, st.65-67)”* şeklinde ifade etmiştir. Sema, daha önce anlamlandıramadığı çalışmalar hakkında artık fikir yürütebildiğini belirttiği görüşünü *“Farklı bir bakış açısı kazandım ondan da öte bilmediğim birçok şeyin olduğunu gördüm ve artık hani görüp de anlamadığım işleri dijital anlamda şu an anlamlandırabiliyorum (Sema G2, st.33-37)”* şeklinde ifade etmiştir. Sezai ise, özellikle sanat tarihi bilgilerini kasetederek daha önce öğrendiklerinin üzerine bu derste öğrenciklerini farklı bir bakış açısıyla ekleyebildiğini belirtmiştir. Sezai ana sanat dalı resim olan ve geleneksel yöntemlerle resim yapmayı tercih eden bir öğrencidir. Ancak derste dijital teknolojilere karşı olumsuz bir tavır takınmamış, sadece kendisinin bunu tercih etmediğini belirtmiştir. Yine de derslere katılmış, blog gönderimlerini gerçekleştirmiştir. Bu yüzden Sezai’nin bu konudaki düşünceleri önemli görülmektedir:

“En azından dijital sanatın tarihini biraz öğrenmiş oldum yani tam hepsini kavradım diyemem ama yani belli bir kısmını yani kafamda bişeyler canlandı diye düşünüyorum Ya hani bu konuda daha önce hani gördüğümüz şeyler vardı yani

hep gördüğümüz şeyler (...) ama dijital sanatın dersini işledikten sonra hani biraz bakış açım değişti diyebilirim yani (Sezai G2, st.23-40)”.

Farkındalık kazandırma. Öğrenciler dijital sanat dersinde dijital teknolojiler kullanılarak oluşturulan sanat üretimleri, dijital sanatın sanat eğitimi içinde yer almasının gerekliliği, öğretmenlik mesleklerinde dijital sanat içeriğini öğretimlerine eklemeleri gerekliliği ile ilgili farkındalık kazandıklarını belirtmişlerdir. Dersin eksikleri ve bunları tamamlayabileceği yönünde kendisini bilinçlendirdiğini belirten Aras, araştırma yapmanın önemi fark ettiğini *“İyi ki bu dersi aldım da, bazı şeyleri görebildim. Bazı bilgiler ve bu araştırma, araştırmanın ne kadar önemli olduğunu öğrendim en basit olarak. (Aras G2, st.93-95)”* şeklinde ifade etmiştir. Musa, görüşlerini şu şekilde açıklamıştır:

“Benim dijital teknolojiler hakkında eksik olduğumu bilinçlendirdi yani farkındalık yarattı. Ben farkındalık sonucunda şimdiden önlemimi alabiliyorum mesela 3. veya 4. sınıfa geçmeden bir türlü diğer programları veya ne bileyim bir şekilde grafik ile ilgili kendi alanımla ilgili konuları yani dijital teknolojileri birbiriyle ilişkilendirmeye uygulamaya çalışıyorum (Musa G1, 409-417)”.

Ebru, dijital sanat dersinin dijital teknolojilerle üretilmiş birçok farklı çalışma sayesinde kendisinde farkındalık oluşturduğu görüşünü şu şekilde dile getirmiştir:

“dijital sanat dersiyle bu dünyanın dışında başka bir dünya olduğunu gördüm en azından. Hani dijital teknolojilerle çok farklı işler yapılıyor yani bana bunu göstermemiş olsaydınız hani ben bunu ilk gördüğümde bu kesin böyle oyunlar moyunlar hani kandırmaca falan bir şey derdim. Ama bu gerçekten yapılmış böyle birşey varmış hani bunu görmüş oldum, bunu görmüş olduğum içinde çok mutluym çünkü böyle bir dünyanın varlığından habersiz olmakta şu dönemde böyle bir bölümde okuyan öğrenci için gerçekten ister bölümü resim olsun grafik olsun veya heykel başka bir şey, kötü yani (Ebru G2, st.157-169)”.

Sema, güzel sanatlar lisesi mezunu bir öğretmen adayıdır. Görüşme sırasında bir deneyiminden bahseden Sema, lise öğretmenleri ile dijital sanat ile ilgili bilgi paylaştığını anlatmıştır. Sema'nın derste öğrendiklerini katkı olarak görüp öğretmenleri ile paylaşacak düzeye gelmesi, halen hizmet veren güzel sanatlar eğitimcilerinin konuyla ilgilenmeleri umut verici ipuçlarıdır. Sema'nın görüşlerini belirttiği aşağıdaki deneyiminin bu yüzden önem taşıdığı düşünülmektedir:

“Şöyle katkısı oldu zaten en başına dönersek olayın bu dersi seçmemdeki amaç bu bilmediğim artık konular diyim, bilmediğim bakış açıları bunları yakalamaktı. Sizinle de, sizin paylaştıklarınızla da bunları gerçekten yakaladık hani artık okula dair düşündüğümde farklı şeyler de düşünüyorum. Çünkü farklı şeyler biliyorum farklı şeyler öğreniyorum bilmediğim şeyler öğreniyorum. Bu bana çok çok şey kattı başta kendi bölümüme dair daha doğrusu kendi hatta kendi bölümümün üstünde şeyler öğrenmeme sebep oldu. Size şöyle bir örnek vereyim; bayram tatilinde lisedeki öğretmenlerimi ziyarete gittim onlarla bir akşam toplandık böyle birkaç öğretmenimle muhabbet ediyoruz, 4-5 saat konuştuk ve hani bana muhabbetin sonunda dediler ki artık biz hani yılların, ben Güzel Sanatlar Lisesi mezunuyum, hani biz yıllardır öğretmenlik yapıyoruz, yıllardır bu işin içindeyiz ama artık biz sizden öğreneceğiz, bunu anladık dediler. Mesela onlara blogtan bahsettim genelde dijital sanat üzerine bahsettim çünkü onların bilmedikleri bir yön ve hani ben de aman aman biliyor değilim ben de buradan hani gördüklerimle. Kesinlikle çok başındayız ama bu bile onlara, hani düşünün bir güzel sanatlar lisesindeki öğretmenlere bile, ne kadar farklı ve çekici geldi ve onlar dediler ki bundan sonra biz sizden öğreneceğiz yani dediler bu da benim çok aslında hoşuma gitti (Sema G1, st.207-253)”.

Rahat sınıf ortamı. Derste özellikle öğrencilerin kendilerini özgürce ifade edebileceği, beyin fırtınası ve tartışmalara açık bir öğrenme ortamı oluşturulmaya çalışılmıştır. Öğrencilerin ders ortamını olumlu değerlendirdikleri görülmüştür. Derse ilişkin video kayıtlarında, haftalar ilerledikçe atölye ortamlarını daha çok benimsedikleri, kendilerini rahat hissettikleri gözlenmiştir. Derste rahat davranabilmelerinin ve konuşabilmelerinin, birbirlerini eleştirebilme ve birbirlerine

katkı sağlayabilmelerinin derse olan ilgilerini daha da arttırdığını, derste sıkılmadıklarını ve dikkatlerinin dağılmadığını belirtmişlerdir. Öğrenciler, yarı yapılandırılmış görüşmelerde dersi genel olarak değerlendirirken bu durumu özellikle dile getirmişlerdir. Düşündüklerini özgürce ifade edebilme olanağı sağladığı için öğrencilerin derse motivasyonlarının yükseldiği gözlenmiştir.

Buse, bu derste kendini iyi hissettiğini “*ortam rahat, katılık yok, sohbet eder gibi ders işliyoruz. Herkes birbirine fikirlerini, eleştirilerini belirtiyor ve farkına varmadığımız şeylerin farkına varabiliyoruz (Buse Günlük, 24 Ekim 2011)*” şeklinde dile getirmiştir. Aydan, “*Çok rahat bir ortamdayız. Normalde klasik sınıf ortamından farklı. Herkes düşüncesini özgürce söyleyebiliyor. Önemli olan böyle bir ortamı değerlendirmek bence. Hocam size teşekkür etmek isterim, böyle bir ortam ve dersi bizlere sunduğunuz için (Aydan günlük, 24 Ekim 2011)*” şeklinde belirttiği düşüncesini bir sonraki hafta günlüğünde “*Çok rahat bir çalışma ortamında, karşılıklı etkileşim içinde olması benim için olumlu (Aydan Günlük, 4 Kasım 2011)*” ifadesiyle tekrarlamıştır. Dersin en olumlu bulduğu yönünün özgür ifade ortamı olduğunu belirten Ebru, bu konudaki düşüncelerini aşağıdaki gibi aktarmıştır:

“Dijital teknolojileri, sanat eğitiminin dijital ortama aktarılışını dijital ortam sanatçıları bunları hem bloglar aracılığıyla öğreniyoruz hem de sınıf ortamında bunları rahatça yorumlayıp üzerine konuşabiliyoruz. Bu ders rahat konuşma ortamı ve bu konular hakkında önceden bilgi sahibi olup bir konuşma ortamı yaratılması bakımından benim için çok yararlı (Ebru Günlük, 31 Ekim 2011)”.

Oluşturulan ortamla ilgili olumsuz bir tepki olmadığı, öğrencilerin ortamı çok olumlu bulduğu ve bu yüzden derse olan ilginin arttığı gözlenmiştir. Araştırmacı olarak dersin yürütücüsü de derslerde kendini çok iyi hissettiğini; öğrencilerin ilgisinin, kendi motivasyonunu da arttırdığını; dersin işlenişi ve ortamla ilgili kararlar alırken bunu öğrencilerle birlikte yapmanın, dersin gidişatını onlarla birlikte belirlemenin ve sürekli bir sonraki ders için neler yapılabileceği sorusunun birey ve eğitimci olarak kendisini geliştirmesini sağladığını gözlemlemiştir.

Sıkılmama. Öğrenciler derste oluşturulan rahat tartışma ortamı ve sürekli ilgilerini çeken yeni konuların tartışılıyor olması dolayısıyla desten sıkılmadıklarını ifade etmişlerdir. Ömer derste görseller ve videolarla örnekler izlendiği için, öğrencilerin de sürekli etkileşim haline geçebildiğini belirterek sıkılmadığı “*Derste sıkılmıyorum gayet ilgi çekici geçiyor bence. Şey olarak bütün, hani görsel olarak, video izliyoruz işte direk örneklerle açıklıyorsunuz, bir de hani sınıftaki öğrenciler konuştuğu için yani sınıf etkileşim içerisinde. O yüzden pek sıkılmıyorum (Ömer G1, st.347-353)*” şeklinde açıklamıştır. Ömer kendisiyle yapılan 2. görüşme sırasında yine bu konuya değinmiş ve “*Sınıf içinde hani görüşleri alma işte şey katılıyoruz, daha fazla katılıyoruz derste, normalde bir derste ben fazla katılım göstermem Ama siz hani daha çok şey katılmamız için zorluyorsunuz. Yani iyi oluyor (Ömer G2, st.276-283)*” şeklinde derse katılımının sağlanması konusunda olumlu düşüncelerini ifade etmiştir. Buse bu durumla ilgili görüşünü “*Ben derste hiç sıkılmıyorum hatta yani, ya hiç kaçma gereği de duymadım dersten. Bazı derslerde sıkılıp hani girmiyorum ama. Hani bir hazırlığım olmasa bile böyle korkmadan geliyorum, ortam çünkü yani güzel (Buse G1, st.280-285)*” şeklinde aktarmıştır.

Devamsızlık olmaması. Busenin bahsettiği “dersten kaçmama” durumu, araştırmacının da dikkatini çekmiştir. Öğrencilerin yoklamaları kontrol edildiğinde gerçekten zorunlu kalmadıkları durumlarda derse hep devam ettikleri bu yüzden devamsızlıklarının çok az olduğu görülmüştür. Ahmet bu durumu “*bazen hani ödevleri falan yapamadığımda derse gelmeme gibi bir durum söz konusu olmuyor. Çünkü hani ne koparsam bir kelime bile öğrensem benim için faydası vardır gözüyle yaklaşıyorum, tavrım bu (Ahmet G1, st.134-138)*” şeklinde açıklamıştır. Ebru ise herkesin dersi isteyerek seçmesine bağladığı bu durumu “*Herkes kendi isteğiyle geldi derse katılım o yüzden belki çok fazla sağlandı. Hani zorunlu olsa bilmiyorum nasıl olurdu şöyle bir şey de oldu hani herkes isteğiyle seçtiği için çok fazla devamsızlıklar olmadı derse Çünkü herkes isteyerek geldi (Ebru G2, st.771-776)*”.

Derste Karşılaşılan Sorunlara İlişkin Bulgular

Öğrencilerin, araştırma sorularından *Dijital Sanat dersine ilişkin olarak derse devam eden öğrencilerin görüşleri nelerdir?* sorusuna ilişkin olarak alınan görüşlerinden ve günlüklerinden elde edilen verilerle dersin olumsuz buldukları yanları olarak nitelendirdikleri sorunlara ilişkin bulgular aşağıdaki tabloda görülmektedir.

Tablo 49

Derste Karşılaşılan Sorunlara İlişkin Görüşler

Sorunlar
Teknolojik olanaklar
Yoğun içerik
Hazırbulunuşluk

Öğrenciler derste yaşadıkları sorunlar, teknolojik açıdan bazen olanaklarının yetersiz kalması, yoğun içerik yüzünden kafalarının karışması, bunların sonucunda dönemin sonuna doğru isteksizlik yaşamaları, teknolojik açıdan ve sanatsal bilgilerinin yetersizliği yani derse hazırbulunuşlukları gibi temalar altında açıklanabilir.

Teknolojik olanaklar. Özellikle bloglara göndermeleri gereken ödevlerde ve yorum yapmaları gereken gönderimlerde evlerinde bilgisayar ya da internet olmayan öğrencilerin sorun yaşadığı görülmüştür.. Sezai bu sıkıntılarıyla ilgili görüşünü şu şekilde belirtmiştir:

“Hocam hani vakit ayırmak istiyorum ama çoğunlukla evde olduğum için hani evde vakit ayırsam da, evde yapabileceğim birşey değil çünkü bloğu takip etmem gerekiyor, önceden bir planımı yapıp ondan sonra internete gitmem gerekir ve o yüzden sıkıntılı hani internete gidip orda düşünme şeyim olmuyor çünkü kalabalık internet ortamı yani o sorun (Sezai G2, st.108-115)”.

Ömer de internete erişim ile ilgili sıkıntısı yüzünden blogların kendisine katkısının sınırlı olduğunu aşağıdaki gibi belirtmiştir:

“Blog ya ben doğru söyleyim şimdi bloğa fazla giremiyorum. Yani şimdi okulda girmiyorum yalan söylemiyim. Ya evde de zaten girme imkanım yok. O yüzden aslında bana pek faydası olmadı diyebilirim sadece hani girmem gereken şeyler bloğa yüklemem gereken şeyler olduğu zaman bloğu açıp şey yapıyordum. Şimdi şöyle oluyor ödevi yapmak için internete gittiğim zaman şey konsantre olamıyorum. Ondan sonra bilgileri alıp eve gelip evde yazıp geri internete gidip yazıyorum hani bitmiş halini o da zaman alıyor işte hani evde olsaydı hani. Ne zaman istersen o zaman yapabilirdim ama (Ömer G2, st.207-232)”

Musa ise, SL ortamındaki etkinliklere katılamamasını *“Katılmadım, katılmama nedenim o biraz şey yani, internetim yoktu mesela. Teknik problemler tamamen teknik problemler Yani internetim yoktu ne bileyim internet kafeye gitme gibi baya bir evimin arasında mesafe var (Musa G2, st.91-97)”* şeklinde ifade etmiştir. Sezai, Ömer ve Musa, derse katılımları ve ilgili diğer öğrencilere oranla daha az olan öğrencilerdir. Gerek kişilik özellikleri gerekse sanatsal bakış açıları bu durumu etkilemiştir. Bu yüzden teknolojik olanaksızlıklarının katılımlarını etkilemesi kadar, derse duydukları ilginin az olmasının da teknolojiye erişimleri konusunda çaba harcamamalarının nedeni olarak düşünülebilir.

Yoğun içerik. Öğrenciler, dersle ilgili diğer bir sıkıntı olarak yoğun kuramsal içeriğin ve yeni konuların takibinin bir süre sonra zorlaşmasının kafalarını karıştırarak zaman zaman isteksizliğe neden olabildiğini belirtmişlerdir. Yeni konulara değinilmesini ve kuramsal bilgi verilmesini olumlu bulduklarını belirten öğrenciler sadece zamansal olarak çok sıkıştırıldığında olumsuzluğa dönüştüğünü ifade etmişlerdir. Buse’nin bu konudaki düşünceleri sınıf arkadaşlarının da görüşlerini yansıtır niteliktedir:

“Olumlu yönleri ağır basıyor ama sanki biraz ağır geliyor. Aslında ağır da değil de, yapacağımız şeyler karışıyor. Her biri açık ama hepsi bir araya gelince karışıyor, kafama tam anlamıyla yerleşmiyor. Belki zaman olarak yetersiz kaldığı için bir sıkışıklık söz konusu, belki de sorun bende (Buse Günlük, 31 Ekim 2011)”.

Cem yeni konuların zaman zaman düşünmesini olumsuz yönde etkileyebildiğini şu şekilde ifade etmiştir:

“Yeni yeni şeyler üst üste genelde ben ne bilim bi programda mesela başka bi programı öğrenmeden başka bir programa geçmem hani çünkü ona hakim olmadan diğer bir konuya geçmeyi istemiyorum. Yeni bir şey geldikçe onu bırakıp hani düşünmeyi mesela ya da diğerine geçtiğinde aklın diğerinde kalıyor o da hani beyinde şey yaratıyor kopan noktalar öyle diyebilirim O da şey yapıyor işte hani ya bir işe hani nası diyim yorum yapacaksam yorum yapmamamı yorum yapmamı engelliyor Ya düşünmemi engelliyor öyle diyebilirim (Cem G2, st.92-106)”.

Ebru yoğunluk yüzünden çok fazla soru işaretinin cevapsız kalabildiğini ama olumsuzluk olarak görülebilecek bu durumun aslında olumlu bir düşünce sistemine sebep olduğunu şu şekilde açıklamaktadır:

“Bazen sınıfta çok fazla soru ortamı oluşuyor ve ben kendi açımdan söyleyecek olursam, bunu her ne kadar yararlı bulsam da bazen kafam fazlasıyla karışıyor. O da zannediyorum ki daha önceki alıştığımız sistemin dışında bir eğitim sisteminde ders işlememizden kaynaklanıyor. Bir soru için bir şeylere kafa yorarken diğer bir soru oluşuyor. Bu olaya genel olarak baktığımızda dersin verimli geçtiğini söyleyebiliriz tabi ki de. Ama kafamda çok fazla soru da oluşabiliyor. Ders içerisinde bunların cevaplarını yeri geldiğinde ve zaman yettiğinde alabiliyoruz. Ama bu yeni soruların oluşmasına da farklı bir kapı açıyor (Ebru Günlük, 31 Ekim 2011)”.

Dijital sanat dersinin tamamlanmasından neredeyse 1 yıl sonra Sema ve Ebru’nun araştırmacı ile paylaştıkları görüşleri, öğrencilerin dersteki yoğunluk sonucu oluşan kafa karışıklıklarının zamanla yerine oturacağı görüşlerini destekler niteliktedir. Araştırmacı bu durumla ilgili düşüncelerini günlüğüne şu şekilde yansıtmıştır:

“Geçen hafta içinde Sema ve Ebru yanıma uğradılar, dersle ilgili, öğretmenlik başvurularıyla ilgi görüştük. Sema ve Ebru bahar döneminde özel okullara öğretmenlik başvurusunda bulunmuşlardı. Birkaç tane özel okulla görüşmeye gittiklerini ve özellikle dijital sanat dersiyle ilgili sorular sorduklarını, bu konuyla çok ilgilendiklerini, yeni konular ve deneyimler üzerinde durmak istediklerini belirttiklerini söylediler. Sema bu kapsamda blogtaki bilgileri tekrar gözden geçirdiğini ve aslında anlaşılması zor bir şey olmadığını yeni yeni anladığını söyledi. Ebru, dijital sanat dersinde öğrendiklerini öğretiminde kullanmak istediğini, okul yönetiminin kendisine destek sağlayacağını, edinebileceği dijital teknolojiler ve uygulayabileceği etkinlikler ile ilgili benden yardım alıp alamayacağını sordu. Öğrencilerime elimden geldiğince yardım edeceğimi belirttim. Farklı zamanlar ikisinin de benzer düşünceleri paylaşarak öğrendiklerini kullanmaya çalışmalarını beni fazlasıyla memnun etti (AG, 4 Temmuz 2013)”.

Hazırbulunuşluk. Öğrencilerin teknolojik araçları kullanma ve sanatsal bilgileri açısından hazırbulunuşlukları dersle ilgili görüşlerini de etkilemiştir. İlk etkinlik sırasında öğrencilerin hazırbulunuşlukları belirlenip ona göre düzenlemeler yapılmıştır. Ancak konular ilerleyip içerikler zorlaştıkça öğrencilerin genelinde bir kafa karışıklığı ve Ömer, Sezai, Gülşen, Musa gibi bazılarında ise sıkılma ve isteksizlikler başladığı gözlenmiştir. Musa bu durum ile ilgili görüşünü şu şekilde aktarmıştır:

“Ben ikinci sınıfım ya pek bu konuyla ilgili yeterli şeylerim de yok mesela yeterli bir bilgi sahibi de değilim o yüzden ilk zamanlar ne olduğu konusunda biraz daha basitti son zamanlara doğru biraz daha yani zorlaşmaya başladı gibi hissettim o durumda da yani sıkıcı gelmeye başladı gibi (Musa G2, st.84-89)”.

Namık bu konudaki görüşlerini, kilometre taşları etkinliğindeki sorunlar bağlamında öğrencilerin konuları sürekli takip ve tekrar etmemesine bağlayarak aşağıdaki şekilde dile getirmiştir:

“Önce şeyin bitmesi gerekiyor kesinlikle, o sanat tarihi kısmının iyi bir şekilde , zaten tam hızlı bir şekilde aslında bitmesi gerekiyor. Daha sonra üstüne pekiştirilmesi gerekiyor bir defa da uzun bir süreye yayınca kopukluklar oluyor arada mesela Bizdeki gibi hani sunum gününe kadar çok şey yapılmıyor sürekli bakılsa öğrenilebilecek bir şey de (Namık G2, st.384-391).

Dersin Yürütücüsüne İlişkin Bulgular

Araştırma sorularından *Dijital Sanat dersine ilişkin olarak derse devam eden öğrencilerin görüşleri nelerdir?* sorusuna ilişkin olarak, öğrencilerin dersin yürütücüsü ile görüşlerine dayanan bulgular aşağıdaki tabloda görülmektedir.

Tablo 50

Öğretmenliğe İlişkin Görüşler

Öğretmenlik
Sorunlara çözüm arama
Kapasiteleri zorlama
Rol model olma

Öğrenciler dersin yürütücüsü ile ilgili görüşlerinde özellikle problemlere çözüm bulma çabası ile ilgili yorumlar yapmışlardır. Aras görüşlerini *“Takip ettiğiniz yöntem ya ben kendim beğeniyordum çünkü böyle olması gerekiyor. Siz örneğin bir sorunla karşılaşıyorsunuz nasıl çözerim diye uğraşıyorsunuz işte bir şekilde bir çözüm buluyorsunuz (Aras G2, st.168-172)”* şeklinde aktarmıştır. Ebru da aynı düşünce ile özellikle teknolojik olanaklar yetersiz kaldığında nasıl çözümler üretildiğini şu şekilde dile getirmiştir:

“Şunu söyleyebilirim hani gerçekten siz dersi anlamamız için hani fazla çaba harcadığınızı gerçekten gösteriyorsunuz. Böyle olmadı diyoruz yapamadık diyoruz, o zaman şöyle yapalım. Hani hep böyle bir ikinci, üçüncü alternatifler falan sunuyorsunuz bize o yönden gerçekten çok güzel. Bilgisayarımız yok bozuldu, o zaman bunu kullanalım hani hep o da aslında. Öğrenci de kaçış noktası ararken bile o zaman bize şuradan yapabilirsiniz, ben size kameramı vereyim ben

size fotoğraf makinemi vereyim diye gerçekten o yolların hepsini kapattınız teşekkür ederiz (Ebru G2, st.594-610)''.

Öğrencilere, çalışmama konusunda bahane üretebilecekleri kaçış yolu bırakılmadığında bahseden Ebru, konular anlaşılmadığında bu duruma karşı sunulan çözümleri de aşağıdaki gibi özetlemiştir:

“derste de anlamadığımız konular üzerine videolar, hani anlamadıysak başka bir makale, anlamadıysak başka bir örnek, hani hep böyle orda bir tıkanıldığımızda farklı bir çözüm yolu üretmeniz benim için gerçekten hani ileriki öğretmenlik hayatımda bile olsun benim için iyi bir örnek olduğunuzu söyleyebilirim teşekkür ederim (Ebru G2, st.615-621)''.

Dersin yürütücüsü olarak araştırmacının öğretmenliği ile ilgili görüşlerini ayrıntılı bir şekilde açıklayan Ebru, sorunlara çözüm üretme tavrı ile kendine örnek olduğunu ve problemler karşısında moralini bozmak yerine daha geniş düşünmeye yönlendirildiğini belirtmiştir. Ebru'nun konuyla ilgili görüşleri aşağıdaki gibidir:

“Hep böyle bir çözüm üretme şeyiniz var sizin Tavrınız. O benim için gerçekten güzel bir örnek oldu bende hani ben çabuk tıkanan biriyimdir böyle hemen hani psikolojim bozulur ay napıcam ay kaldım böyle falan diye hani hemen böyle bir çözüm üretme yoluna geçmek gerçekten çok mantıklı. Öğrenciler için de hani böyle nasıl diyim daha geniş düşünmeye sevk ediyor insanı daha geniş evet böyle bir şey de varmış aa böyle de yapılabilir hani öğrenci de o sırada tıkanmışken sizin yönlendirmenizle daha geniş düşünmeye şey yapabiliyor gidebiliyor bence o çok güzeldi yani teşekkür ederim onun için de beni yönlendirdiniz (Ebru G2, st.626-640)''.

Cem ise araştırmacının kendilerini zorladığını ama bunun iyi yönde bir zorlama olduğunu belirttiği görüşlerini aşağıdaki gibi aktarmıştır:

“Bir hoca vasfını taşıyan kişi nasıl olması gerekiyorsa hani siz tamam hani zorluyorsunuz, ya hani kızsak da etsek de siz zorluyorsunuz öyle olması gerekiyor çünkü. zorlama derken ödevi veriyorsunuz, yükleme yapıyorsunuz; yükleme derken kötü anlamda değil. Öyle olması gerekiyor çünkü hani zaman, teknoloji, bulunduğumuz ders, konu, çok hızlı ilerliyor hani bir de imkan kısıtlı hani zaman kısıtlı diyim imkan değil de imkan belli bir yere kadar kısıtlı. Zaman çok kısıtlı zorlama derken... Biz farkında olmadan hani biz ona sadece zorlama diyoruz çitayı yükseltmek (Cem G2, st.490-518)”.

Buse, araştırmacının yanında kendisini iyi hissettiğini belirtmiş ve özellikle küçük yaştaki öğrenciler için bunun önemli olabileceğini şu şekilde açıklamıştır:

“İnsan sizin yanınızda kendini rahat hissediyor. Öncelikle bence o iyi bir şey. zaten öğretmenden kaynaklı çoğu problem çıkıyor. Özellikle daha küçük yaşlarda öğretmeni sevmeyince zaten derse alaka göstermiyorlar evet o yüzden öğretmen önemli. Yani sizin bizim için ne kadar uğraştığınızı da biliyorum (Buse G2, st.215-225)”.

Sema, araştırmacının bilgisini ve deneyimlerini öğrencilerle paylaşması bağlamında öğretmenliğini değerlendirdiği açıklamasında kendisini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Siz zaten bu dersteki en büyük etmensiniz bizim açımızdan yani, şöyle en büyük etmensiniz gayet objektif değerlendiriyorum şu an hani zaten dışardan da birisi bizi izlese u sizin hani bu konuya dair ne kadar bilgili ve ne kadar hevesli olduğunuz bu yadsınamaz yani hani diyorum ya hocam gerçekten bu ders bizim açımızdan farklı bir şey kattı hayatımıza Yani hani tamamen şimdiye kadar gördüğümüzün dışında bir şey yani bunu da sağlayan sizsiniz açıkçası. Sizin deneyimleriniz de buna çok hani katkı sağladığını düşünüyorum. Çünkü sürekli

paylaşımlarda bulunuyorsunuz gittiğiniz sergiler olsun gördüğünüz artık bienaller herşeyden paylaşımlarda bulunuyorsunuz bir şu çok güzel hani sizin bize bilgi aktarımız oldukça yoğun (Sema G2, st.229-244)’’.

Ahmet’in “*Alışılmış öğretmen tavrının dışına açıkçası bence çıktınız ki hani bu da güzeldi hani. (Ahmet G2, st.300-301)’’* şeklindeki görüşünü Ömer de paylaşmış ve görüşünü “*İlk defa bir öğretmen bir ders için bu kadar çabaladığını gördüm ben. Bu çabanız zaten bize şey öğretmenlik hayatımızda örnek olacak. Ondan sonra şey ders işleme hani stiliniz de farklı diğer öğretmenlerden o da bizim için bir örnek yani (Ömer G2, st.261-270)’’* şeklinde açıklayarak kendisine örnek olduğunu belirtmiştir. Ebru da benzer şekilde kendisine örnek olacağını düşündüğü öğretmenlik davranışlarını şu şekilde dile getirmiştir:

“Bize de çok örnek oldunuz çünkü hep böyle nasıl ilgi çekebilir, ders nasıl hani öğrenciyi daha çok derse katılımcı haline getirebiliriz, ya da ne bileyim hani bir sorun olursa nasıl başka bir türlü çözebiliriz gibisinden, onlar da bana çok yardımcı olacak eminim ilerde (Ebru G2, st.701-706)’’.

Dersin Öğrencilerin Sanatsal Bakış Açlarına Etkisi

Araştırmanın “*Dijital sanat dersi, öğrencilerin dijital sanatla ilgili görüşlerini nasıl etkilemiştir?’’* sorusuna yönelik olarak bloglardaki gönderimlerden ve öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen verilerle aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır. Ahmet, dijital sanat ile ilgili olarak derinlemesine olmasa bile başlangıç aşamasında bir fikir edindiğini aşağıdaki görüşleriyle özetlemiştir:

“Hani o kadar belki iddialı değil ama en azından Eğitim Fakültelerinin de birazcık böyle hani güzel sanatlara göre kısır kaldığını hani söylüyorlar ama bence bu dijital sanatı almamız hani biraz daha şeyden bizi çıkardı yani böyle sadece Eğitim Fakültesi öğrencisi şeyinden biraz daha bilinç Yani kişisel fikrim en azından hani yine dediğiniz gibi çok böyle iddialı hani dijital sanatı biliyorum tarihini falan diyemem ama en azından konusu geçtiğinde bir fikrim olur yani (Ahmet G2, st.49-61).

Dijital sanat ile ilgili görüşlerini sınıf bloğunda paylaşan öğrencilerin düşüncelerini, geleneksel-sanal çalışmalar, yaratıcılık, özgünlük, yeni sanatsal ifadeleri olanak sağlanması, döneme ayak uydurulması gibi kavramlara dayandırarak açıkladıkları görülmüştür. Dönemin başında dijital sanat ile ilgili hiçbir ön bilgileri olmayan, dijital sanatı bilgisayar ve bilgisayar programlarının kullanımı gibi teknik bağlamda ele alan öğrencilerin aşağıdaki görüşlerine dayanarak bakış açılarında değişme olduğu söylenebilir:

Ebru: (...) *Dijital sanat genel olarak üretilen sanal işlerin estetikle birleşmesidir. Dijital sanatın çalışma alanı geleneksel sanata göre daha geniştir. Dijital sanat bu dönemde yaratıcı konumunu almıştır. Bazı sanatçılar geleneksel sanatta bulamadıkları yaratıcı fırsatları dijital sanatta buldukları için dijital sanata yönelmiştir (...)* (Sınıf Bloğu, 22 Ekim 2011).

Aydan: (...) *bu dersi alana kadar açıkçası bu kadar dijital ortamda yapılan işleri bu denli sorgulamadım sorulan sorular üzerinden bu derece düşünmedim. Sanat, özgünlük farklılık vs vs bunların bilgisayara taşınması derken olması gerekenler oldu (...) teknoloji ve sanat yaratısı düşüncesinin bir araya geldiği ve çıkan ürünlerin sanat mı değil mi tartışmasına yol açtığı bir çağdayız* (Sınıf Bloğu, 22 Ekim 2011).

Namık: (...) *Dijital sanat insanların hiçbir zaman tahmin edemeyeceği sonuçları bulabileceği bir alan. Fazla olasılık olması ve çok fazla form olması bununla birlikte bunların çaprazlanmasıyla yeni bir form oluşturulabileceği sınırsız bir alan. Dijital sanat "yapılmamış bir şey mutlaka var" demek bence* (Sınıf Bloğu, 22 Ekim 2011).

Musa: *Günümüz sanatının teknoloji ile doğru orantılı olarak ilerleme kaydedip kendine yeni alanlar bulması ve olması gerektiği gibi sanatın belli bir dar kalıpların içerisine girmeden ve onun yaratıcısı insan düşüncelerinin genişliği hayal gücü ölçüsünde dönemine ayak uydurması dijital sanatın doğmasına ve gelişmesinde en büyük etkidir (...)* (Sınıf Bloğu, 28 Ekim 2011).

Sınıf ortamında ve bloglarda açılan tartışma konuları yoluyla öğrencilerin dijital sanat ile ilgili sorgulamalara girdikleri gözlenmiştir. Ahmet, görüşünü günlüğüne *“Dijital sanatın sorgulanması noktasında beynimde hareketlenmeler başladı (Ahmet Günlük, 24 Ekim 2011)”* şeklinde aktarırken Aydan’ın günlüğü de bu durumu şu şekilde yansıtmaktadır:

“Aklımda takılan yapılan işlerin sanat adına geçerliliği. Dijital sanat diyoruz. Biz yapılan işlere ne açıdan sanat diyoruz. Kriterleri neler. Kişisel bağlamda ortamı dijital olan işler ortaya koyulmuş. Bunu dışarıdan gören kişiler ne ile adlandırılıyor. Ayırt etmemiz çok zor. O kadar ince yapılmış dijital ortam işleri var ki karıştırmamak imkansız. Bu sanatçıda mı bitiyor? Yani yapılan işe sanatçının vermiş olduğu anlam mı sanat yapıyor? Yoksa yapılanların biricikliği, ilk oluşu mu? (Aydan Günlük, 24 Ekim 2011)”.

Buse, sanatsal açıdan başka neler yapabileceğini sorguladığını *“Ben hani sadece video artla biraz ilgilendim amatörce. Onun dışında başka ne tür şeyler yapıldığına dair fikrim oldu. Ben ne yapabilirim sorguladım kendi kendime (Buse G2, st.164-167)”* şeklinde ifade etmiştir. Ebru ise, dijital sanata karşı var olan önyargıya değindiği görüşünde işin içine girmeseydi kendisinin de bu düşüncede olabileceğini belirtmektedir. Ebru’nun konuyla ilgili görüşü aşağıdaki gibidir:

“İlk hafta sadece uyum sıkıntısı oldu çünkü ne yapacağımızı bilmiyorduk daha sonrasında dediğiniz gibi gittikçe gittikçe birşeyler oturmaya başladı. Dijital sanat dünyası dijital teknolojiler nasıl birşeymiş içine girince görmeye başladık. Daha sonra zaten bize normal gelen şey hani bu dersi almayan arkadaşlarımız öyle şey mi olurmuş canım Diye.....Tabi dijital sanat diye bir şey yoktur sanatın dijitali olur mu gibisinden Hatta hani böyle arkadaşlarımızla bu okuldan olmayan arkadaşlarımızla falan bile bunun küçük küçük tartışmasını yaptık ama ne kadar anlatabildik onu bilmiyorum işin içine girmedikleri için (Ebru G2, st.46-64)”.

Ahmet gördüğü dijital işleri anlamak adına daha fazla zaman ayırdığını belirttiği görüşlerini aşağıdaki gibi dile getirmiştir:

“Sanatsal yanına bakarsam hani pek böyle hani aaa bakıyım ne yapmışlar ne etmişler hani dijital işlere özel bir açıkcası ilgim yoktu. Ama hani videolar filan kısa filmler biraz ilgimi çekerdi ama hani biraz daha böyle farklı işler. Hani şimdi en azından karşıma çıktığında yani bir duruyorum yani direk geçmiyorum ya da hani vakit ayırabiliyorum yani aaa neler var falan. İnternet sitelerinde bloglarda yine karşıma çıktığında vakit ayırıyorum yani. Yine bana katkısı oldu mu evet şunlar katkı sağladı ya da şu işlerime yansdı diye bir şey diyemem ama hani ileriki süreçte de bir şey olur bence faydası etkisi olmuştur (Ahmet G2, st.129-148).

Dersin Öğrencilerin Öğretmenlik Algılarına Etkisi

Araştırmanın “Dijital sanat dersi, dijital teknolojilerin kullanımı bağlamında öğrencilerin öğretmenlikle ilgi görüşlerini nasıl etkilemiştir?” sorusu kapsamında öğrencilerin görüşlerine dayanarak aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır. Ebru, dijital teknolojilerin sanat eğitime entegrasyonu konusunda derste farklı kademelere göre gerçekleştirilen etkinliklerden yola çıktığı görüşlerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

“Öğretmen olacak birisi almalı çünkü biz bu teknolojilerin derste nasıl kullanıldığını da gördük hani ilköğretim öğrencilerinde, ondan sonra lise çağı öğrencilerinde, bunların tartışmalarını falanda yaptık nasıl uygulayabiliriz nasıl şey yapabiliriz diye. Kesinlikle görmeli zaten hani dediğim gibi resim bölümünde okuyan bir öğrenci bile böyle bir dünyanın varlığını kabul etmeli benim için. O yüzden böyle bir ders hani almalı onlarda (Ebru G2, st.175-184)”.

Musa, öğretmen olduğunda konuların aktarımı sırasında öğrenciyle etkileşimin sağlanması bağlamında teknolojinin nasıl kullanılabileceğine ilişkin bilgilendiğini şu şekilde dile getirmiştir:

“Dört sene sonra öğretmen olduktan sonra tabi ortaya çıkacak ne gibi değişiklikler yarattığı ama şöyle bir şey oldu mesela öğretmenlerin nasıl anlatması gerektiğini mesela ne biliyim teknolojiyle ilgili slayt düz slayt şeklinde

değilde daha fazla yani teknolojiyi daha etkileşimli hale öğrenciye anlatmak konusunda bilgilendirdi yani şu anlık (Musa G2, st.197-203)”.

Sema dijital teknolojilerin ve dijital sanatın sürekli gelişim içinde olduğunu ve öğretmen adayı olarak kendilerinin de bu yönde hareket etmesi gerektiği düşüncesini blogunda şu şekilde açıklamıştır:

“Sanat teknoloji ve sanat eğitimi bu üç olgu aslında ortak bir noktada buluşuyorlar Hep dediğimiz gibi günümüz teknoloji günü artık eğitimler, sanat eğitimleri vb. tüm eğitim türleri teknolojinin sürekliliğine, ilerlemesine göre şekil değiştirmelidir. Gelelim sanat eğitiminde kullanılan teknolojilere yani ya da diğer bir deyişle dijital sanata. Sanat açısından bakacak olursak dijital sanat artık günümüzün sanat anlayışı olmuştur aslında bunu bir akım gibi de düşünebiliriz. dijital sanat bizlere farklı bakış açıları katarak çok farklı tekniklerin ortaya çıkmasını sağlamış ve bize zaman kazandırmıştır. Bizlerde bu akıma ayak uydurarak ileride dijital sanatın daha çok gelişeceğini düşünerek kendimizi bu yönde geliştirmeliyiz (Sema Blog, 29 Ekim 2011)”.

Bölümdeki öğrencilerin bir çoğunun öğretmen olmak ile ilgili planlarını ikinci sırada tuttuğu araştırmacının 6 yıldır gözlemlediği bir gerçektir. Bu yüzden pedagoji içeriğine de ağırlık vermedikleri de gözlenmiştir. Buse de bu duruma gönderme yaparak eğer öğretmen olursa, müfredattaki konuları nasıl farklılaştırarak sunabileceği konusunda kafa yorabileceğini belirtmiştir:

“Yani eğer öğretmen olursam, evet, kafa yormak isterim çünkü hani, artık farklılaşması gerekiyor. Yani böyle bir normal resim müfredatı şunu veriyor sen böyle yap. Belki tamam müfredatın verdiği konular ama onları nasıl farklı şekillerde sunarız? Neler kullanırız farklı, bu şekilde (Buse G2, st.198-204)”.

Ahmet, dijital sanat dersini almış olmanın eskiden üzerine düşünmediği bir konu olarak dijital sanatı artık öğretmenlik mesleği içinde düşündüğünü “Şu dersi almasaydım ben dijital sanatı hani başlığı altında ne öğrencilerime bir şey verirdim

hani ya da kendimde belki başlı başına birşeyler okuyup yazmazdım ama bence öğrencilere de böyle verilebilecek bir konu yani, başlık (Ahmet G2, st.157-161)” şeklinde ifade etmiştir.

Sezai internetin öğrenciler için ilgi çekici olabileceğini bu yüzden derslerinde kullanabileceğini “*öğrencileri teşvik etmek için gayet iyi şeyler yani zaten öğretmen olduğumuzda çoğu şu anki çocuklar internetle baya haşır neşir O yüzden ilgilerini çekebilir diye düşünüyorum o konuda iyi olur diye düşünüyorum (Sezai G2, st.143-148)”* şeklinde ifade etmiştir. Ebru dijital teknolojilerin kullanımı ile öğrencilerin derse ilgisinin çekilebileceğini görüşünü şu şekilde dile getirmiştir:

şu an gerçekten dönem dijital bir dönem yani dijital sanat şey dijital ortamlar dijital teknolojiler dönemi Bunları ben nasıl kullanırdım hiç bilmiyordum ben normal hani öğrendiğimiz tekniklerle öğretmenlik yapardım muhtemelen ama böyle ortamların sınıf ortamına sokulması hani çok yaratıcı olarak geliyor bana hani çok farklı işler çıkartılabilir öğrencilerin dikkati çekilebilir zaten en büyük şey sorun öğrencinin dikkatini derse toplamak (Ebru G2, st. 685-694).

Aras, bu ders sayesinde eksik olduğunu düşündüğü pedagojik içerik konsuna değinmiş ve görüşlerini şu şekilde açıklamıştır:

“Şunu diyebilirim burda gördüğüm ya herşeyi rahatlıkla uygulayabilirim çünkü daha önceden bilmiyorum benle mi ilg.. alakalı ama hocalarla mı, ya da vesaire derslerin içeriğiyle mi alakalı bilmiyorum ama ben ne diyim burda üç senedir aldığım eğitim dersleri olsun vesaire olsun öğrendiklerimden şu derste öğrendiklerim daha fazladır diyebilirim çünkü uygulama açısından. en basit olarak ders planı bile yapıyoruz burda. Çünkü başka derslerde olmadı bu, o yüzden diyebiliyorum ‘bile’ (Aras G2, st.187-197)”.

Cem de benzer şekilde araştırma yapma becerisi ile ilgili dersteki kazanımlarını öğretmenliğinde uygulayabileceğini dile getirmiştir:

“Öğretmenlik olarak ya önce öğretmen olmak için hani birşeye hakim hani öğreteceksin çünkü öğreteceğin şeye hakim olmalısın. Hani daha şu an, mezun oluyorum ama daha yolun başındayım daha. Bilmiyorum öğretmen de olabilir miyim olmayabilir miyim (...) Yani nasıl diyim hani mesela bir araştırma sizin verdiğiniz araştırma siz ha verdiğiniz araştırma konusunda ıı hani çözümün hepsini değil de çözümü bize bırakıyorsunuz o yönü iyiydi Hani olması gereken bu çünkü uygulayacağım bir şey bu (Cem G2, st.660-679)”.

Derste kullanılan Web 2.0 ortamlarını öğretmenliklerinde ne şekilde kullanabilecekleri ile ilgili olarak öğrenciler en çok blog ortamını kullanabilecekleri yönünde görüş bildirmiştir. Ahmet görüşünü *“Etkileşimli teknoloji olduğunu varsayarsak bence yani blog kesinlikle çok mantıklı. Yine voice thread o da sunumlar için öğrencilerin bizzat katılımı o da güzel olabilir (Ahmet G2, st.117-121)”* şeklinde belirtmiştir. Namık *“belli bir sınıftan sonra voice thread uygulanabilir Ya da öteki yaptığımız şeyler blog uygulanabilir Blog düşünürüm çünkü şey, yani teknolojiye sahip olursan düşünülebilecek şeyler çünkü ıı daha alt sınıflarda bir de öğrencileri toplaması çok daha zor olur onlar için yani baya iyi (Namık G2, 188-197)”*. Ebru blog kullanımına ilişkin görüşlerini şu şekilde açıklamıştır:

“Bloğu küçük sınıflarda ben hani nasıl kullanabilirim hani pek onda şey değilim ama lise döneminde olan çocuklarla iyi bir şekilde iletişim kurabileceğimi düşünüyorum blog ortamında çünkü hani bizde bile sıkıntılar çıkmışken ilköğretim öğrencileri nasıl yapabilirler hani bir görsel ya da ne bileyim onları böyle çekecek birşeyler olursa daha şey olur (Ebru G2, st.360-366)”.

Web 2.0 ortamlarının öğretmenliklerinde kullanımına ilişkin olarak Ebru blog, voicethread ve Second life ortamları ile ilgili görüşlerini ayrıntılı olarak paylaşmıştır. Ebru’nun Voicethread ile ilgili görüşleri aşağıdaki gibidir:

“Voicethread’i kullanırım hani. Yani zaten projeksiyon muhakkak hani vazgeçilmezimiz olacak örnek kullanma olarak, akıllı tahtalar falan geliyor Onlar daha yararlı şeyler oluyor projeksiyondan Aynı işlevi görüp yine üzerine hani işlem u yapabiliyoruz voice thread kesinlikle hani u zaten bence hani öğretmen bir öğretmen için mükemmel bir şey olabilir kullanmak, gerçekten kullanmayı iyi bir şekilde becerebilirse (Ebru G2, st.330-341)”.

Ebru Second Life ile ilgili görüşlerini ise şu şekilde aktarmıştır:

“Second Life ı nasıl kullanabilirim hani oyun ortamında öğrenciler belki daha şey yaparlar ama hani biz bile bu durumda çözemedik ama belki onlar daha kolay çözebilirler onlar hep onlarla içli dışlılar Ben oyunlarla pek içli dışlı değilim mesela biraz çözmek zor oldu giydirmesiydi, karakter belirlemesiydi ama küçük çocuklar bu konuda daha kesinlikle yetenekliler O yüzden hem dikkatlerini çekebilir aaa senin karakterin benim karakterim hadi oturalım öğretmen orada konuşacak hoşuna gidecek şeyler olabilir. Evet evet kesinlikle hoşlarına gidecek bişey Yani o voice thread den belki daha çok dikkatlerini çekecek bir şey olabilir (Ebru G2, st.341-358)”.

Cem öğrenciler arasındaki dijital bölünme kavramına dikkat çekerek, teknolojilere erişimleri konusunda farklı konumda olan öğrencilerde oluşabilecek önyargıların giderilmesinde yardımcı olunabileceğini düşünmektedir. Cem bu konuyla ilgili görüşünü şu şekilde aktarmıştır:

“Ne biliyim şimdi bir varoş yerde oturan çocukla, ergen bir çocukla ya da apartmanda yani lüks bir yerde oturan bir öğrencinin ya da çocuğun yaklaşımları farklıdır. O da çevreden kaynaklanıyor ondan kaynaklanan bir şey çünkü ne görüyorsa ne verebiliyorsa onu aldığından kaynaklanan bir şey o da belki ileri için hani ona ön yargı oluyor ama o ön yargıyı da kırmasına biz yardımcı olabiliriz diye düşünüyorum (Cem G2, st.784-792)”.

Dersle İlgili Önerilere İlişkin Bulgular

Araştırma sorularından *Dijital Sanat dersine ilişkin olarak derse devam eden öğrencilerin görüşleri nelerdir?* sorusuna ilişkin olarak, uygulamaya yönelik öneriler geliştirebilmek amacıyla öğrencilere derse ilişkin önerilerinin neler olduğu sorulmuştur. Öğrenciler görüşlerinde dersin ana sanat olması, yan sanat olması, ders saatinin ve döneminin artırılması gibi önerilerle genel olarak yapısal durumlar üzerinde durmuşlardır. Dersin içeriği ile ilgili önceki görüşlerinden farklı bir öneri sunmamışlardır. Aşağıdaki tabloda derse ilişkin öneriler görülebilir.

Tablo 51

Önerilere İlişkin Görüşler

Öneriler
Ders saatinin artırılması
İki dönem olması
Zorunlu ders olması
Ana sanat olması
Yan sanat olması

Buse dersin bir döneme sığmamasını işlenen konuların çok kapsamlı olduğunu bağladığı görüşünü aşağıdaki gibi dile getirmiştir:

“Bir dönem az. Hani bunun bir girişi olması gerekiyor önce, çünkü çok geniş bir konu. İşte sanat tarihi var, kullanılan teknolojiler var. Yani hem sonra uygulamaları var. Önce bunları öğreneceğiz, sonra uygulayacağız. Sonra kendimiz nasıl uygulatabiliriz onu düşüneceğiz. O yüzden az bir zaman yani bir dönem (Buse G2, st.255-263)”.

Buse, buna ek olarak ders saatinin de çoğaltılabileceğini belirtmiştir:

“Tam oturması için hepsini böyle sindire sindire, işte tarihinden başlayıp gelişimini, bugünkü zamanını, etkinlikleri. En sonunda kendi öğrencilerimize bunları nasıl uygulatabiliriz. ya belki bir haftada bir gün olması da kötü

olabiliyor. İşte uzuyor. Onları ayırabiliriz mesela, Pazartesi şunu yaparsak Cuma günü etkinliğini yapabiliriz gibi bir şey (Buse G2, st.284-291)''.

Ahmet, Cem, Ebru, Musa, Namık, Sema ve Sezai dersin iki dönem olması gerektiğini düşünmektedir. Namık konuyla ilgili görüşünü “*Bir döneme sığmayacak bir ders bence. Çünkü dijital sanatın tanımını bir dönemde yapmak zor yani ne kadar iki döneme de yayılsa o şey olmayabilir çünkü biraz üstüne zaman geçmesi gerekiyor biraz araştırmak gerekiyor (Namık G2, st.17-21)*” şeklinde ifade ederken Ebru ise “*dijital sanat 1, dijital sanat 2 gibi böyle iki döneme yayılsa ama bence seçmeli olmamalı ya zorunlu olmalı (Ebru G2, st.732-735)*” ifadesi ile dersin zorunlu ders kapsamına alınmasını önermiştir. Ebru bu görüşünü yine dersin yoğunluğuna bağlamış ve dayandığı nedenleri aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Bazen çok yoğunluk böyle şey stres yaratıyor o zaman ben bile demişimdir hani ben dersi sevmeme rağmen hani ben bile diyorum ondan dolayı dersi seviyorum Şey hani ay acaba almasaymıydım yaa aldım da hani böyle hani hem iyi diyorum bunaldığım dönemlerde onu söylüyorum hani ama zorunlu olsaydı hiçte öyle bir şey deme şansım olmazdı yani hani dersim var dersimi alıyorum zorunlu bir ders hani bilmiyorum hani severek alırdım ama şöyle birşeyde var zorunlu derslerde öğrenciler bu kadar istekli olur mu onu da bilmiyorum çünkü biz seçmeli alıyoruz bunu isteyerek aldık (Ebru G2, st.750-764)''.

Benzer şekilde Namık da “*öğrencilerin zorla seçtirilmemesi gerekiyor bu önemli Yani isteyen öğrencinin seçmesi gerekiyor yani herhangi bir hocanın tutup da bu dersi seç demesi kesinlikle yanlış (Namık G2, st.70-74)*” sözleriyle seçmeli ders kapsamında olsa bile öğrencilerin zorunlu bırakılmaması gerektiğinden bahsetmiştir.

Aras ve Ömer anasanat dersi olabileceği yönünde fikir yürütmüştür. Aras, görüşlerini şu şekilde aktarmıştır:

“Bu ders ya gerçekten ana sanat olabilecek bir ders bence çünkü gerçekten çok geniş bir içeriği var kapsadığı şeyler çok fazla çok fazla proje yapılabilir ya bu alanda çok fazla insan bile yetişebilir Öğretmenlik haricinde çünkü buraya işte ben grafikçi olacam deyip gelen var işte öğretmen olmayacağım diyen var öğretmenliği işte çok muhtaç kalırsam yaparım diyen var vesaire vesaire insanlar var ha onlar için belki bir kurtuluş olur (Aras G2, st.2011-221)”.

Ebru ise yan sanat olarak görülebilecek bir ders olduğu üzerinde durmuştur:

“Dijital sanat yan sanat dersi olarak aslında hani olabilir hocam. Kesinlikle, kesinlikle görmesi gerekiyor öğrencilerin. En azından resim öğretmeni olacağı için görmesi gerekiyor çünkü bu ortamlar sadece öyle resimdi grafikti ya da ne biliyim heykel baskı hani Onların dışında bir şey hem onlarla bağlantılı hem onların dışında hani görmemiz gereken bir şey böyle bir dünya var biz bunu görmeliyiz çünkü biz eğitimci olarak çıkacaksak burdan sanat eğitimcisi, hani dijital ortamlarla dijital teknolojilerle bir sanat yapılıyorsa sanat eserleri ortaya koyuluyorsa ve biz bundan habersizsek bu çok büyük bir eksiklik bence (Ebru G2, st.813-829)”.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın bulgu ve sonuçları doğrultusunda geliştirilen öneriler, uygulamaya yönelik ve ileride yapılacak araştırmalara yönelik olmak üzere iki başlık altında verilmektedir. Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitimine entegrasyonu sürecinin nasıl gerçekleştirilebileceği sorusuna cevap aranan araştırma eylem araştırması olarak desenlenmiş ve uygulama aşaması 2011-2012 öğretim yılı güz döneminde Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde açılan “Dijital Sanat” dersine kayıtlı öğrenciler ile birlikte gerçekleştirilmiştir.

Araştırma kapsamındaki ders 14 hafta süresince yüz yüze ve çevrimiçi destekli olarak karma yapıda yürütülmüştür. Pazartesi günleri saat 14.00-17.00 arasında yüz yüze ders yürütülmüş ve her hafta bloglar üzerinden çevrimiçi ders etkinlikleri gerçekleştirilmiştir.

Sonuç

Araştırma amaçlarına ulaşmak için incelenen veriler Teknoloji Kullanım Bilgi Formu, dersin video kayıtları, yarı-yapılandırılmış görüşmeler, sınıf bloğu, öğrenci blogları, araştırmacı günlüğü ve öğrenci günlüklerinden elde edilmiştir. Veriler betimsel analiz yoluyla çözümlenip yorumlanmıştır. Araştırma kapsamındaki bulgulardan yola çıkılarak aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

- Dersin başında öğrencilerin derse ilişkin beklentileri, teknoloji ve sanat ile ilgili bilgi edinmek ve gelişen teknolojileri takip edebilmek olarak bulgulanmıştır. Dersler süresince dijital sanat ve dijital teknolojilerin öğretmenlik mesleğinde kullanımı ile ilgili bakış açısı kazanmalarına çalışılmıştır.
- Teknoloji Kullanım Bilgi Formunda elde edilen verilerle, öğrenciler dijital sanat ile ilgili ön bilgileri olmadığı görülmüştür. Dijital sanata kaynaklık eden başlıca sanatsal akım ve yaklaşımlar konusunda da eksiklikleri olduğu saptanan öğrenciler için kilometre Taşları adlı etkinlik düzenlenmiştir.
- Öğrencilerin sınıf ortamında teknoloji kullanımı bilgisayar, projeksiyon gibi fiziksel donanımlarla sınırlı gördüğü bulgulanmıştır. Web 2.0 ortamları öğrenmeye

ortamına eklenerek teknolojinin eğitimde kullanımına ilişkin algıları değiştirilmeye çalışılmıştır.

- Öğrencilerin sanatsal çalışmalarında teknolojiyi bilgisayar ve program kullanıma, eskiz aşamasında yardımcı araç olarak teknolojiden faydalanma olarak algıladıkları bulgulanmıştır. Dijital sanat içeriğinde, teknolojinin ortam olarak kullanıldığı örneklerden yola çıkarak sanatsal bakış açıları geliştirilmeye çalışılmıştır.

- Öğrencilerin blog kurulumları sırasında teknik sorunlar yaşadığı görülmüştür. Sınıf ortamında birbirleriyle yardımlaşmaları sağlanarak bu sorun giderilmeye çalışılmıştır.

- Öğrenciler kendi bloglarında ve sınıf blogunda yazı, görsel ve videoları sorunsuzca paylaşabilmiştir.

- Öğrencilerin blog gönderimlerinde birbirlerinin yorumlarını değerlendirmedikleri görülmüştür. Etkileşimin sağlanması için sınıf içi tartışma ortamları açılmış, görüşlerini bloglarda paylaşmaları hatırlatılarak etkileşim sağlanmaya çalışılmıştır. Yine de araştırmacının müdahalesi olmadığında etkileşimin azaldığı görülmüştür.

- Bellek Otoportresi etkinliği sırasında, öğrencilerin araştırma yapma ile ilgili yetersiz oldukları gözlenmiştir. Sınıf bloguna araştırma konuları eklenerek bloglara gönderimler yapmaları sağlanmış, sınıf içi tartışmalarda bu gönderimler üzerine konuşularak nasıl araştırma yapabilecekleri üzerinde durulmuştur. Öğrenciler blog yorumlarında birbirleriyle çok fazla etkileşime geçmemişlerdir.

- Bellek Otoportresi etkinliğinde öğrencilerin okuma yapma alışkanlıklarının olmadığı bulgulanmış bu alışkanlığı edinip geliştirebilmeleri için sonraki etkinliklerde okumalar eklenmesinde devam edilmiştir.

- Kilometre Taşları etkinliği sırasında öğrencilerin grup çalışması yapma ile ilgili sorunlar yaşadığı tespit edilmiştir. Bu sorunun çözülmesi için sonraki etkinliklerde sınıf içi gruplar oluşturulmuş, sınıf dışı etkinliklerle de öğrenciler bir araya getirilmeye çalışılmıştır.

- Öğrencilerin araştırma ve okuma yapma ile ilgili sorunlarını çözebilmek üzere derslerde nasıl araştırma yapabilecekleri ile ilgili bilgiler verilmeye çalışılmış, araştırmaya yönlendiren etkinlik ve uygulamalar düzenlenmiştir. Başlarda sıkılmalarına,

alışık olmadıklarını ve sevmediklerini ifade etmelerine rağmen, zamanla araştırma konusunda motive oldukları ve uyguladıkları görülmüştür.

- Grup çalışmaları sırasında öğrencilerin bir araya gelememe sorunu nedeniyle çalışmadığı görülmüştür. Sınıf içi uygulamalar ve ödevler grup çalışmasına göre yeniden düzenlenerek, sınıf dışı buluşma ve etkinlikler düzenlenerek öğrencilerin birlikte çalışabilmesi sağlanmıştır.

- İlk defa gördükleri bir konuyu yeni ortamlarda deneyimleyen öğrenciler özellikle yoğun içerik yüzünden sıkıntılar yaşamış olmalarına rağmen dersin verimli geçtiğini ifade etmişlerdir. Öğrenciler görüşlerinde fikirlerini rahatça ifade edebilecekleri, özgür ve öğrenci merkezli bir ders ortamının yaratılmaya çalışılmasının, güncel bilgi ve sanatsal çalışmaların aktarılmasının, öğretmenlik alan bilgileriyle ilgili uygulamalar yapılmasının dersin verimli olarak nitelendirmelerine neden olduğunu belirtmişlerdir.

- Dersin başlangıcında öğrencilerin dijital sanat ile ilgili ön bilgilerinin olmadığı ve sanat tarihi, estetik gibi alanlarda ön bilgilerinin yetersiz kaldığı bulgulanmıştır. Konu anlatımlarında, uygulama ve etkinliklerde dijital sanatın tarihi ve karakteristikleri üzerinde durularak bu açık kapanmaya çalışılmıştır. Dönem sonunda öğrencilerin görüşlerine dayanarak, dijital sanat ve dijital sanat çalışmaları ile ilgili temel karakteristikleri ifade edebilecek duruma geldikleri söylenebilir.

- Ders için oluşturulan yüz yüze ortamda öğrenciler kendilerini çok rahat hissetmiş ve görüşlerini özgürce ifade edebildiklerini belirtmiştir.

- Öğrenciler çevrimiçi ders ortamında kullanılan blog, voicethread, wiki ve SL gibi araçların sanat eğitiminde kullanımı ilk kez deneyimlemiştir. Araçların kullanımına yönelik çalışmalar planlanandan uzun sürmüştür. Ders sonunda öğrencilerin görüşlerinden hareketle, gelecekteki öğretmenliklerinde bu araçları kullanma konusunda kendilerini geliştirmeye istekli oldukları görülmüştür.

- Ders için hazırlanan etkinliklerde teori ve uygulama arasında denge sağlanmaya çalışılmıştır. Öğrenciler teorik kısmın çok yoğun olduğunu belirtmiş ve uygulama ağırlıklı etkinlikler olmasını istemişlerdir. Bu istekleri göz önüne alınarak, kuramsal kısımlar videolar yoluyla aktarılmaya çalışılmış ve uygulamalarda öğrencilerin sanatsal ifadelerini aktarabilmeleri için bir sergi düzenlenmiştir.

- Dersin bitiminden sonra açılan dijital sanat sergisi yoluyla etkili grup çalışması sağlandığı ve öğrencilerin dijital sanat çalışmalarının hayata geçirildiği söylenebilir. Gerçekleştirilen sergi etkinliği sonucunda öğrencilerin grup olarak çalışabildikleri ve dijital sanatın söylemine uygun kolektif çalışmalar üretebildikleri görülmüştür.

- Araştırmada öğrencilerin evdeki ve okuldaki teknolojilere erişim konusunda sıkıntı yaşadıkları bulgulanmıştır. Bölümdeki internet bağlantısı sorun çıkarmış, atölyeler kullanılan Macintosh bilgisayarlar kapasite olarak yetersiz kalmıştır.

- Dersin sanat, sanat eğitimi ve teknoloji gibi 3 kapsamlı alanı birleştirmeye çalışması yüzünden yoğun bir içerik ve uygulama planı düzenlenmiştir. Dersler işlenirken öğrenciler dijital sanat ve dijital teknolojilerin sanat eğitiminde kullanımıyla ilgili birçok soru işareti oluştuğunu belirtmişlerdir. Öğrenciler, ders işlenişi sırasında oluşan bu kafa karışıklığının, dersin sonunda bilgilerin yavaş yavaş yerine oturması şeklinde çözüldüğünü ifade etmişlerdir.

- Eylem araştırmasının doğasına uygun olarak araştırmacının öğretmenliğini geliştirmeye çalıştığı bu araştırmada öğrencilerin sorunlara sürekli çözüm arayan tavrını olumlu buldukları görülmüştür. Derslerde fikirlerine önem verilmesi ve etkili öğrenme için dersin hedeflerini sürekli ileri çekilmek yoluyla zorlandıklarını ama bu zorlamanın olumlu olduğunu belirtmişlerdir.

- Haftalık 3 saatin ders için yeterli olmadığı, tek dönemlik bir ders olması sebebiyle verilen yoğun içeriğin sorunlara neden olduğu bulgulanmıştır. Bloglar ve sınıf dışı etkinlikler yardımıyla bu sorun giderilmeye çalışılmıştır.

Öneriler

Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Öğretmen adaylarının dijital teknolojileri kullanırken hızlı değişim ve gelişimlere uyum sağlayabilmesi gerekmektedir. Teknik sorunlarla vakit kaybetmeden derslerin işlenebilmesi için Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde altyapı sorunları giderilebilir ve günün gelişmelerine uygun teknolojik donanım sağlanabilir.

- Güzel Sanatlar eğitimi bölümlerinde teknolojik donanımın sürekli güncellenerek, gelecekte öğretmen olacak lisans öğrencilerinin Fatih Projesi gibi projeler kapsamında görev yapacakları okullara sağlanan teknolojik donanım ile ilgili önceden deneyim edinmeleri sağlanabilir.

- Eğitim fakültesi öğrencilerinin lisans öğrenimleri sırasında teknoloji bilgisi edinmeye yönelik aldıkları zorunlu ortak dersler alan bilgisi söz konusu olduğunda yetersiz kalabilmektedir. Sanat öğretmeni adaylarının gelecekteki sınıflarında işleyecekleri konulara uygun teknolojileri seçebilmeleri ve kullanabilmeleri gerekmektedir. Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde açılacak Dijital Sanat gibi dersler aracılığı ile öğretmen adaylarına alanlarına uygun teknolojileri kullanma becerisi kazandırılabilir.

- Bugünün öğrencileri dijital teknolojilerin hakimiyetinde bir dünyaya doğup büyümektedir. Dünyayı algılayışları, problem çözme becerileri, eleştirel tutumları ve sosyal ilişkileri, bir önceki kuşaktan oldukça farklıdır. Bu yeni dijital yerli kuşağa ders verecek olan görsel sanatlar öğretmeni adaylarının bu farklılıkları anlayıp çözümleyerek etkin öğrenmeyi gerçekleştirebilmesi gerekmektedir. Bu durumu gerçekleştirmeye yönelik olarak Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümündeki meslek ve alan derslerinin içerikleri yeniden gözden geçirilerek değişen algılar göz önünde tutulmalı, bu doğrultuda yeni hedef ve kazanımlar eklenmelidir.

- Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümüne sanat tarihi, estetik, uygulama, müze bilinci, görsel kültür, disiplinler arası gibi kavramlara yönelik Çok Alanlı Sanat Eğitimi yaklaşımına uygun dersler verilmektedir. Günümüz sanat dinamikleri dijital teknolojinin etkisiyle sürekli değişmekte ve yenilenmektedir. Sanat tanımının ve kapsamının her gün değiştiği bir ortamda, alan derslerinin içeriğine dijital sanat ile ilgili konular da entegre edilebilir.

- Güzel sanatlar öğretmeni adaylarının lisans öğrenimleri süresince bireysel çalışma anlayışlarının yanı sıra grup ile işbirliği içinde çalışma yeterliklerinin de geliştirilmesi gerekmektedir. Dijital sanat, yapısı gereği disiplinler arası ve işbirlikçi özellikler taşımaktadır. İçerik olarak dijital sanat dinamiklerinin aktarılacağı dersler grupla çalışma becerisi kazandırması açısından önemlidir. Bu yüzden alan derslerine dijital sanat konularının eklenmesi ya da Dijital Sanat gibi dersler açılması önerilebilir.

- Dijital Sanat dersinin, içeriğinin çok yoğun olması nedeniyle bir dönemde gerçekleştirilemeyeceği sonucuna ulaşılmıştır. Bu yüzden 2 ya da daha fazla dönemi kapsayacak bir ders olarak açılması önerilebilir.

- Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde Resim, Heykel, Grafik, Özgün Baskı, Fotoğraf gibi ana sanat dersleri ile öğrenciler belirli bir alanda

uzmanlaşmaktadır. Sanat dünyasının dijital teknolojilerin gelişime bağlı olarak değişen yapısı göz önünde bulundurularak, Dijital Sanat gibi derslerin 3 seneye yayılan ana sanat dersi kapsamında verilmesi önerilebilir.

- Sanatın tanımı ve kapsamı, sanatçı, sanat izleyicisi, sergileme, galeri ve müze, sanat piyasası gibi bileşenleri göz önünde bulundurulduğunda geleceğin sanatını belirleyecek etkenlerden birinin de dijital teknolojiler olduğu söylenebilir. Bugün Türkiye’deki sanat ve sanat eğitimcisi yetiştiren kurumlara bakıldığında dijital sanat ya da yeni medya sanatı gibi, dijital teknolojiler ekseninde ilerleyen alanlara özgü ders, bölüm ya da fakülte bulunmadığı görülmektedir. Geleceğin sanatçı ve sanat eğitimcilerin teknoloji ve sanat sanat bağlamındaki, gelişmelerden haberdar olabilmeleri ve kendilerini bu yönde yetiştirebilmeleri için Türkiye’de Dijital Sanat alanına yönelik bölüm ve Fakültelerin açılması gerekmektedir.

Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler

- Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü öğrencilerinin teknoloji algılarını ve teknolojiyi mesleki olarak kullanımlarına ilişkin görüşlerini belirlemeye yönelik nicel ve/veya nitel araştırmalar yapılabilir.
- Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü öğrencilerinin sanatsal çalışmalarında dijital teknolojileri kullanmalarına ilişkin nicel ve/veya nitel araştırmalar yapılabilir.
- Halen görev yapmakta olan görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital teknolojiyi kullanım yeterliklerini ve teknolojinin derslerine entegrasyonu ile ilgili görüşlerini belirlemeye yönelik nicel ve/veya nitel araştırmalar yapılabilir.
- İlkokullarda öğrenim gören öğrencilerin sanat derslerinin teknoloji yardımıyla işlenmesine yönelik görüşlerini elde etmek için nicel ve/veya nitel araştırmalar desenlenebilir.
- Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinde BAP yoluyla diğer üniversiteler ve TÜBİTAK gibi kurumların projelerinin yanı sıra MEB ile ortak yürütülen projeler kapsamında öğretmen adaylarının gelecekteki sınıflarında teknolojinin entegrasyonu ile ilgili deneyim kazanmaları sağlanabilir.

EKLER

EK A: Türk Eğitim Sendikası, Milli Bakanlığına Gönderilen 14.10.2010 tarihli yazı.	354
EK B: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın 26.10.2010 tarih ve B.08.0.TTK.0.72.01.00 sayılı resmi yazısı.....	355
EK C: Ders İzlenesi.....	356
EK D: Yazılı İzin Formu.....	363
EK E: Teknoloji Kullanım Bilgi Formu.....	364
EK F: Haftalık Ders Planı Örneği.....	368
EK G: Haftalık Ödev Belgesi Örneği.....	372
EK H: Blogların Kurulumuna İlişkin Yönerge.....	375
EK İ : Blog Gönderimlerinin Değerlendirilmesinde Kullanılan Rubrik.....	382
EK J : Etkinliklerin Değerlendirilmesinde Kullanılan Rubrik.....	383
EK K: Ses Manzarası Uygulamasına İlişkin Yönerge.....	385
EK L : Öğrencilerle Yapılan Yarı Yapılandırılmış Görüşmenin Soruları.....	387
EK M: Öğrencilerle Yapılan Yarı Yapılandırılmış Görüşmenin Soruları.....	388
EK N: Ders Değerlendirme Formu.....	389
EK Ö: Nick Lambert'in Dijital Sanat Tarihi Şeması.....	394

EK A: TÜRK EĞİTİM SENDİKASI, MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINA
GÖNDERİLEN 14.10.2010 TARİHLİ YAZI



TÜRK EĞİTİM-SEN
Türkiye Eğitim, Öğretim ve Bilim Hizmetleri Kolu Kamu Çalışanları Sendikası
GENEL MERKEZİ



Sayı :GMT.430.00/2065
Konu :Görsel Sanatlar Dersi

14/10/2010

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINA

İlgi: 20.07.2010 tarih ve 75 sayılı Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı Kararı

İlgi sayılı karar ile 2010-2011 eğitim-öğretim yılından itibaren uygulanacak İlköğretim Kurumları Haftalık Ders Çizelgesi yeniden belirlenmiştir. Bu çizelgeye göre ilköğretim kurumlarında Görsel Sanatlar dersinin 1, 2 ve 3. sınıflarda haftada 2 saat, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda haftada 1 saat okutulması öngörülmüştür. Ortaöğretim kurumlarında ise Görsel Sanatlar dersi seçmeli ders olarak okutulmaktadır. Bu konuda Sendikamıza, Görsel Sanatlar dersi öğretmenlerinin yaşadığı sıkıntı ve üzüntüleri dile getiren çok sayıda şikayet ulaşmaktadır.

Mustafa Kemal ATATÜRK; "Sanatsız kalmış bir milletin hayat damarlarından biri kopmuş demektir." sözü ile toplumun uygarlık seviyesinin belirlenmesinde sanatın taşıdığı yerin önemini vurgulamıştır. Ruhsal açıdan sağlıklı, sorgulayan, akıl yürütebilen, etrafındaki ve dünyadaki olaylara karşı farkındalık ve duyarlılık sahibi olan, estetik algısı gelişmiş, hoşgörülü ve sağlıklı sahibi bireylerin yetişmesi, çocukluk çağlarında hayal gücünün gelişmesine, görsel düşünme ve düşündüklerini bu alanda ifade edebilme yetisinin kazanılmasına bağlıdır. Bu bağlamda, ufku geniş ve yaratıcılık sahibi fertlerin yetişebilmesi için ise Görsel Sanatlar dersi ayrı bir anlam ve öneme sahiptir. Diğer yandan Görsel Sanatlar dersi, duygu-düşünce ve gözlem becerisini geliştirerek diğer derslere de olumlu yönde katkı sağlamaktadır.

Bununla birlikte, uygulamalı bir ders olan Görsel Sanatlara haftalık ders saati içerisinde sadece 1 saat yer verilmesi, bu dersin sağlıklı bir şekilde işlenmesine engel olmaktadır. Haftada 40 dakika olan ders süresince Görsel Sanatların tarihini, duygusunu, kültürünü, teknik bilgilerini teorik olarak öğrencilerine aktarmaya çalışan bir öğretmen, dersin uygulamalı kısmını gerçekleştirebilmek için gerekli olan ikinci 40 dakikaya ihtiyaç duymaktadır. Öğrencilerinin yaratıcı ve üretici güçlerini kullanmalarına fırsat vermek için uygulama açısından yeterli zamana sahip olamamanın üzüntüsünü yaşamaktadır.

İzah edilen sebeplerle, Görsel Sanatlar ders saatinin ilköğretim kurumlarının 4, 5, 6, 7. ve 8. sınıflarında da haftada 2 saate çıkarılması ve ortaöğretim kurumlarında bu dersin zorunlu ders haline getirilmesi için gerekli çalışmaların Bakanlığınız tarafından bir an önce başlatılması hususunda;

Gereğini arz ederiz.

M. Yaşar ŞAHİNDÖĞAN
Genel Mevzuat ve Toplu
Görüşme Sekreteri

İsmail KÖNCÜK
Genel Başkan



Bayındır 2 Sokak No: 46 Kızılay - Ankara — Tel : (0312) 424 09 60
Faks : (0312) 424 09 68 — www.turkegitimsen.org.tr

http://www.turkegitimsen.org.tr/konsol/upload_doc/mevzuat/meb_gorsel_sanatlar_der_si_2065_14102010.pdf adresinden 20 Temmuz 2011 tarihinde alınmıştır.

**EK B: T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI TALİM TERBİYE KURULU
BAŞKANLIĞI'NIN 26.10.2010 TARİH VE B.08.0.TTK.0.72.01.00 SAYILI RESMÎ
YAZISI**

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı**

SAYI :B. 08. 0. TTK. 0.72.01.00/
KONU : Görsel Sanatlar Dersi **26.10.2010 07517**

TÜRK EĞİTİM-SEN GENEL MERKEZİNE
Bayındır 2 Sokak No: 46 Kızılay- ANKARA

- İlgi: a) 14.10.2010 tarih ve GMT.430.00/2065 sayılı yazı,
b) Talim ve Terbiye Kurulunun 20.07.2010 tarihli ve 75 ile 76 sayılı Kararı,
c) 03.09.2010 tarih ve B.08.0.TTK.0.72.01.00/6181 sayılı yazı.

İlgi (a) yazınız, ilgi (b) Karar eki açıklamaları ile ilgi (c) yazı kapsamında değerlendirilmiştir. ÖSS'de yapılan son değişiklikler, e-okul sistemine uyum, öğretim dairelerinin teklifleri, 15-16 Mart 2010 tarihinde yapılan çalıştay sonuç raporları değerlendirilerek ilk ve ortaöğretim okulları haftalık ders çizelgeleri yeniden düzenlenerek 20.07.2010 tarih ve 75-76 sayılı kararlarıyla 2010-2011 Eğitim-Öğretim Yılından itibaren uygulamaya konulmuştur.

20.07.2010 tarih ve 75 sayılı Kurul Kararı ile kabul edilen İlköğretim Kurumları Haftalık Ders Çizelgesinde görsel sanatlar ders saati korunarak herhangi bir değişikliğe gidilmemiştir. Bunun yanı sıra 1-5. sınıflara konan serbest etkinlik saatlerinde öğrencilerin öncelikle eğlenerek öğrenmelerine, yaratıcı zekalarını ve hayal güçlerini, özgüven, liderlik vb. özelliklerini geliştirmelerine imkan sağlayacak nitelikte uygulamalara yer verilecektir. Bu saatlerde öğrencilerin ihtiyaçları doğrultusunda özel yeteneklerini geliştirmeye yönelik etkinlikler de düzenlenebilir. Bu çerçevede resim, müzik ve sporla ilgili faaliyetlerde de bulunulabilir. Ayrıca 6-8. sınıflarda seçmeli dersler arasında bulunan sanat etkinlikleri dersinde sanat eğitiminin temel bilgileri verildikten sonra öğrencilerin tercih ve kabiliyetleri doğrultusunda drama, tiyatro, halk oyunları, enstrüman, resim, fotoğrafçılık, heykel vb. sanat alanlarından bir veya birkaçı üzerinde yoğunlaştırılmış etkinlikler yapılabilir.

11.09.2009 tarih ve 151 sayılı Kurul Kararı ile kabul edilen Ortaöğretim Kurumları Haftalık Ders Çizelgelerinde görsel sanatlar dersi; Görsel Sanatlar/Müzik/Beden Eğitimi adı altında ortak zorunlu seçmeli ders iken 20.07.2010 tarih ve 76 sayılı Kurul Kararı ile kabul edilen Ortaöğretim Kurumları Haftalık Ders Çizelgelerinde Görsel Sanatlar/Müzik adı altında ortak zorunlu seçmeli ders olmuştur. Bu durumda 2009-2010 Öğretim Yılında seçilebilme oranı % 33 iken, 2010-2011 Öğretim Yılından itibaren % 50 ye çıkarılmıştır.

Daha sonraki çalışmalarda görüşleriniz değerlendirilecek olup katkılarınız için teşekkür ederiz.

Bilgilerinizi rica ederim.


Halil AŞICI
Bakan a.
Kurul Üyesi, Başkan Yardımcısı



Tel : (0312) 212 65 30-(10 Hat)
Faks : (0312) 213 39 62
(0312) 213 78 36

e-posta : ttkb@meb.gov.tr
İnternet Adresi: www.meb.gov.tr/ttkb
Teknikokullar 06330 ANKARA



http://www.turkegitimsen.org.tr/haber_goster.php?haber_id=13121 adresinden 20 Temmuz 2011 tarihinde alınmıştır.

EK C: DERS İZLENESİ

Avcı, Güz 2011
RSÖ243 Dijital Sanat

Pazartesi, 14.00-17.00

Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Grafik Atölyesi II

DijitalSanat2011@gmail.com
 dijital-sanat2011.wordpress.com

Ders İzlenesi

Ders Tanımı

Bu ders sayesinde, dijital sanat hakkında bilgi sahibi olmanızı, öncü dijital sanatçılar ve çalışmalarını tanıyabilmenizi hedefliyorum. Teknoloji, sanat ve sanat eğitimi arasında ilişki kurabilmeniz ve bunlara bağlı olarak da dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin sanat eğitime etkileri hakkında fikir sahibi olmanız yönünde çalışacağız. Atölye ortamında bireysel ve sınıf arkadaşlarınızla işbirliği içinde gerçekleştireceğiniz çalışmalar ve etkinlikler yoluyla dijital sanat uygulamaları deneyimleyebileceksiniz. Günümüz sanatında dijital teknolojilerin kullanımı konusunda anlayış geliştirebilmek ve sizlere birer çıkış noktası oluşturmak amacıyla sanatçıların eserlerinden örnekler inceleyeceğiz. Yaratıcı ifadeyi geliştirmede araç ve ortam olarak dijital teknolojilerin nasıl kullanılabileceği hakkında bilgi sahibi olmanız için araştırma ve okumalarla dersi destekleyeceğiz. Dijital sanata ilişkin öğrenme ortamları geliştirerek; dijital sanatı öğrenmenin yanında öğretme pratikleri de deneyimleyeceğiz. Dijitalleşen görsel kültürün çağdaş pedagojik yöntemler yoluyla sanat eğitimi ile bütünleştirilmesine yönelik ilk ve orta öğretim düzeyinde ders planları geliştirebileceksiniz. Atölye uygulamaları, tartışma, araştırma ve ödevler yoluyla dijital teknolojilerden hem öğrenme ve öğretme aracı olarak hem de yaratıcı ifadenin ve bireysel-sosyal değişimin anlatım aracı olarak yararlanabileceksiniz. Halen sınıflarda yaygın olarak kullanılmakta olan araçların yanı sıra internet araçları, araştırma ve kaynaklar, görüntü, video ve ses işleme teknolojileri aracılığı ile beceriler geliştirebilmeniz amaçlanmaktadır. Dönem sonunda, ders süresince edindiğiniz deneyimleri birleştirerek, birkaç dijital teknolojinin bir arada kullanıldığı özgün çalışmalar gerçekleştirebileceksiniz.

Hedefler:

Dijital Sanat dersinin başlıca amacı dijital teknolojilerin, dijital sanat yoluyla sanat eğitime entegrasyonudur. Bu temel amaç kapsamında aşağıdaki hedeflere ulaşmaya çalışacağız:

- Çağdaş sanat uygulamalarında dijital teknolojilerin kullanımına ilişkin bilgi sahibi olmak.
- Bireysel ve işbirliğine dayalı yaratım sürecinde dijital teknolojilerin yarattığı fırsat ve kısıtlamalar konusunda farkındalık kazanmak.

- Birçok farklı dijital teknolojinin, öğrenme-öğretme sürecinde birer araç olarak, yaratıcı süreç içerisinde ise hem araç hem de ortam olarak kullanımlarına uyum sağlamak.
- Görsel Sanatlar Eğitimi ders müfredatı içerisinde, teknoloji ile bütünleşmiş etkinlikler ve öğrenme ortamlarını uyarlayabilmek.
- Sürekli olarak değişen ve zaman aşımına uğrayacağı önceden kestirilebilen belirli bir teknolojide ustalık sağlamak yerine, problem çözme ve stratejik öğrenme, yeni teknolojilerin kullanımına uyum sağlama ve kendi kendine öğrenme, gelecekte geliştirilecek teknolojilere hazır olabilme üzerine odaklanmak.

Bu hedeflere ulaştıracak ders içeriğinde özellikle aşağıdaki konular üzerinde durmaya çalışacağız:

- Dijital sanat ile ilgili temel bilgilerin aktarımı.
- Hem Görsel Sanatlar öğretmen adayları olarak sizlerin, hem de ilk ve ortaöğretimde görev yapan öğretmenlerin ücretsiz olarak ulaşabilecekleri, kullanımı kolay dijital ortam ve yazılımların seçilmesi, kullanımlarına ilişkin yönerge ve etkinliklerin hazırlanması.
- İlginizi canlı tutabilecek okumalar, görseller, videolar, atölye uygulamaları ile teori-uygulama dengesinin sağlanması.
- Dijital sanat alanında üretimlerde bulunan, özellikle Türk sanatçıların biyografileri, sanat anlayışları ve çalışmalarından örneklerin incelenmesi.
- Ders planları geliştirilmesi.
- Bireysel ya da ortaklaşa gerçekleştirecek etkinlikler.
- Dijital Sanat çalışmalarından örnekler görülebilecek sergiler (ders süresince böyle bir sergi gerçekleşirse bir gezi kapsamında izlenmesi).
- İzlenecek Yöntem = Çok Alanlı Sanat Eğitimi + Yapılandırmacı Öğrenme + TPİB Modeli.

****Dönem boyunca dersin sağlıklı bir şekilde işleyebilmesi için:**

SİZLERDEN ÖZELLİKLE;

- ☐ Derse katılmanızı,
- ☐ Derse emek harcamanızı ve performansınızı yükseltmek için uğraşmanızı,
- ☐ İlginç ve yaratıcı fikirler ile karşılaştığınız problemlere çözüm önerileri getirebilmenizi,
- ☐ Bir sanat öğretmeni adayına yakışır şekilde çalışma disiplini edinmenizi,
- ☐ Önyargılardan uzak ve açık fikirli olmanızı,
- ☐ Düşünsel anlamda ne kadar açık olursanız o kadar çok bilgi edinebileceğinizi unutmamanızı BEKLİYORUM.

****Dijital Sanat dersinin, sınıf bloğu ve sizlerin blogları ile desteklenerek yürütülmesi planlanmaktadır...**

Bloglar:

Yaratıcı ve eğitimsel bir araç olarak kullanacağınız kişisel bloglar oluşturacağız. Bloglar, yorumların yazı, görsel ve videolar aracılığıyla yapılacağı, birer ödev, not tutma ve araştırma belgeliği, genel dönüt verme alanları olarak kullanılacaktır. Ders dönemi sona erdiğinde her biriniz, yaratıcı üretimlerinizi ve öğretmenlik meslek bilgisi ilgili çalışmalarınızı içeren çevrimiçi bir portfolyo oluşturmuş olacaksınız. Haftalık ödevlere ilişkin dönütlerinizin yanı sıra bloglarınızı dönem boyunca edindiğiniz deneyim sürecini belgeleyecek birer çizim defteri ya da günlük şeklinde düzenleyebilirsiniz. Fiziksel bir çizim defteri ya da günlüğün tersine, bu yaratıcı öğrenim ortamını dijital ortamda nasıl yapılandıracağınız konusu dersin sürdüğü dönem boyunca üzerine düşünmeniz gereken bir konu olacaktır. Ayrıca, birer sanatçı-öğretmen adayı olarak, sınıf arkadaşlarınızın bloglarına, eleştirel bakış açısıyla, anlamlı dönüt ve yorumlar göndermenizi bekliyorum.

Blog tutma konusunda görgü kurallarını ve etik davranışlara uymayı lütfen unutmayın. Blog içerisinde diğer arkadaşlarınızdan bahsederken isimlerini ve soy isimlerinin ilk harflerini (Örnek: Elif A.) kullanın, kimliklerinizi belirtecek şekilde tam isimlerinizi kullanmaktan kaçının. Blogları oluştururken özel (private) seçeneğini kullanarak blogların arama motorlarından ulaşılmamasına dikkat etmelisiniz. Dönem sonunda, isteğiniz doğrultusunda bloglar tekrar düzenlenebilir, silinebilir ya da yayımlanabilir.

Ödev olarak verilen haftalık blog gönderimleri, aksi belirtilmedikçe **Cumartesi geceleri saat 23.00'a** kadar gönderilmiş olmalıdır. Ödevle ilgili gönderimler dışında istenilen yorumlar herhangi bir zamanda yapılabilir. Dersle ilgili değerlendirmenizde bloglarınız yüzdelik dilim olarak önemli bir yer tutacağından, gönderimlerinizi zamanında ve eksiksiz olarak gerçekleştirmeye çalışmalısınız.

****Bloglarla ilgili olarak ilk aşamada bilinmesi gerekenler:**

- **BLOG: Weblog, Blog, İnternet Günlüğü, Web Günlüğü**

Blog, genellikle güncelden eskiye doğru sıralanmış yazı ve yorumların yayımlandığı, web tabanlı bir yayını belirtir. Yayıncının seçimine göre izleyiciler gönderilere yorum yapabilir (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Blog> 03.04.2011). Çok fazla teknik bilgi gerektirmeden, bireylerin istedikleri yazı, görüntü ve videoları düzenleyebildikleri, fiziksel günlüğe benzer bir web sitesi ortamı olarak tanımlanabilir.

- **URL: Uniform Resource Locator (Standart Kaynak Konumlandırıcı)**

URL Web üzerindeki bir dosyanın konumudur. Örnek: <http://www.blogger.com/> veya <http://myblog.blogspot.com/>

Seçtiğiniz URL bloğunuza erişmek için, kendiniz ya da ziyaretçiler tarafından kullanılacaktır.

(<http://www.google.com/support/blogger/bin/answer.py?hl=en&answer=42423> 03.04.2011)

- **BLOGGER: Blogcu**

Bloglara gönderim yapan, internet günlüğünü tutan kişidir.

- **BLOGROLL: İzleyiciler Listesi**

Blogcunun ilgilendiği/izlediği/beğendiği bağlantılardan oluşan bir listedir (<http://weblogs.about.com/od/partsofablog/qt/WhatIsaBlogroll.htm> 03.04.2011).

Ders kapsamında oluşturulacak bloglarda ise Blogroll kısmı izleyici listesi olarak kullanılacak ve her biriniz sınıf bloğunu ve diğer arkadaşlarınızın bloglarını bu alana ekleyebileceksiniz.

Değerlendirme:

Dönem boyunca 2 ara sınav ve 1 final sınavı için hazırlanmanız gerekmektedir. Sınavlarınızın yüzdelik dilimleri:

1. Arasınav : %30
2. Arasınav : %30
3. Final Sınavı : % 40 şeklindedir.

Ara sınavlarınızın ve final sınavınızın içeriği, haftalık ödevler ve blog gönderimleriniz, proje ve stüdyo çalışmalarındaki performansınız ve derse katılım durumunuzun birleşiminden oluşacaktır. Bu bileşenlere ait bilgiler ve yüzdelik dilimleri aşağıdaki gibidir:

1. Haftalık ödevler ve blog -- %50

Haftalık ödevlere ait belge ve dönütlerin zamanında tamamlanması, belirtilen zaman sınırları içinde istenen dönütlerin bloglara gönderilmesi gerekmektedir. Tartışma ve araştırma alanlarına yapılan gönderimler de bu kısımda değerlendirilecektir.

2. Etkinlikler-- %30

Etkinlikleri geliştirme süreciniz ve zamanında tamamlamanız önemlidir.

3. Derse katılım, blog katılımı, devamlılık, dakiklik -- %20

Lütfen derse katılmamanız veya geç katılmanız durumunun değerlendirmeye katılacağını unutmayın. Derse katılamayışınızın nedenini bana bildirmeyi ve kaçırdığınız derste işlenenleri, ödevleri takip etmeyi ihmal etmeyin.

Ödev ve Etkinliklerin Değerlendirilmesinde aşağıdaki kriterler göz önünde bulundurulacaktır:

- ☐ Ödev ve etkinliklerde belirtilen gerekliliklerin, istenildiği şekilde ve zamanında yerine getirilmesi
- ☐ Konuya ilişkin çıkarımların sağlam temelli bağlantılara dayandırılması
- ☐ Sınıf içi ve Blog ortamındaki tartışmalara katılım
- ☐ Uygulamalı çalışmalarda gereken malzeme, ortam ya da yazılımların kullanımı
- ☐ Üretilen çalışmanın kalitesi
- ☐ Bireysel ve işbirliği içinde çalışma yeterliliği

Bunlara bağılı olarak not aralıklarınız aşağıdaki gibi olacaktır:

95-100: AA	85-89 :BA	70-74 :CB	55-59 :DC
90-94 AB	80-84 :BB	65-69 :CC	50-54 :DD
	75-79 :BC	60-64 :CD	0-49 :FF

Ek Gereksinimler

Çalışmalarınızı atölye ortamındaki bilgisayarlarda, adınıza açtığınız klasörlerde saklayacaksınız. Buna ek olarak bir USB bellek kullanmanız ve çalışmalarınızı periyodik olarak bu belleğe de kaydetmeniz veri kaybetmenizi önleyebilir.

Program

*Aşağıdaki program ana hatları belirlenmiş bir taslak halindedir; gerektiğinde, sizlerin de katkıları doğrultusunda üzerinde değişiklikler yapılabilecektir. Ödevler her hafta ders sonunda hatırlatılacak ve sınıf bloguna eklenecektir. **Derse katılamamanız durumunda, beni bilgilendirmeniz ve kaçırılan ders/ödev/proje ile ilgili olarak iletişime geçmeniz gerekmektedir.***

1. Hafta: Tanışma

3 Ekim 2011

Tanışma, İzin Belgeleri, Teknoloji Kullanım Bilgi Formu, Blog, Hotmail-gmail, youtube, twitter, vimeo, kullanıcı hesapları, Rubrik

2. Hafta: Sanat ve Teknolojiye Bakış

10 Ekim 2011

Blog Gönderimleri

3. Hafta: Teknoloji-Sanat-Kimlik

17 Ekim 2011

Blog Gönderimleri, Stüdyo çalışması, Etkinlik1 ve grupların oluşturulması

4. Hafta: İlköğretim Sanat Sınıflarında Dijital Araçların Kullanımı

24 Ekim 2011

Blog Gönderimleri, Öğrenme ortamına dijital teknolojilerin dahil edilmesi, Wiki

5. Hafta: Dijital Sanata Giriş: Rastlantısal Ses Manzaraları (I. ARA SINAV)

31 Ekim 2011

Dijital sanatta rastlantısallık, stüdyo çalışması

6. Hafta: Dijital Sanatın Karakteristikleri (Kurban Bayramı Tatili)

7 Kasım 2011

Dijital sanatın temel özellikleri, Voicethread, Wiki

7. Hafta: Dijital Sanatın Karakteristikleri**14 Kasım 2011**

Dijital sanatın temel özellikleri, Voicethread, Wiki

8. Hafta: Dijital Sanatın Kısa Tarihi (Kilometre Taşları)**21 Kasım 2011**

Öğrenci Sunumları

9. Hafta: Ses Sanatı (Sound Art)**28 Kasım 2011**

Audiacity, Ses Kolajı.

10.Hafta: Video Sanatı (Video Art)**5 Aralık 2011**

Görüntü kayıt deneyimleri, imovie, movie maker.

11.Hafta: Dijital Sanat ve Müze Bilinci (II. ARA SINAV)**12 Aralık 2011**

Dijital sanat ortamı, koleksiyonerlik, sanal müze, internet sanatı, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, Ders planı ve değerlendirme dosyası (rubrik)

12.Hafta: Yeni Olasılıklar: Projeksiyon Sanatı**19 Aralık 2011**

Projeksiyon Sanatı

13.Hafta: Yeni Olasılıklar: Bilgisayar Oyunları ve Dijital Sanat + Final Projesi**26 Aralık 2011**

Bilgisayar oyunları ve dijital sanat, Final etkinliği üzerine çalışmalar

14.Hafta: Final Projesi**2 Ocak 2012**

Final etkinliği üzerine çalışmalar

15.Hafta: Final Projesi (FİNAL SINAVI)**9 Ocak 2012**

Final Etkinliği sunumları

Okuma Listesi ve Kaynaklar:

Ders süresince ödev olarak verdiğim okumaları sınıf bloğuna ekleyeceğim. Yabancı kaynakların çevirileri blog aracılığı ile paylaşılacak, orijinal kitap ve dergiler sınıfta incelenebilecek, web adresleri, galeri ve müze adresleri, vb. bir liste halinde bloğa eklenecektir.

HATIRLATMA ve KURALLAR

1. Kullandığınız bilgisayarı KAPATIP ÇIKMA alışkanlığı edinmelisiniz.
2. Masaüstünde herkesin adına birer klasör olmalı ve çalışmalar bu klasörlerde muhafaza edilmeli, masaüstündeki gereksiz dosyaları silmekle yükümlüsünüz.
3. Çalışmalarınızı belirli aralıklarla bilgisayara KAYDETMEYİ, yanınızda bulunduracağınız ikinci bir depolama aracında da bir KOPYASINI EDİNMEYİ unutmamalısınız.
4. Lütfen cep telefonlarınızı ders süresince KAPATIN ya da sessize alın. Acil bir durum olursa izin alarak kullanabilirsiniz.
5. Ders süresi derse aittir; internette dolaşmak, Messenger kullanmak, Facebook ya da e-posta gönderimleri, sadece ders amacıyla kullanıldığı sürece uygundur.
6. Soru sormanız gerektiğinde lütfen çekinmeden SORUN!
7. Dersle ilgisi olmayan eşyalarınızı atölyede bırakmamalısınız.
8. Bilgisayarlara yiyecek içecek dökmemeye dikkat etmelisiniz, kazayla olması durumunda sorumluluk size aittir.

Teşekkürler...

EK D:YAZILI İZİN FORMU

YAZILI İZİN FORMU

Sayın

Öncelikle, bu araştırmaya gösterdiğiniz ilgi için teşekkür ederim. Bu mektubun amacı sizi araştırma sürecinden haberdar etmek ve buna bağlı olarak katılımınız ile ilgili izin almaktır. Ben, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak görev yapmaktayım. Doktora tezim kapsamında dijital sanat ve dijital teknolojilerin sanat eğitimine entegrasyonu konuları üzerinde çalışıyorum. Buna yönelik olarak Dijital Sanat dersini sizlerle birlikte yürütmeyi ve ders içeriğine uygun etkinlikler gerçekleştirmeyi planlıyorum. Tezimin yöntemi gereği ders işleniş sürecini kayıt altına almam gerektiğinden dönem boyunca her ders video kaydı yapılacak ve etkinlikler sırasında zaman zaman fotoğraflar çekilecektir. Bunun yanı sıra süreç içinde sizinle resmi/resmi olmayan görüşmeler yaparak bunları da kaydedeceğim. Dersi yürüteceğimiz sınıf blogunda paylaşacağınız çalışma ve görüşlerinizin yanı sıra, derste uygulanan etkinliklerden sonra bu etkinliklere ilişkin düşüncelerinizi öğrenmek için sizlere değerlendirme formları da dağıtacağım. Sınıf blogunda ve değerlendirme formlarında yer alan görüşlerinizle araştırmama önemli katkılar sağlayacağınızı belirtmek isterim. Ders sürecinde ortaya koyacağınız ürünler, süreç ürünleri olarak değerlendirilecek ve bazıları örnek olması açısından araştırmamda yer alacaktır.

Araştırmanın herhangi bir bölümünde kayıtları dinlemek/gözden geçirmek hakkınız vardır. Kimliğiniz her türlü yazılı metinde gizli tutulacaktır. Ses ve Video kayıtlarındaki isimlerinizi silmek mümkün değildir. Ancak kayıtlar sizin yazılı izniniz olmadan, araştırmayı birlikte yürüttüğümüz öğretim üyeleri ve ileride tez izleme ve tez bitirme sınavlarına katılabilecek öğretim üyeleri hariç, hiçbir şekilde başkalarına gösterilmeyecektir. Derse ilişkin verilerin gelecekteki çalışmalarda, üniversite derslerinde ve/veya seminer, sempozyum, panel gibi profesyonel toplantılarda kullanılma olasılığı yüksektir.

Sonuç olarak bu formu okuduğunuz ve araştırmaya katılıp katılmama konusunu düşünmek için zaman ayırdığınız için tekrar teşekkür ederim. Araştırma hakkında başka sorularınız varsa yanıtlamaktan memnun olacağımı bildirir saygılarımı sunarım.

Araş.Gör.Elif AVCI

Adres : Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü

Yunusemre Kampüsü, 26470 ESKİŞEHİR

Tel : (222) 3350580-3528

E-posta : elifa@anadolu.edu.tr

Aşağıda imzası olan ben _____, yukarıdaki **açıklamaları** anlamış ve araştırmaya gönüllü olarak katıldığımı bildirmiş bulunmaktayım.

Tarih:

İmza:

EK E:TEKNOLOJİ KULLANIM BİLGİ FORMU

Avcı, Güz 2011
RSÖ243 Dijital Sanat

DijitalSanat2011@gmail.com
 dijital-sanat2011.wordpress.com

Teknoloji Kullanım Bilgi Formu

• Evinizde bilgisayarınız var mı? Varsa ne tür bir bilgisayar (PC-Mac)? Hangi işletim sistemini kullanıyorsunuz?

• Sınıf uygulamaları dışında verilen ödevleri tamamlamak için kendi bilgisayarınızı mı, atölyedeki bilgisayarları mı, yoksa her ikisini de kullanmayı düşünüyorsunuz?

• Bilgisayar yeterliliğinizi kısıtlı, başlangıç aşamasında ya da ileri düzey seçeneklerinden hangisi ile tanımlarsınız? (Lütfen açıklayın)

PC de?

Mac'de?

• Lütfen aşağıdaki dijital araçlardan tanıdık olduklarınızı işaretleyin.

☐ Bilgisayar	☐ Dijital fotoğraf makinesi
☐ Yazıcı	☐ DVD Player
☐ Tarayıcı	☐ MP3 Player
☐ Grafik Tablet	☐ GPS
☐ Projeksiyon	☐ Telefon (uygulamalar)
☐ Dijital video kamera	☐ Kablolu ya da kablosuz İnternet
☐ Diğer (Lütfen Açıklayın)	

- Lütfen aşağıdaki dijital etkinliklerden ilgilendiklerinizi işaretleyin.

☐ CD/DVD yazdırmak/kopyalamak	☐ Cep telefonu uygulamaları/text mesajı
☐ Online alış-veriş	☐ İnternette gezinmek
☐ MP3/video kopyalama/aktarma	☐ Video oyunları
☐ E-posta	☐ Web sitesi oluşturma
☐ Dijital dosya paylaşma	☐ Film/video izleme
☐ Veri tabanlarında araştırma yapmak	☐ Sunum/ödev hazırlama
☐ Diğer (Lütfen Açıklayın)	

- Teknik araçlar ve yazılımlarla ilgili genel sorun çözme yeterliliğinizi kısıtlı, başlangıç aşamasında ya da ileri düzey seçeneklerinden hangisi ile tanımlarsınız?

- Bir projeksiyonun kurulması ve bilgisayara ya da başka bir kaynağa bağlanması konusunda kendinizi yeterli hissediyor musunuz? Gerektiğinde bu gibi durumlarla ilgili sorunları çözebilir misiniz?

- Bir blog (internet günlüğü) kurdunuz ya da yönettiniz mi? Cevabınız evet ise ne tür bir blog ile ilgilendiniz/ilgileniyorsunuz?

- Video kamera, dijital fotoğraf makinesi ya da benzeri araca sahip misiniz? Cevabınız evet ise, lütfen devamlı olarak kullandığınız aracı ve hangi amaçlarla kullandığınızı açıklayın.

- Aşağıdaki belirleyicileri kullanarak, belirtilen yazılımlardaki/ortamlardaki deneyim düzeyinizi belirleyiniz.

Hiç (H) =Bu yazılımın/ortamın nasıl kullanılacağı hakkında hiçbir fikrim yok.
Biraz (B) =Bu yazılımla/ortamla tanışıklığım var fakat kullanmıyorum.
Aşına (A) =Bu yazılıma/ortama aşinayım ve temel düzeyde kullanıyorum.
Uzman (U) =Bu yazılımı/ortamı yetkin olarak kullanıyorum.

☐ Microsoft Word	☐ Final Cut Pro
☐ Power Point	☐ After Effects
☐ WordPress	☐ Voicethread
☐ Blogger	☐ Issuu
☐ iPhoto	☐ Garage Band
☐ Photoshop	☐ Skype
☐ Illustrator	☐ Audacity
☐ InDesign	☐ Dreamweaver
☐ Facebook	☐ Photobooth
☐ Twitter	☐ iDVD
☐ Wiki (Wikipedia değil!)	☐ Google SketchUp
☐ iMovie	☐ Movie Maker
☐ Slideshare	☐ Premiere
☐ Youtube	☐ Vimeo

- Kullandığınız başka bir program/ortam varsa lütfen yukarıdaki gibi deneyim düzeyinizle birlikte belirtiniz.

Video düzenleme yazılımı:

Ses düzenleme yazılımı:

Fotoğraf düzenleme yazılımı:

Sunum yazılımı:

Web sayfası düzenleme/yayımlama yazılımı:

Üç Boyutlu Tasarım / Canlandırma yazılımı:

Diğer ortamlar/yazılımlar:

- “Elektronik sınıf” araçlarını kullandınız mı? Cevabınız evet ise hangi araçlar olduğunu açıklayınız.

- Lütfen aşağıda sıralanan konular arasından kendinizi eksik hissettiğiniz, üzerinde durulması gerektiğini düşündüklerinizi işaretleyin.

- **Hiç (H)** =Bu konu hakkında hiçbir fikrim yok.
- **Biraz (B)** =Bu konuyu duymuştum ama fazla bilgim yok.
- **Aşina (A)** =Bu konu hakkında bilgim var.
- **Uzman (U)** =Bu konu hakkında başkasına da aktarabilecek kadar bilgiye sahibim.

☐ İnternet sanatı (net.art)	☐ Dada
☐ Bilgisayar Sanatı (Computer Art)	☐ Etkileşimlilik (Interactivity)
☐ Yazılım Sanatı (Software Art)	☐ Aktivizm (Activism)
☐ Konstrüktivizm (Constructivism)	☐ Telif Hakkı (Copyright)
☐ Tarayıcı Sanatı (Browser Art)	☐ Kavramsal Sanat (Conceptual Art)
☐ Arayüz (Interface)	☐ İzlenimcilik (Impressionism)
☐ Sanal Gerçeklik (Virtual Reality)	☐ Navigasyon (Navigation)
☐ Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality)	☐ Projeksiyon Sanatı (Projection Art)
☐ Video Sanatı (Video Art)	☐ İnternet Korsanlığı (Hactivism)
☐ Pop Sanatı (Pop Art)	☐ Second Life (SL)
☐ Melezlik (Hybridity)	☐ Fütürizm (Futurism)
☐ Fluxus	☐ ASCII
☐ Hipermetin (Hypertext)	☐ Yan yanalık (Juxtaposition)
☐	☐
☐	☐

Değinilmesini istediğiniz başka bir konu varsa lütfen yukarıda boşluklara ekleyiniz.

- Bu derse ilişkin kişisel hedefleriniz neler? Bu sınıfta neler öğrenmeyi ümit ediyorsunuz?

- Bu sınıfı sizin için “Başarılı” kılacak anahtar öğeler neler? Lütfen açıklayın.

Teşekkür Ederim.

EK F: DERS PLANI ÖRNEĞİ

Hafta 1 - Ders Planı	
Ders	: Dijital Sanat
Zaman	: 2011-2012 Güz Dönemi, Pazartesi 14.00-17.00
Yer	: Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Grafik Atölyesi II
Dersin Yürütücüsü	: Elif AVCI DijitalSanat2011@gmail.com
Konu	: Tanışma
Süre	: 180 dk (3 ders saati)
Blog Adresi	: dijital-sanat2011.wordpress.com
1. HAFTA: Tanışma	
<u>Hedef ve Davranışlar:</u> -Dersle ilgili temel kavram, amaç ve hedefleri kavrar. -İnternet ortamında araştırma yaparken izlenecek temel yolu kavrar. -Blog kullanımıyla ilgili temel bilgileri edinir. -Rubrik yoluyla dersin değerlendirilmesi hakkında temel bilgi edinir.	
<u>Yöntem ve Teknik:</u> Gözlem, Soru-cevap, Kaynak tarama	
<u>Araç-Gereçler:</u> Bilgisayar, Projeksiyon, ders izlencesi, ders programı, atölye hatırlatma ve kuralları, Teknoloji Kullanım Bilgi formu, Rubrik, internet, USB	
EYLEM	
Dersten Önce: Derse hoş geldiniz yazısı ve 2 video sınıf bloğuna eklendi. http://www.youtube.com/watch?v=RnFOy-8438I (i hate technology) http://www.youtube.com/watch?v=sTNEo04OIMU (web search in plain English) Okuma, Yönerge, Ödev ve Değerlendirme dosyaları bloğa yüklendi.(PDF)	

Ders Sırasında:		
Zaman	Eylemler	Materyal ve Kaynaklar
40 dk	• Dersin Tanıtımı, öğrencilerle tanışılması -Dersin yürütücüsü kendisini tanıtır. -Dersin amaçları ve değerlendirmede dikkat edeceği konular üzerinde kısaca durur. -Öğrencilerin de hepsinden isimlerini, devam ettikleri dönemi, ana sanat dallarını söylemeleri istenir. Neden bu dersi seçtiklerini açıklamaları istenir. -Ders izlenceleri dağıtılır.	
10 dk	• Ders Arası -Derse 10 dk kadar ara verilir, zamanında sınıfta olmaları istenir.	
60 dk	• Ders İzlencesi -Dersin yürütücüsü tarafından hazırlanan ders izlencesi öğrencilere dağıtılır. -Ders izlencesi sınıfta yüksek sesle okunarak, öğrencilerle tartışılır. Yapılması gereken değişiklikler ve öğrencilerin istekleri not alınır. -Atölye kurallarından kısaca bahsedilir; yiyecek içeceklerle atölyeye gelinmemesi, yüksek sesle müzik/video izlenmemesi bunun yerine kulaklık kullanılması istenir. -Okuma ve etkinliklerin 3. kişilerle paylaşılmaması gerektiği hatırlatılır. -Mümkünse her hafta aynı bilgisayarda çalışmalarını ve bu bilgisayarda kendi adlarında bir klasör açarak tüm dosyalarını bu klasörde saklamaları istenir. -Takip edilecek ana kitaplar ve kaynaklardan bahsedilir. -Rubrik gösterilir.	Ders İzlencesi
15 dk	• Ders Arası -Derse 15 dk kadar ara verilir, zamanında sınıfta olmaları istenir.	
30 dk	• Teknoloji Kullanım Bilgi Formu / Yazılı İzin Belgesi -Dersin yürütücüsü tarafından hazırlanan Teknoloji Kullanım Bilgi Formu dağıtılır. -Bilgi formunu tamamlamalarının dersin hazırlanması ve işlenişi açısından önem taşıdığı, hazırlanan planın bu formlara göre değiştirilmesi gerektiği saptanırsa bu değişikliğin bir an önce yapılabilmesi açısından doğru bilgi vermeleri gerektiği anlatılır.	-Teknoloji Kullanım Bilgi Formu -Yazılı İzin Belgesi -Rubrik

25 dk	• Bloglar -Dersin yürütücüsü tarafından hazırlanan sınıf bloğu öğrencilere tanıtılır. -Dersin büyük kısmının bu blog aracılığıyla işleneceği, bloğun zaman kazandıracağı ve ifade özgürlüğü tanıyacağı belirtilir. -Ders izlencesine her zaman sınıf bloğundan ulaşabilecekleri yer gösterilir. -Bloglarda genel davranış kuralları üzerine başlangıç aşamasında bilgi verilir siber-zorbalık (Cyberbullying) ve yıkıcı eleştiriden uzak durulması gerektiği hatırlatılır. -Öğrencilerin her birinin bir blog oluşturacağı ve yorumlarını, ödevlerini bu bloglar üzerinden sınıfa ve dersin yürütücüsüne ulaştıracakları anlatılır. -Ayrıca dersle ilgili okumaları, ödevleri, yönerge ve izlenceleri sınıf bloğundan takip edebilecekleri belirtilir. -Blogdaki videolar izlenir, araştırma yapma konusunda temel bilgi verilir, kütüphane'nin internet sayfası gösterilir. -Rubrik indirilir ve derste genel değerlendirmenin bu rubrikler yoluyla yapılacağı, her ödev, tartışma veya proje için kullanılacak rubriklerin gönderileceği hatırlatılır. -Dersle ilgili işlerine yarayacak kişisel adresleri, kullanıcı adı ve şifreleri almaları sağlanır: Wordpress, Hotmail, gmail, youtube, vimeo. -Bloglar oluşturulmaya başlanır.	Bilgisayar Projeksiyon İnternet Sınıf Bloğu Hotmail Gmail Anadolu Üniversitesi Kütüphane internet adresi Youtube Vimeo
	• Değerlendirme: Rubrik Nedir? - Genel Rubrik Şablonu Tanıtılır	Blog için hazırlanan rubrik Etkinlikler için hazırlanan rubrik
Dersten Sonra:		
Okuma: Okuma1-ElifAyiter-AraçtanOrtama Elif Ayiter-Araçtan Ortama: Sanal Evrende Görsel Yaratım. Sanat Dünyamız, Sayı.90, Kış 2004, ss.191-199		
Tartışma: Tartışma#1-İzler Elif Ayiter'in makalesinin yorumu. Teknoloji ile ilişkileri; günlük hayatlarında ve çalışmalarında yaratım sürecinde teknolojiden yararlanma durumları.		

Ödev: ÖDEV-Hafta1

- Blogların tamamlanıp, adreslerin yollanması (Güçlük çekenlerin maille sorabileceği hatırlatılır)
- Sanatçı Bildirimi: en az 3 er çalışma ile sunum

2.Derse Hazırlık: 2. Derste sanatsal çalışmaları ve yaratım süreçleriyle ilgili sınıfta yapacakları kısa-sözlü sunum için hazırlıklı olmaları istenir.

Yönerge:YÖNERGE1-Blogların Kurulumu

Bog oluşturma

ELİF AVCI, 2011

EK G:HAFTALIK ÖDEV BELGESİ ÖRNEĞİ

Avcı, Güz 2011
RSÖ243 Dijital Sanat

DijitalSanat2011@gmail.com
 dijital-sanat2011.wordpress.com

Ödev: Hafta 1

*Hatırlatma :

Sınıf bloğundaki **Tartışma#1** kısmına bakmayı, okumalar kısmından **Okuma1** dosyasını indirmeyi ve 2. Derse hazırlık için yapmanız gerekenleri kontrol etmeyi unutmayın.

Ödev #1 Bloglarınız :

Kişisel bloglarınızın kurulumunu tamamlayın.

- Sınıf bloğunda yönergeler kısmında bulabileceğiniz **Yönerge #1: Blogların Kurulumu** adlı dosyayı klasörünüze indirin. Bu yönergedeki işlem basamaklarını takip ederek bloğunuzu oluşturun. İstedığınız şekilde görselleştirin.
- Blog adresinizi ve kullanıcı isimlerinizi bana e-posta ile göndermeyi unutmayın: DijitalSanat2011@gmail.com
- Blog adresleri bana ulaştığında hepinize, bir liste halinde blog adreslerini yollayacağım. Bu adresleri kullanarak, Sınıf Blogunu ve arkadaşlarınızın bloglarını, “blogroll” kısmına eklemeyi unutmayın.

Ödev #2 Sanatçı Bildirimi:

İlk Blog Gönderimlerinizi Gerçekleştirin.

*****Blog gönderimleri en geç 9 Ekim Pazar günü saat 23.00’a kadar tamamlanmış olmalı.*****

Sınıf Blogundaki **Okuma1** dosyasından indirerek, Elif Ayiter’in sanatsal yaratım süreci hakkındaki düşüncelerini ve bu süreçte deneyimlediklerini Araçtan Ortama: Sanal Evrende Görsel Yaratım başlıklı makalesinde okudunuz. Kendi sanatsal çalışmalarınızda bugüne kadar nasıl bir süreç yaşadığınızı aşağıdaki noktaları göz önünde tutarak açıklamaya çalışın.

1. Teknoloji ile ilişkinizi nasıl tanımlarsınız; günlük hayatınızda ve çalışmalarınızda yaratım sürecinde teknolojiden nasıl yararlanıyorsunuz?
2. Geçtiğimiz son birkaç yıldaki sanatsal çalışmalarınızda dijital teknolojiler, araç ve ortam olarak düşünüldüğünde, yaratım sürecinizi nasıl genişletti ya da sınırlandırdı?

3. Yaratım sürecinizde dijital teknolojileri hangisiyle tanımlarsınız: vazgeçilmez (olmazsa olmaz), uygulanamaz (çok zorlanıyorum) ya da bazen yardımcı olabilir (işime yarayacağı yerde kullanıyorum). Neden?
4. Yaratım sürecinizde dijital teknolojileri kullanıp kullanmadığınızdan bağımsız olarak hangi zorluklarla karşılaştınız ve bunlara nasıl çözüm buldunuz? Dijital teknolojiler sorunlarınızı arttırdı mı, azalttı mı, ya da etkisiz mi kaldı?
5. Çalışmalarınızda bundan sonra hangi yönde ilerleyeceğinizi düşünüyorsunuz ve böyle düşünmenize sebep olan etmenler neler?

Yukarıdaki sorulardan yararlanarak oluşturacağınız gönderiminizi yazılı olarak blogunuza ekleyin.

Yaratım sürecinizi en iyi şekilde örneklediğini düşündüğünüz 3 çalışmanızı (görsel, video, ya da ses dosyası olabilir) yazılı gönderimize ekleyerek blogunuza gönderin. (Görseller doğrudan wordpress üzerinden gönderilebilir, video ve ses dosyaları için YouTube kullanabilirsiniz, yardım gerekirse e-posta gönderebilirsiniz).

Ödev #3 Tartışma: İzler

Sınıf blogundaki tartışma kısmına yorumlarınızı gönderin.

Elif Ayiter'in sanatsal yaratım süreci hakkındaki düşüncelerini ve bu süreçte deneyimlediklerini paylaştığı Araçtan Ortama: Sanal Evrende Görsel Yaratım başlıklı makalesini genel olarak nasıl yorumlarsınız? Makalede en çok dikkatinizi çeken konular neler oldu? “Ben de böyle düşünüyorum”, “demek böyle de olabilirmiş”, “ama bence böyle değil” dediğiniz yerler var mı?

Hatırlatma:

- Elif Ayiter in makalesindeki internet adreslerine ya da alıntı yapılan isimlere baktınız mı? Elif Ayiter kimdir? Çalışmalarını incelediniz mi? Makalede geçen size yabancı gelen tanım ya da terimler var mı? Varsa ne olduklarını araştırdınız mı?
- Sınıf bloguna ve arkadaşlarınız bloglarına zaman zaman göz atmayı unutmayın, yeni gönderimler olabilir.

NOT

*Sınıf blogundaki belgeler ve ödevler menülerinden **Yönerge1-Blogların Kurulumu** ve **Ödev-Hafta1** dosyalarına erişebilirsiniz.

* **Ödev#1 ve 2** ile ilgili gönderimlerinizi kendi blogunuzda gerçekleştirin. **Ödev#3**'teki **Tartışma#1** konusu hakkındaki görüşlerinizi ise sınıf bloguna, konuya yorum olarak gönderin.

- **2. Derse Hazırlık:** 2. Derste sanatsal çalışmalarınız ve yaratım sürecinizle ilgili sınıfta yapacağınız kısa-sözlü sunum için hazırlıklı olun. Sunumunuzda **Ödev#2**'deki gönderiminizi ipucu olarak kullanabilirsiniz. Sunumu görsellerle desteklemelisiniz. Bunun için de sunumunuz sırasında **en az 3** dijital dosyadan yararlanmanız gerekiyor: geleneksel çalışmalarınızın dijital fotoğrafları, taranmış hali ya da görsel, video veya ses dosyası olarak dijital çalışmalarınızı kullanabilirsiniz. Ek çalışma göstermek isterseniz; bloğunuzdan faydalanabileceğiniz gibi, USB, CD, DVD ya da web sayfanız varsa interneti de kullanabilirsiniz. Her durumda sınıfta bulabileceğiniz bilgisayar ve projeksiyonu kullanmanız gerekecektir. Lütfen sunumlarınızı soru ve cevap kısmı da dahil 10 dakikayı geçmeyecek şekilde hazırlamaya çalışın.

Kolay gelsin...

EK H:BLOGLARIN KURULUMUNA İLİŞKİN YÖNERGE

Avcı, Güz 2011
RSÖ243 Dijital Sanat
 Pazartesi, 14.00-17.00
 Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Grafik Atölyesi II

DijitalSanat2011@gmail.com
 dijital-sanat2011.wordpress.com

Yönerge 1

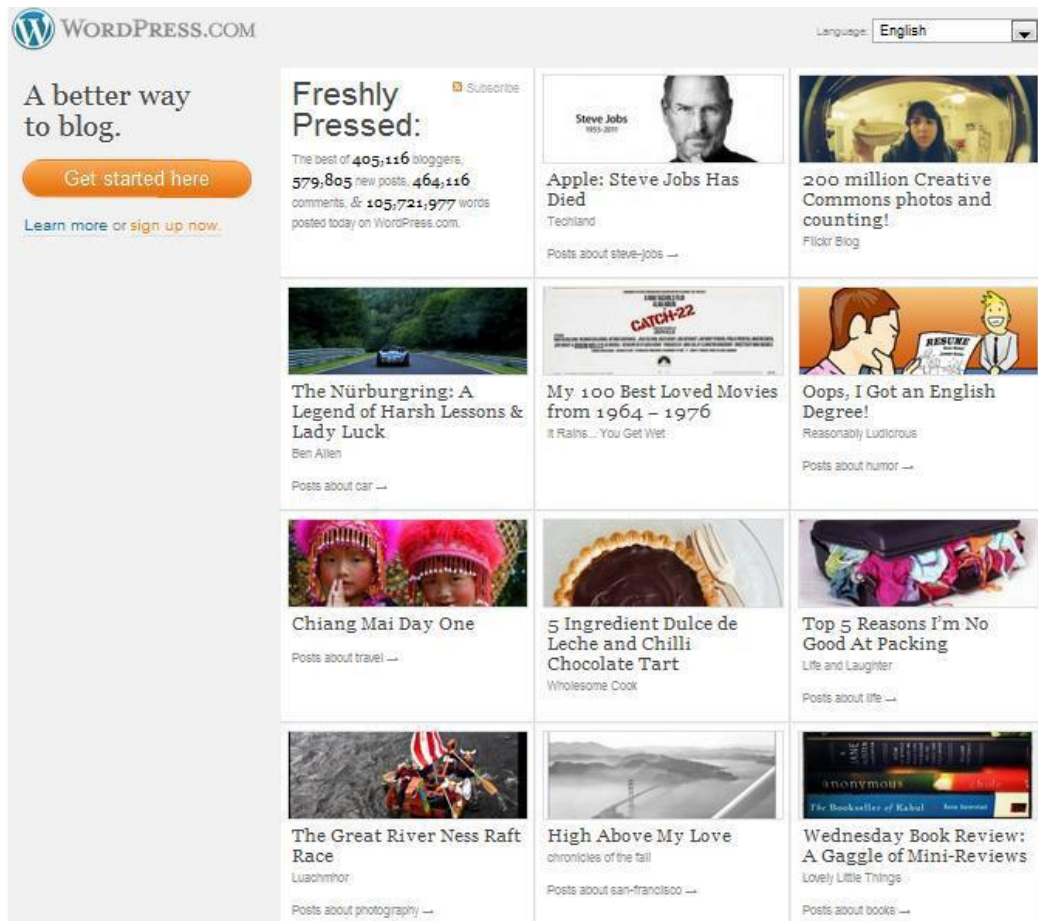
Blogların Kurulumu

Bloglarınızı WordPress adreslerinden alabilirsiniz.

1. Wordpress Kayıt / Üyelik İşlemi

<http://www.wordpress.com> adresine gidin. **Get Started Here** (Buradan Başlayın) düğmesine tıklayın.

(<http://www.wordpress-tr.com/> adresinden wordpress'in Türkçe sürümü için WordPress 3.2.1 dosyasını indirip bilgisayarınıza kurabilirsiniz)



Gelen ekrandaki kayıt yönergelerini tamamlayın.

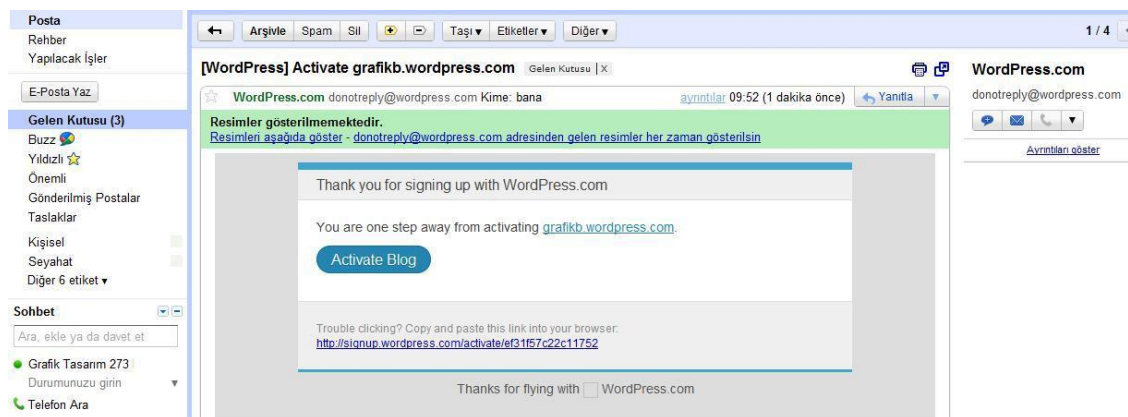
Dikkat: Gizliliğinizi koruyabilmek adına, kullanıcı adı olarak tam isminizi kullanmayın.

Sign Up: (Kayıt Ol) düğmesine basın



The image shows the WordPress.com sign-up form. It includes fields for Blog Address (Grafikb.wordpress.com), Username (rso273b), Password, Confirm Password, E-mail Address (rso273b@gmail.com), and Blog Posts Language (en - English). There is a 'Sign up' button at the bottom right. A message indicates that 'grafikb.com' is available for \$17 a year, but the user chose the free WordPress.com address.

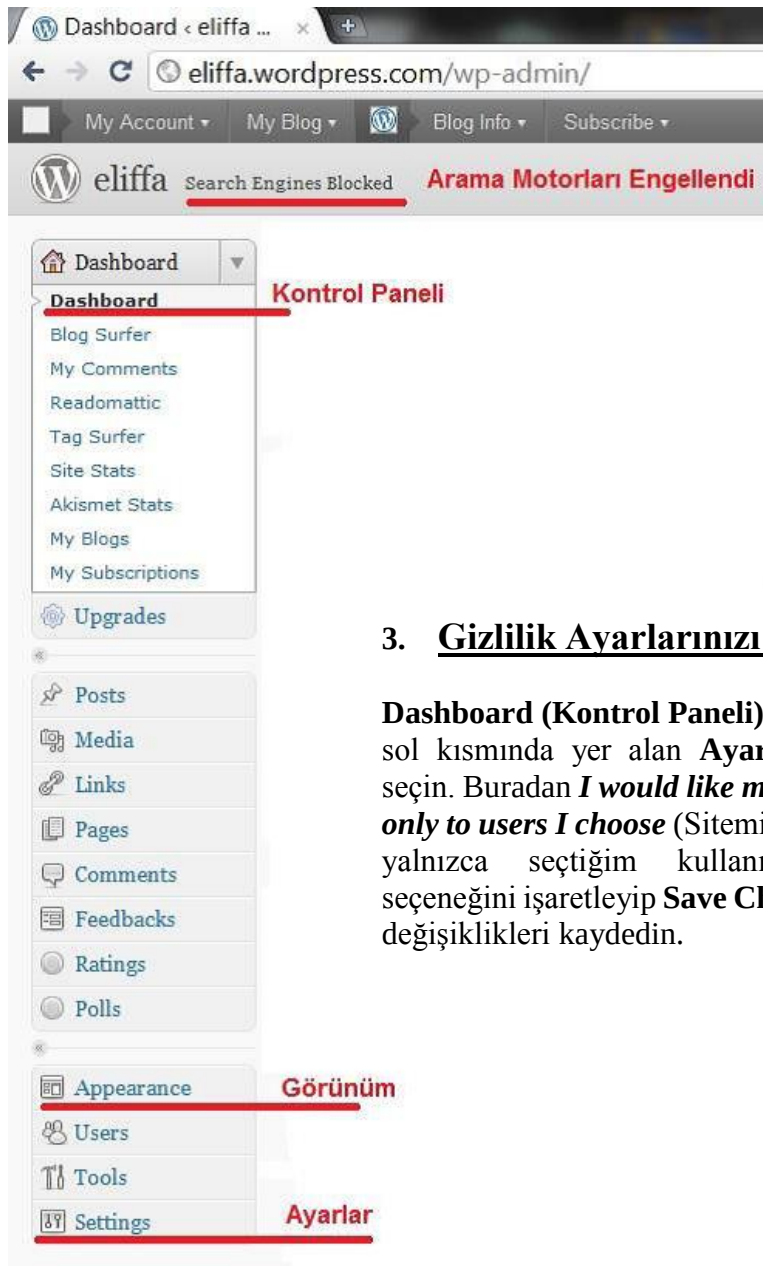
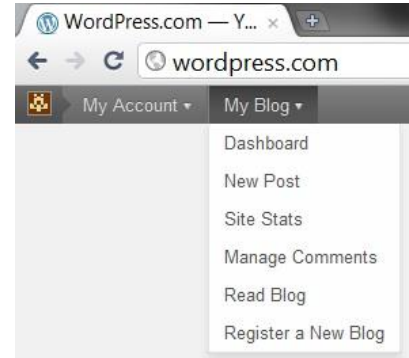
Blogunuzu aktif hale getirin (bunu yapabilmek için geçerli bir e-posta adresine ihtiyacınız var, g-mail'den bir posta hesabı alırsanız diğer uygulamalarımızda da kullanabileceğiniz yeni bir adres edinmiş olursunuz). Gelen ekran sizi kayıt olurken verdiğiniz e-mail adresinize yönlendirerek aktivasyon yapmanızı isteyecektir. Mail adresinize gidin ve wordpress'den gelen maili açarak, **Activate Blog** düğmesine basın.



Bu işlem tamamlandığında blogunuz kullanıma hazır hale gelir. İstedığınız şekilde görselleştirin. Blogtan çıkış yaptıktan sonra Kullanıcı adınız ve şifrenizle blogunuza giriş yapabilirsiniz.

2. Blogunuzun Dashboard (Kontrol Paneli) kısmına gidin

En üstteki menüde **My Blog** (Blogum) sekmesinde, **Dashboard** (Kontrol Paneli) kısmını bulun. Burası, blogunuzun görünümü ve ayarları ile ilgili değişiklikleri yapabileceğiniz bölümdür.



3. Gizlilik Ayarlarınızı Kontrol Edin

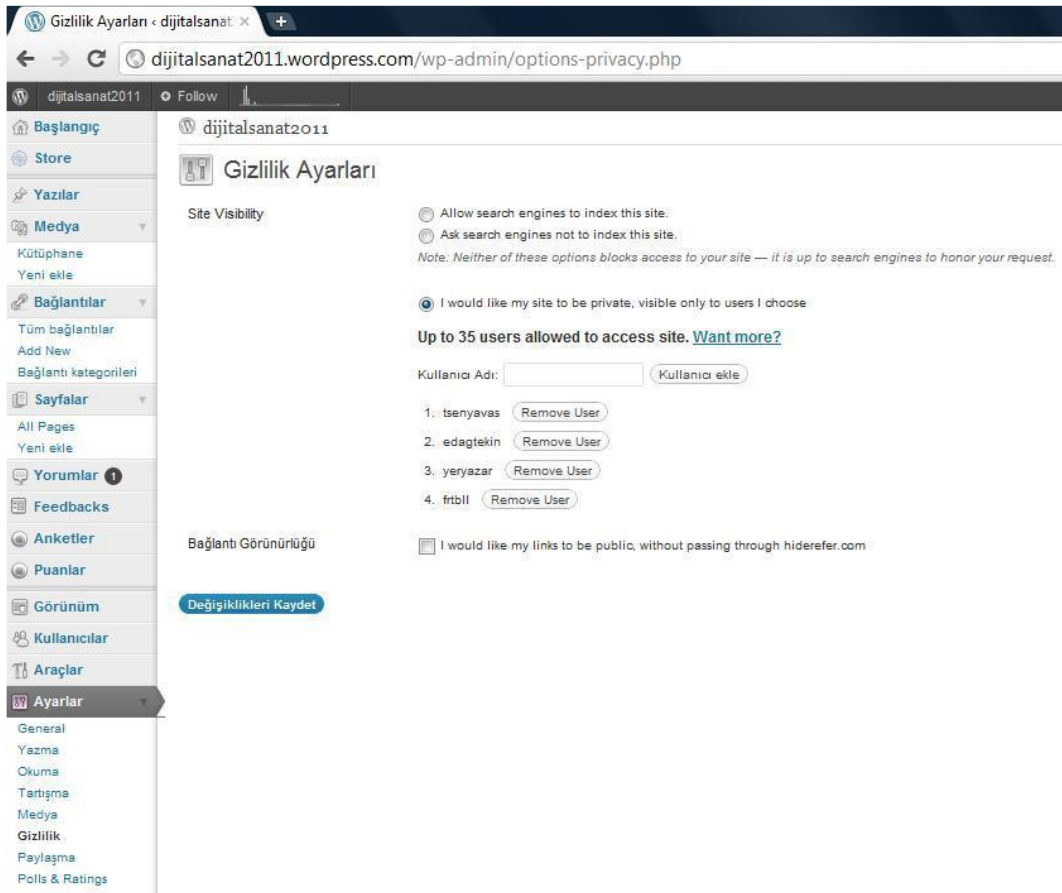
Dashboard (Kontrol Paneli) kısmında, araç kutusunun sol kısmında yer alan **Ayarlar (Settings)** sekmesini seçin. Buradan ***I would like my site to be private, visible only to users I choose*** (Sitemin özel olmasını istiyorum, yalnızca seçtiğim kullanıcılara görünür olsun) seçeneğini işaretleyip **Save Changes** düğmesine basarak değişiklikleri kaydedin.

4. Beni ve Arkadaşlarımı Bloğunuza davet edin:

Sınıf blogunu görebilmeniz ve benim sizlerin bloglarını görebilmem için birbirimizi **user (kullanıcı)** olarak kaydetmemiz gerekiyor. WordPress adresinizi (URL'nizi) e-posta ile bana bildirin: DijitalSanat2011@gmail.com

(Kullanıcı isimlerinizi biraraya getirip, adreslerinizle birlikte bir liste halinde hepinize birer e-posta yollayacağım, böylece sınıf bloğuna ve birbirimizin bloglarına bağlanmış olacağız)

3. basamaktaki işlemi gerçekleştirdiğinizde aşağıdaki gibi bir ekran karşınıza gelecek:



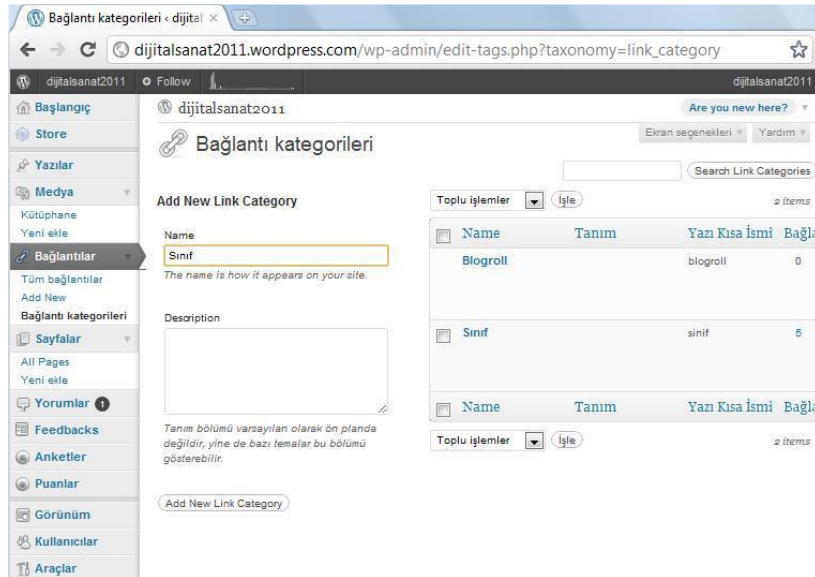
Bu ekranda kullanıcı adı yazan kısma **dijital-sanat2011** yazarak sınıf bloğuna kullanıcı olarak erişim izni verin. Arkadaşlarınız blog adresleri ve kullanıcı isimleri bana ulaştığında hepsini bir liste halinde sizlere göndereceğim. Bu listedeki kullanıcı isimlerini de aynı şekilde ekleyerek bloğunuzu arkadaşlarınıza ve sınıfa görünür hale getirmeniz gerekiyor.

5. Bloğunuzda dolaşın

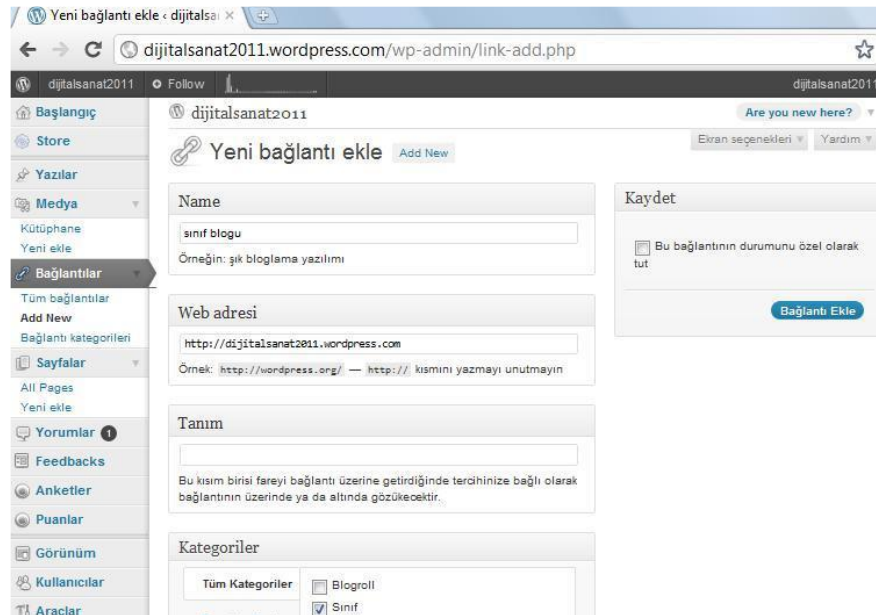
Başlıklara, menülere ve sekmelere göz atın, değişiklik yaptığınızda neler olduğunu gözleyin. **My Account** (Hesabım) menüsünden **Support** (Yardım/Destek) sağlayabilirsiniz.

6. Blogroll kısmını düzenleyin

Kontrol Panelinizden **Links** (Bağlantılar) sekmesinden **Bağlantı Kategorileri** seçeneğini seçin. Gelen Ekranda **Name (İsim)** kısmına **Sınıf** yazın ve **Add New Link Category (Yeni Link Kategorisini Ekle)** düğmesine basın. Böylece sınıf başlığı altında arkadaşlarınızın blog adreslerini link olarak sıralayabileceğiniz bir alan oluşturmuş olursunuz.



Yine **Bağlantılar** sekmesinde **Add New (Yeni Ekle)** seçeneğini seçin. Karşınıza gelen ekranda aşağıdaki değişiklikleri yapıp **(Add Link) Bağlantı Ekle** düğmesine bastığınızda sınıf blogunu Blogroll'unuzda listelemiş olursunuz. Arkadaşlarınızın isimlerini ve blog adreslerini de aynı şekilde tek tek eklediğinizde, hem sınıf bloguna hem de arkadaşlarınızın bloglarına istediğiniz anda kolayca erişmek için kullanacağınız bir listeniz olur.



Bu işlemler bittiğinde Blogroll kısmı aşağıdaki gibi bir liste halinde görünecek:

dijitalsanat2011

Just another WordPress.com site



DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNE ENTEGRASYONU

[Ana Sayfa](#) [Ödevler](#) [Belgeler](#) [Okumalar](#)

Merhaba,

Posted on [Ekim 2, 2011](#) by [dijitalsanat2011](#)

Dijital Sanat dersine hoş geldiniz!

Bu ders ile ilgili unutmamanız gereken en önemli özellik, dersin sizin katılımınızla şekilleneceğidir. Bu derste yıkılmaz duvarlar, katı sınırlar yok; hem sanat alanında hem de eğitim alanında sert yargılara ulaşmaktan kaçınıp bakış açımızı genişletmeye çalışacağız. Gerek sınıf içinde gerekse bloglarımızda tartışırken, yazarken, çalışmalarımızı paylaşırken, eleştiri ya da yorum yaparken bunu aklımızdan çıkarmamız gerekiyor. Bu tür yargılar genellikle bilgi eksikliğinden kaynaklanır. Bilgiye ulaşmak araştırmayı, ulaşılan bilgiyi kullanabilmek ise sorgulama ve sentez yapabilmeyi gerektirir. Bu derste izleyeceğimiz yol da buna dayanıyor;

Sınıf

- [Sınıf Blogu](#)
- [Sınıf Blogu](#)
- [Sınıf Blogu](#)
- [Sınıf Blogu](#)

Son Yazılar

- [Merhaba,](#)

Arşivler

- [Ekim 2011](#)

Kategoriler

Kategori Seçin ▼

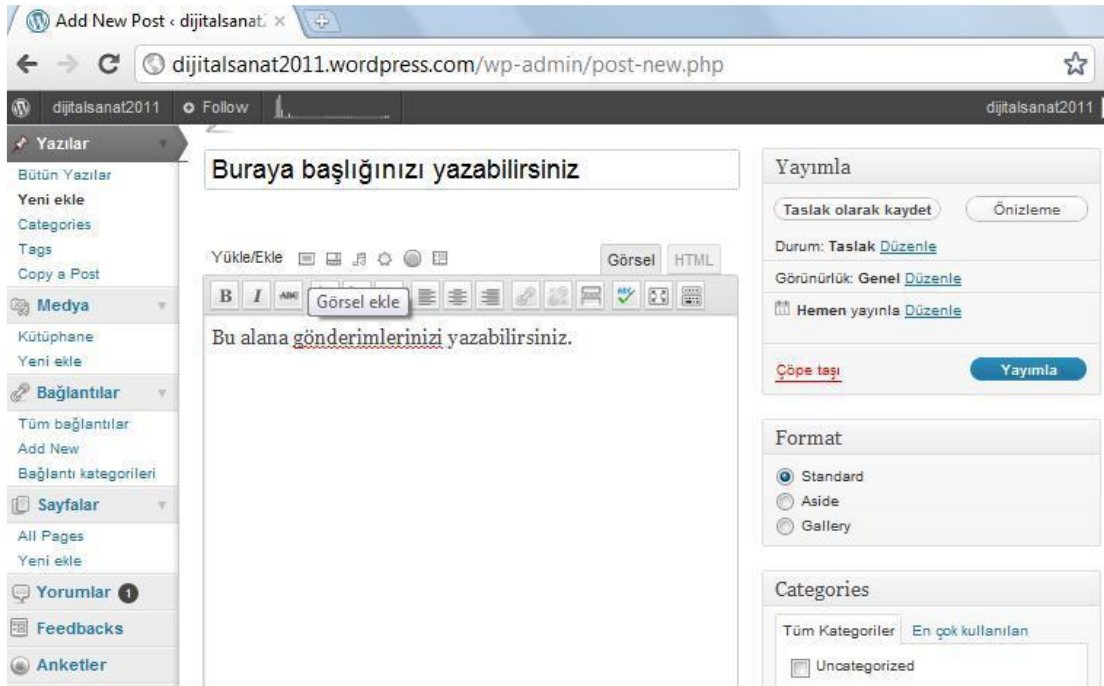
7. Blogunuzun görünümünü özelleştirin

Dashboard (Kontrol Paneli) kısmından, **Appearance** (Görünüm) sekmesini açın. **Themes** (Temalar) kısmına gidin ve blogunuz için istediğiniz görünümü belirleyin. Bu sırada **Header** (üst başlık) kısmı için de düzenlemeleriniz tamamlayın, görüntü ya da yazı seçeneklerini belirleyin. Dönem boyunca blogunuzun görünümünde istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz ancak gönderimleriniz seçtiğiniz bütün temalarda görünür durumda olmalıdır. Blogroll kısmının görüntülenir durumda olması da diğer bloglara ulaşmanızda size kolaylık sağlayacaktır.

8. İlk Gönderiminizi düzenleyin:

Kontrol Panelinizden **Posts** (Gönderimler) ya da **Yazılar** seçeneğini seçin. WordPress'in otomatik gönderimi olan 'Hello World' gönderimini silin. **Add new** (Yeni ekle) kısmından yeni bir gönderim yapabilirsiniz. Ödeviniz ile ilgili gönderimleri de bu sekmeden gerçekleştirebilirsiniz.

Aşağıdaki örnek sayfa görünümü size **başlık**, **yazı gönderimi** ve **görsel ekleme** ile ilgili ipucu verebilir. Yayımla düğmesine bastığınızda gönderiniz blogunuzda görüntülenir.



(**Not:** Ödev konusunda herhangi bir problem yaşarsanız, bana e-posta ile ya da randevu alıp görüşme yoluyla ulaşabilirsiniz)

Kolay gelsin...

EK İ: BLOG GÖNDERİMLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİNDE KULLANILAN RUBRİK

RUBRİK : Sınıf ve Öğrenci Blog Gönderimleri

Puanlama Kriteri	Mükemmel	Yeterli	Kısmen Yeterli	Yetersiz
Blog gönderimine Hazırlık (25 puan)	Kendi bloğuna ve sınıf bloğuna düzenli gönderim yapar, ödev ve projelerde istenilen bilgileri edinir, sentezler ve kendi yorumuyla sunar. Bloğu genişletecek yeni ve anlamlı gönderimlerde bulunur. Gönderimler okumaların, derse hazırlıkların, tartışma ve yorumların göstergesidir. Hazırlanıp bilgi edinildiğini, bilgilerin düzenlenip aktarıldığını göstermektedir. (25 puan)	Kendi bloğuna ve sınıf bloğuna gönderim yapar, ödev ve projelerde istenilen bilgileri edinir ve sunar. Gönderimler okumaların, derse hazırlıkların, tartışma ve yorumların göstergesidir. Hazırlanıp bilgi edinildiğini, bilgilerin düzenlenip aktarıldığını göstermektedir. (20 puan)	Blog gönderimleri derse hazırlanıldığının ve çaba harcandığının zayıf bir göstergesidir. Sadece kendisinden istenilenleri yapar. Gönderimleri görev olarak görür. (10 puan)	Blog gönderimi yapmaz ya da gönderimleri anlamlı bilgi ve yorumlar içermez. (0 puan)
Bireysel İfade (25 puan)	Gönderimler, odaklanılan konuya ilişkin bireysel ifadenin ürünüdür, blog yazarının konuya ilişkin kendi fikir ve öğrenmelerini yansıtır. Blog gönderimleri okuyucular için önemli bilgiler içerir. Gönderimler ve verilen linkler, tartışılan konu veya sorulan sorulara odaklanır. (25 puan)	Gönderimler, odaklanılan konuya ilişkin bireysel ifadenin ürünüdür, yazarın öğrenmelerini yansıtır. Blog gönderimleri okuyucular için önemli bilgiler içerir. (20 puan)	Blog gönderimleri bireysel ifadenin zayıf bir göstergesidir. Okuyucular için minimum bilgi içerir. (10 puan)	Blog gönderimlerinde bireysel ifade gözlenmez. Okuyucular için minimum bilgi içerir. Odaklanılan bir konu yoktur. (0 puan)
Gereklilikler ve Zamanlama (25 puan)	Ödev dosyasında kendisinden istenen gönderim, okuma ve yorumların hepsini istenilene uygun şekilde yerine getirir, tartışmalara katılır. Gönderimleri istenen zaman diliminde gerçekleştirir. Katılımı zorunlu olduğu için değil, istekli olduğu içindir. (25 puan)	Kendisinden istenen ödev, yorum ve gönderimlerin çoğunu istenen zamanda gerçekleştirir. (20 puan)	Kendisinden istenen ödev, yorum ve gönderimleri bazen gerçekleştirir, zamanlamaya dikkat etmez. (10 puan)	Kendisinden istenenleri istenildiği şekilde ve zamanında ve gerçekleştirmez. (0 puan)
Güncelleştirme ve organizasyon (15 puan)	Blogu kolay anlaşılır ve görüntülenebilir şekilde düzenlenmiştir. Periyodik olarak Blogunu günceller. Tüm gönderimlerinde tarih etiketi vardır. Son gönderimleri en başta görüntülenecek şekilde kronolojik olarak kolaylıkla erişilebilmektedir. (15 puan)	Blogu anlaşılır şekilde düzenlenmiştir. Blogunu gerektiğinde günceller. Gönderimleri kronolojik olarak düzenli ve tarih etiketlidir. (9 puan)	Blogu açmıştır fakat düzeni ile uğraşmamıştır. Blogunu kendisine söylendiğinde günceller. (6 puan)	Blogunun düzeni ile ilgilenmez ve güncellemez. (0 puan)
Diğer Gönderimlere Yorumlar (10 puan)	Sınıf arkadaşlarının bloglarına ve gönderimlerine yorumda bulunur. Yorumları, diğer öğrencilerin yorumları üzerinde dikkatlice düşünülerek ve tartışmayı genişletecek şekilde ifade edilmiştir. Yorumları ile diğer öğrencileri de eleştirel düşünmeye yönlendirir ve yeni tartışma konuları açar. (10 puan)	En az 2 sınıf arkadaşının gönderimlerine yorumda bulunur. Yorumları, diğer yorumlar üzerine düşünüldüğünü gösterir ve yeni tartışmalar olanak sağlar. (6 puan)	2 arkadaşının gönderimlerine yorumda bulunur. Diğer öğrencilerin gönderimleri üzerine fazla düşünülmeden yapılan yorumlar, yeni tartışmalara açık değildir. (4 puan)	Sınıf arkadaşlarının bloglarına ve gönderimlerine yorumda bulunmaz. (0 puan)
100	100	75	40	0

EK J: ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİNDE KULLANILAN RUBRİK

RUBRİK: Dijital Sanat Dersi Ödev ve Etkinlikleri için Değerlendirme Ölçeği

Puanlama Kriteri	Mükemmel	Yeterli	Kısmen Yeterli	Tamamlanmamış / Yetersiz
Etkinliğin Tamamlanması	Etkinliğin bütün bölümleri yüksek düzeyde başarıyla tamamlanmıştır.	Etkinliğin büyük bir kısmı yeterli düzeyde başarıyla tamamlanmıştır.	Etkinliğin bir kısmı kabul edilebilir düzeyde başarıyla tamamlanmıştır.	Etkinliğin büyük çoğunluğu yarım bırakılmış veya başlanmamıştır.
Araştırma ve Hazırlık	Etkinliğe tam katılımı sağlayacak şekilde gereken tüm araştırma ve hazırlıklar yapılmıştır.	Etkinliğe yoğun katılımı sağlayacak şekilde gereken araştırma ve hazırlıklar yapılmıştır.	Etkinliğe kabul edilebilir düzeyde katılımı sağlayacak kadar araştırma ve hazırlık yapılmıştır.	Etkinliğe minimum düzeyde katılımı sağlayacak kadar araştırma ve hazırlık yapılmıştır.
Tema ve Kavram	Etkinliğin amaç ve kavramları tamamen anlaşılmıştır. İçerikteki bağlamsal zemin tamamen anlaşılmıştır. Özgün bir çalışmanın yaratımında yukarıdaki özelliklerin nasıl uygulanacağı anlaşılmıştır.	Etkinliğin amaç ve kavramlarının birçoğu anlaşılmıştır. İçerikteki bağlamsal zemin yüksek düzeyde anlaşılmıştır. Özgün bir çalışmanın yaratımında yukarıdaki özelliklerin nasıl uygulanacağı büyük ölçüde anlaşılmıştır.	Etkinliğin amaç ve kavramlarının bir kısmı anlaşılmıştır. İçerikteki bağlamsal zemin bir dereceye kadar anlaşılmıştır. Özgün bir çalışmanın yaratımında yukarıdaki özelliklerin nasıl uygulanacağı bir dereceye kadar anlaşılmıştır.	Etkinliğin amaç ve kavramları yeterince anlaşılamamıştır. İçerikteki anlamsal zemin yeteri kadar anlaşılmamıştır. Özgün bir çalışmanın yaratımında yukarıdaki özelliklerin nasıl uygulanacağı yeteri kadar anlaşılmamıştır.
Teknik Yeterlilik	Etkinliğin gerektirdiği teknik ve yöntemlere ilişkin kavram ve becerilere yönelik üstün anlayış ve hakimiyet geliştirilmiştir.	Etkinliğin gerektirdiği teknik ve yöntemlere ilişkin kavram ve becerilere yönelik yüksek düzeyde anlayış ve hakimiyet geliştirilmiştir.	Etkinliğin gerektirdiği teknik ve yöntemlere ilişkin kavram ve becerilere yönelik kabul edilebilir düzeyde anlayış ve hakimiyet geliştirilmiştir.	Etkinliğin gerektirdiği teknik ve yöntemlere ilişkin kavram ve becerilere yönelik yeteri kadar anlayış ve hakimiyet geliştirilememiştir.
Teknoloji Kullanımı	Etkinliğin gerektirdiği tekniklere ilişkin teknolojik kavram ve becerilere yönelik üstün bir anlayış ve hakimiyet geliştirilmiştir.	Etkinliğin gerektirdiği tekniklere ilişkin teknolojik kavram ve becerilere yönelik yüksek düzeyde anlayış ve hakimiyet geliştirilmiştir.	Etkinliğin gerektirdiği tekniklere ilişkin teknolojik kavram ve becerilere yönelik kabul edilebilir düzeyde anlayış ve hakimiyet geliştirilmiştir.	Etkinliğin gerektirdiği tekniklere ilişkin teknolojik kavram ve becerilere yönelik yeteri kadar anlayış ve hakimiyet geliştirilmemiştir.
Yaratıcılık-Sanatsal İfade	Ortamin bütün olanaklarından yararlanarak üstün düzeyde, özgün bir sanatsal çalışma tasarlanmış, geliştirilmiş ve uygulanmıştır.	Ortamin olanaklarından yararlanarak yüksek düzeyde, özgün bir sanatsal çalışma tasarlanmış, geliştirilmiş ve uygulanmıştır.	Ortamin bazı olanaklarından yararlanarak kabul edilebilir düzeyde, özgün bir sanatsal çalışma tasarlanmış, geliştirilmiş ve uygulanmıştır.	Ortamin olanaklarından yararlanan ya da özgün bir sanatsal çalışma tasarlanıp uygulanmamıştır.

Farklı değerlendirme gerektiren proje ve ödevler için önerilebilecek puanlama kriterleri:

Puanlama Kriteri
Sanatsal Gelişim Bu etkinliği, sanatsal anlayışını genişletmek için bir fırsat olarak değerlendirir. Çalışmalarının çeşitliliği, düzeyi ve sanatsal çalışma planlama yeteneği artar.
Görsel Etkin Görsel elemanlar kolayca okunur; görünümünün ardındaki amaç belirgindir; görsel etkiyi güçlendirir ve çalışmanın öyküsünü aktarırlar.
İşbirliği Gerektiren proje ve ödevlerde: İşbirliğinin Genel Durumu
Grup çalışmasına katkı Gösterdiği çabayla çalışmanın kapsamını genişletir; bireysel yeteneklerini etkinlik ve ödevin tamamlanması yönünde grubun yardımına sunar.
Sorumluluk üstlenme ve Liderlik Gösterdiği çaba ile gruba yardımcı olur; projenin tamamlanması yönünde inisiyatifi ele alır.
Diğer öğrencilerle etkin olarak çalışabilme Grup arkadaşlarını dinler ve fikirlerine değer verir; çalışma sırasında paylaşımcıdır ve işbirliğinde bulunur; çalışmanın tamamlanması yönünde anlaşmaya varmaya ve uyumlu davranmaya gönüllüdür.

Gura, M. (2008). Visual Art Units for All Levels, Birinci Baskı, International Society for Technology in Education (ISTE), Washington, ABD. ss.53-56’da önerilen Performans Değerlendirme Ölçeklerinden yararlanılmıştır.

EK K:SES MANZARASI UYGULAMASINA İLİŞKİN YÖNERGE

Avcı, Güz 2011
RSÖ243 Dijital Sanat

Pazartesi, 14.00-17.00

Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Grafik Atölyesi II

DijitalSanat2011@gmail.com
dijitalsanat2011.wordpress.com

Yönerge 2

Rastlantısal Ses Manzaraları

- Ses Manzarası Slayt Gösterimlerinizi iPhoto'da nasıl oluşturacaksınız?

Audiacity'de kaydettiğiniz ses manzaranızı aktarın.

- AUP uzantılı ses manzarası dosyanızı açın.
- **File → Export** sekmesini seçin.
- Dosyanız için bir isim ve kaydedeceğiniz bir yer belirleyin. Dosyanızı **.wav** uzantısıyla aktarın.
- **Save → OK** tuşlarına basın.

Ses Dosyanızı iTunes'a alın.

- iTunes'u açın.
- **File → Add to Library** sekmesini seçin.
- Az önce aktardığınız .wav uzantılı dosyayı iTunes kitaplığına ekleyin.

Görsellerinizi iPhoto'ya alın.

- iPhoto'yu açın.
- **File → Import to Library** sekmesini seçin.
- Ses manzaranızda kullanacağınız görselleri seçin (Çoklu seçim için command tuşunu kullanabilirsiniz).
- Slayt gösterimleriniz için iPhoto'da yeni bir albüm oluşturun. Bunun için sol alt köşede bulunan **(+)** işaretli **Add to** düğmesine basın. Albümünüze bir isim verin. Görsellerinizin oluşturduğunuz yeni albümün içinde olduğundan emin olun.
- Yine sol alt köşede bulunan **Create** düğmesine basın, gelen seçeneklerden Slideshow'u seçin.
- Slideshow=Slayt gösteriminize isim verin. Albümünüzdeki görselleri bu kısma sürükleyin.
- Slayt gösterimlerinizin ayarlarını düzenleyin.
 - Yeni albümünüzde ekranın altındaki oynatma **(Play Slideshow)** düğmesine basın. **Settings** (ayarlar) kısmına gelin.
 - **Themes** sekmesinde istediğiniz geçişi belirleyin.
 - **Music** sekmesinden **(Source)** mensünden, kaynağı iTunes olarak belirleyin ve az önce iTunes'a aldığınız ses dosyanızı

seçin. **Play music during slideshow** kutucuğunun işaretli olduğundan emin olun.

- **Settings** sekmesinde **Fit slideshow to music** seçeneğini işaretleyin. Altındaki diğer kutucuklarda seçili olanları kaldırın.

-Ayarlarınızdan emin olmak için slayt gösteriminizi **Preview** olarak yürütün.

-Slayt gösterimlerinizi **.mov** uzantılı olarak kaydedin.

- iPhoto'da albümünüz açıkken, menüden **File** → **Export** sekmesini seçin veya slideshow kısmındayken en alttaki **Export** düğmesini kullanın.

- **Slideshow** sekmesinde gelin. **Automatically send slideshow to iTunes** yazan kutucuktaki işaretlemeyi kaldırın.

- **Custom Export** düğmesine basın.

- Gelen ekranda **Options** düğmesine basın. Seçili ayarları

değiştirmeyin. Ayarlarınızın son hali aşağıdaki gibi olacaktır:

Video, Sound, ve Prepare for Internet Streaming kutucuklarının hepsi

işaretli

Default Video Ayarları

Compression: H.264

Quality: High

Key frame rate: 24

Frame reordering: yes

Encoding mode: multi-pass

Dimensions: 1280 x 800

Default Ses Ayarları

Format: Uncompressed

Sample rate: 44.1 kHz

Sample size: 16

Channels: 2

- Ayarlarınız tamamsa **OK** düğmesine basın.

- Gelen ekranda dosyanızı kaydedeceğiniz klasörü belirleyin ve **Save** tuşuna basın.

- Videonuzu izleyin ☺

• Ses Manzarası Slayt Gösterimlerinizi Youtube'a nasıl yükleyeceksiniz?

- <http://www.youtube.com> adresindeki kullanıcı hesabınıza giriş yapın. Hesabınız yoksa yeni bir hesap açın. Ayarlarınızın **Privacy-Unlisted (anyone with the link can view)** olmasına dikkat edin.
- Üst menüden **Upload** seçeneğini seçin.
- Videonuz için istediğiniz ayarları belirleyin ve bir isim verin. **Privacy** ayarlarına dikkat edin. (Videonuzu görüntüleyebilecek olanlar veya arama motorlarında çıkıp çıkmaması buradan ayarlanabilir).
- **Save Changes** düğmesine basın. Videonuzu Youtube'da görüntüleyin.
- Videonuz Youtube'a yüklendikten sonra size bir **URL** (adres) verilecek. Bu adresi kullanarak videonuzu bloglarınızda paylaşın.

Kolay Gelsin...

EK L:ÖĞRENCİLERLE YAPILAN
YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞMENİN SORULARI

GÖRÜŞME-1

(Kilometre Taşları Etkinliği Sonrasında Yapılmıştır)

1. Kilometre taşları etkinliği nasıl değerlendiriyorsun?
2. Kilometre taşları etkinliğinde sunumun için baştan itibaren neler yaptın?
3. Etkinlik kapsamındaki sunumunu nasıl değerlendiriyorsun?
4. Etkinlik kapsamındaki sunumlarınızda sıkıntılar neydi?
5. Kilometre taşları etkinliğinin olumlu yönleri neydi?
6. Grup çalışması hakkında ne düşünüyorsun?
7. Etkinlik sonunda daha iyi bir sunum yapabilmek için neler yapılabilir?
8. Dijital Sanat dersini bugüne kadarki gözlemlerinle kısaca nasıl değerlendirirsin?

EK M:ÖĞRENCİLERLE YAPILAN
YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞMENİN SORULARI

GÖRÜŞME-2
(Ders Dönemi Sonunda Yapılmıştır)

1. Dijital sanat dersini bir bütün olarak değerlendirir misin?
2. Bu dersi almış olmanın senin için katkıları neler?
3. Bu derste olumsuzluk olarak gördüğün durumlar neler?
4. Derste olumsuzluk olarak gördüğün durumlara nasıl çözümler önerirsin?
5. Derste kullandığımız dijital ortamları nasıl değerlendiriyorsun?
6. Derste gerçekleştirdiğimiz etkinlikleri nasıl değerlendiriyorsun?
7. Dersin yürütücüsü olarak beni nasıl değerlendiriyorsun?
8. Dijital sanat dersi sanat ile ilgili görüşünü nasıl etkiledi?
9. Dijital sanat dersi öğretmenlik ile ilgili görüşünü nasıl etkiledi?
10. Bir öğretmen adayı olarak dijital sanat ve dijital teknolojilerin sınıf ortamına entegrasyonu ile ilgili düşüncelerin neler?

EK N: DERS DEĞERLENDİRME FORMU

DİJİTAL SANAT DERSİ DEĞERLENDİRME FORMU

Sayın Uzman,

Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin sanat entegrasyonuna ilişkin lisans düzeyinde açılan Dijital Sanat dersine ilişkin size sunulan video kayıtlarını ve blog gönderimlerini inceleyerek aşağıdaki soruları lütfen yanıtlayınız. Katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

Arş Gör. Elif AVCI

PLANLAMA AŞAMASI			
Gözlenen Davranış	Evet	Kısmen	Hayır
Öğrenme Ortamı Planlama Aşaması			
Fiziksel Ortam ve Donanım			
Atölyede dersin yapısına uygun düzenleme yapılmış mı?			
Yerleşim düzenlemeleri farklı etkinlikler için uygun mu?			
Yerleşim düzenlemeleri öğretmen ve öğrencilerin birbiriyle etkileşime geçmesine uygun mu?			
Yeterli bilgisayar var mı?			
Projeksiyon ve projeksiyon perdesi uygun şekilde yerleştirilmiş mi?			
İnternet erişimi var mı?			
Yazıcı-tarayıcı var mı?			
Web 2.0 Ortamı			
Sınıf bloğu oluşturuldu mu?			
Öğrenci Bloglarının kurulumu için yönerge hazırlandı mı?			
Voicethread için kullanıcı hesabı açıldı mı?			
Second Life deneyimlendi mi?			
Sınıf için Wiki sayfası oluşturuldu mu?			

Ders İçeriği Planlama Aşaması			
Dönemlik ders izlencesi paylaşıldı mı?			
Etkinlik önerileri paylaşıldı mı?			
Atölye çalışmalarına yönelik yönergeler paylaşıldı mı?			
Okuma ve Ödevler paylaşıldı mı?			
Dersi değerlendirme ölçütleri belirlendi mi?			
Ders izlencesi esnek mi?			
Ders izlencesine ilişkin öğrencilerin fikri alındı mı?			

UYGULAMA AŞAMASI			
Gözlenen Davranış	Evet Kısım Hayır		
Teknoloji Kullanımına İlişkin Süreç (TB: Teknoloji Bilgisi)			
Bilgisayarlar kullanıldı mı?			
Projeksiyon kullanıldı mı?			
Derslerde sınıf bloğu etkin kullanıldı mı?			
Derslerde öğrenci bloğu etkin kullanıldı mı?			
Voicethread kullanıldı mı?			
Wiki kullanıldı mı?			
Second Life kullanıldı mı?			
Sosyal Paylaşım sitelerinden yararlanıldı mı?			
Etkinliklere uygun programlardan yararlanıldı mı?			
Dijital Sanata İlişkin Süreç (İB: İçerik Bilgisi)			
Dijital Sanatın karakteristikleri tartışıldı mı?			
Dijital Sanatın tanımı tartışıldı mı?			
Dijital sanatçılara ilişkin bilgi paylaşıldı mı?			

Dijital sanat örnekleri izlendi mi?			
Dijital sanatın tarihçesi tartışıldı mı?			
Dijital sanata ilişkin yeni olasılıklar tartışıldı mı?			
Öğretmenlik Uygulamalarına İlişkin Süreç (PB: Pedagoji Bilgisi)			
Öğrenci merkezli yaklaşım izlendi mi?			
Bireysel öğrenme farklılıkları gözetildi mi?			
Soru-cevap yöntemi kullanıldı mı?			
Beyin fırtınası yöntemi kullanıldı mı?			
Örnek gösterme yöntemi kullanıldı mı?			
Etkinlikler sırasında işbirlikçi öğrenme gerçekleşti mi?			
Etkinlikler öğrencilerin bilgiyi kendilerinin yapılandırmasına yardımcı oldu mu?			
Ders planları yapıldı mı?			
Değerlendirme etkinlikleri yapıldı mı?			
Teori ve Uygulama arasında denge sağlandı mı?			
Dijital Sanatın Öğretimine İlişkin Süreç (PİB: Pedagojik İçerik Bilgisi)			
Etkinliklerdeki uygulamalara yönlendirecek şekilde dijital sanata üzerine tartışmalar yapıldı mı?			
Etkinliklerde dijital sanatın karakteristiklerinden olan işbirliğine yönelik uygulamalar yapıldı mı?			
Etkinliklerde dijital sanatın karakteristiklerinden olan etkileşime yönelik uygulamalar yapıldı mı?			
Etkinliklerde dijital sanatın karakteristiklerinden olan deneyimlemeye yönelik uygulamalar yapıldı mı?			
Dijital Sanat İçeriğine Uygun Teknolojilerin Seçimine İlişkin Süreç (TİB: Pedagojik İçerik Bilgisi)			
Bloglar etkileşim ve işbirliğine yönelik olarak kullanıldı mı?			
Voicethread etkileşim ve işbirliğine yönelik olarak kullanıldı mı?			
Second Life deneyimlemeye yönelik olarak kullanıldı mı?			
Wiki etkileşim ve işbirliğine yönelik olarak kullanıldı mı?			
Etkili Öğrenme Ortamı Sağlamak için Kullanılan Teknolojilere İlişkin Süreç (TPB: Pedagojik İçerik Bilgisi)			
Bloglar kişisel ifadenin güçlendirilmesini sağladı mı?			
Bloglar yoluyla sınıf içi ve sınıf dışı etkileşim artırıldı mı?			

Bloglar yoluyla eleştirel düşünme becerileri kazandırıldı mı?			
Bloglar yoluyla zamanı etkili kullanma becerisi kazandırıldı mı?			
Voicethread sunumları ile etkileşimli öğrenme sağlandı mı?			
Second Life ile sınıf dışında öğrenme ortamı oluşturulabildi mi?			
Wiki üzerinden beyin fırtınaları gerçekleştirildi mi?			
Dijital Sanatı Öğrenme/Öğretme Ortamında Teknolojilerin Kullanımına İlişkin Süreç (TPİB: Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi)			
İnternet ortamı üzerinden işbirlikçi dijital çalışmaların yürütülebilmesine uygun etkinlikler düzenlendi mi?			
Bloglarda etkileşime olanak sağlayacak dijital sanat tartışmaları açıldı mı?			
Bloglarda deneyimlemeye olanak sağlayacak dijital sanat örnekleri paylaşıldı mı?			
Voicethread üzerinden dijital sanatın tarihi etkileşimli olarak aktarıldı mı?			
Second Life ile dijital sergiler deneyimlendi mi?			
Wiki ile işbirliğine yönelik sergi hazırlıkları yapıldı mı?			
ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMEN			
Gözlenen Davranış	Evet Kısmen Hayır		
Öğrenci			
Öğrenciler derse istekli katılıyor mu?			
Öğrenciler fikirlerini özgürce ifade edebiliyor mu?			
Öğrenciler bilgisayarı etkin olarak kullanıyor mu?			
Öğrenciler projeksiyonu etkin olarak kullanıyor mu?			
Öğrenciler sınıf blogunu etkin olarak kullanıyor mu?			
Öğrenciler bloglarını güncelliyor mu?			
Öğrenciler birbirlerinin bloglarında paylaşımda bulunuyor mu?			
Öğrenciler, dersin gerekliliklerine ek olarak bloglarında dersle ilgili paylaşımda bulunuyor mu?			
Öğrenciler etkinliklerin gerektirdiği araştırmaları yapıyor mu?			
Öğrenciler etkinliklerin gerektirdiği özel program ve yazılımları kullanıyor mu?			
Öğrenciler birbirleriyle etkileşim halinde mi?			

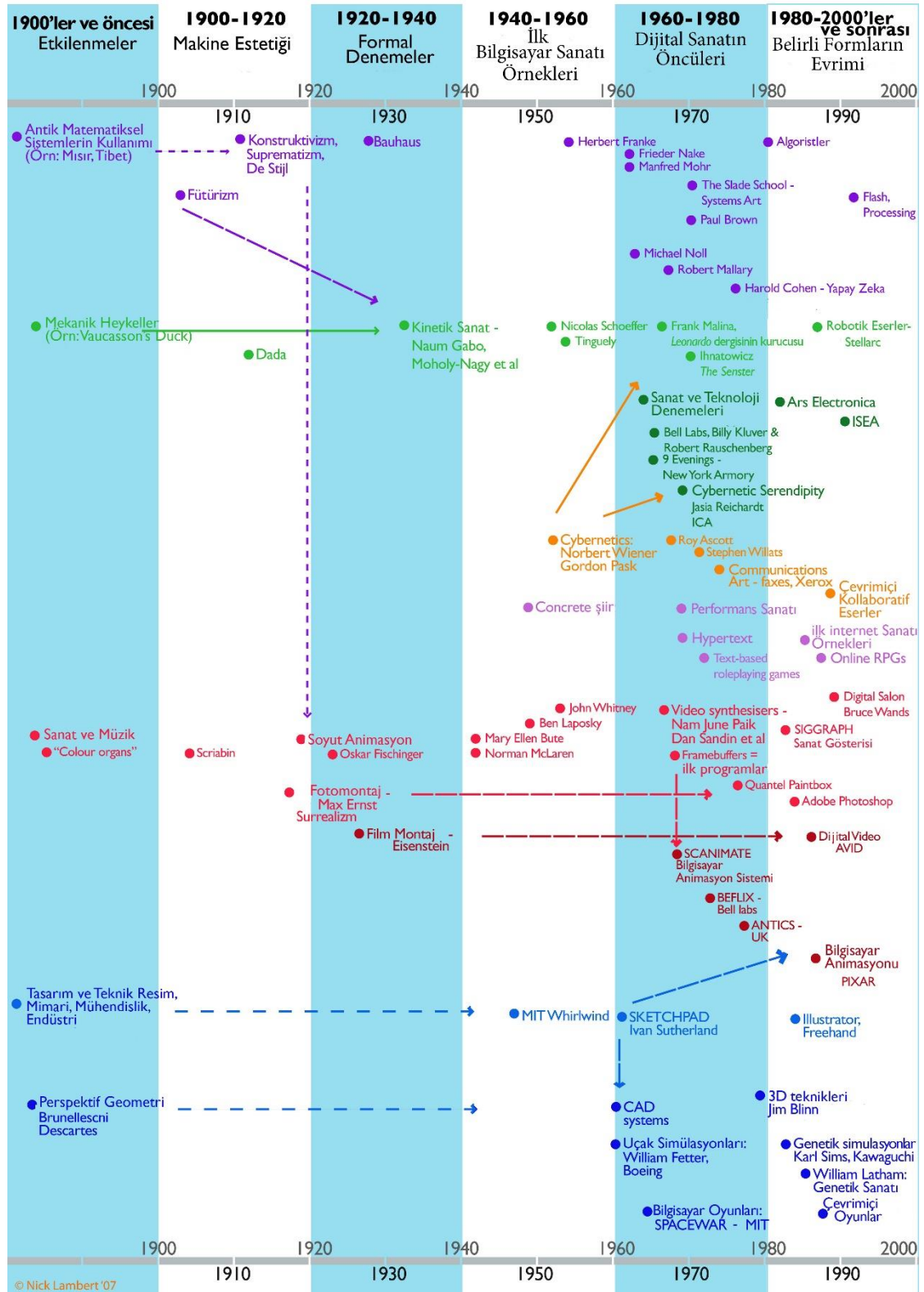
Öğretmen			
Öğrencilerin dijital teknolojileri kullanımlarına ilişkin ön bilgileri belirledi mi?			
Dersin işleyişine ilişkin bilgilendirme yapıyor mu?			
Derste karşılaşılan teknik problemlere çözüm getirebiliyor mu?			
Derste öğrenci merkezli bir ortam oluşturuyor mu?			
Öğrencilerin istek ve önerilerini dikkate alıyor mu?			
Öğrencilerin derse demokratik katılımını sağlıyor mu?			
Öğrencilere çalışmalarına ilişkin dönüt veriyor mu?			

Formu dolduran uzmanın adı soyadı:

Tarih:

İmza:

EK Ö: DİJİTAL SANAT TARİHİ SEMASI



(Nick Lambert'in 2007 tarihli çalışmasından Türkçeleştirilmiştir.

Kaynak: <http://thesis.lambertsblog.co.uk/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Art-History-diagram-20101.jpg>)

KAYNAKÇA

- AACTE Committe on Innovation and Technology. (2008). *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) for Educators*. NY: Routledge.
- Acaroğlu, K. (2010). *Etkileşimli sanal dünyanın (Second Life) modelleme tekniklerini kullanarak sanal sanat galerisi oluşturulması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Alakuş, A.O. (2002). *İlköğretim Okulları 6. Sınıf Resim İş Dersi Öğretim Programındaki Grafik Tasarım Konularının Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemiyle ve Bu Yönteme Uygun Düzenlenmiş Bir Ortamda Uygulanması*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Allan, D. (2010). André Malraux, The Art Museum, and The Digital Musée Imaginaire. Imaging Identity Sempozyumu, National Portrait Gallery, Canberra, 15-17 Temmuz 2010. 28 Ekim 2012 tarihinde <http://home.netspeed.com.au/derek.allan/musee%20imaginaire.htm> adresinden alındı.
- AMODA. (2012). *About Digital Art*. 5 Temmuz 2012 tarihinde AMODA Austin Museum of Digital Art: <http://amoda.org/about/digitalart.php> adresinden alındı.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R. (2010). *Öğrenme Öğretim ve Değerlendirme ile İlgili Bir Sınıflama*. (D. A. Özçelik, Çev.) Ankara: Pegem.
- Arapoğlu, F. (2012, Şubat-Mart). Dijital Sanat Üzerine. *Artam Global Art & Design* (16), s. 48-52.
- Aronson, Y. (2004). Digital Art: Teaching Humanities, Technology or Science? [Elektronik versiyon]. *International Journal of the Humanities*, 2(1), 185-188
- Atakan, B. (2010, 19 Kasım). *Erdoğan'ın FATİH Projesi Başlıyor*. 20 Kasım, 2010 tarihinde Milliyet: <http://www.milliyet.com.tr/erdogan-in-fatih-projesi-basliyor/siyaset/haberdetay/20.11.2010/1316060/default.htm> adresinden alındı.
- Aykaç, N. (2009). *Öğretme ve Öğrenme Sürecinde Aktif Öğretim Yöntemleri*, Ankara: Naturel Yayıncılık.

- Aykut, A. (2006). Günümüzde Görsel Sanatlar Eğitiminde Kullanılan Yöntemler, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı : 21 Yıl : 2006/2 ss.33-42 13 Nisan 2010 tarihinde http://sbe.erciyes.edu.tr/dergi/sayi_21/3-%20%2833-42.%20syf.%29.pdf adresinden alındı.
- Bilgiç, M. (2011, 16 Eylül). *Web 2.0 Araçları*. 13 Aralık 2012 tarihinde Prezi: <http://prezi.com/jguz5eyrl80-/web-20-araclar/> adresinden alındı.
- Binark, M. (2007). *Yeni Medya Çalışmaları*. Ankara: Dipnot.
- Black, J., Browning, K. (2011). Creativity in Digital Art Education Teaching Practices. *Art Education*, 64(5), 19-24 / 33-34.
- Buffington, M., L., Helms, K. R., Johnston, J. A., Yoon, S. (2010). *Web 2.0 and Social Construcivism*. Robert W. Sweeny (Ed.), *Inter/Actions/Inter/Sections:Art Education in a Digital Visual Culture* (s.161-169): National Art Education, USA
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Campbell, A. P. (2003, Şubat). Weblogs for Use with ESL Classes. *The Internet TESL Journal*, IX(2). 4 Nisan 2011 tarihinde The Internet TESL Journal: <http://iteslj.org/Techniques/Campbell-Weblogs.html> adresinden alındı.
- Cennamo, K., Ross, J., & Ertmer, P. (2009). *Technology Integration for Meaningful Classroom Use*. USA: Cengage Learning.
- Churches, A. (tarih yok). *Bloom's Digital Taxonomy*. 16 Kasım 2011 tarihinde Educational Origami: <http://edorigami.wikispaces.com/Bloom's+Digital+Taxonomy> adresinden alındı.
- Colson, R. (2007). *The Fundamentals of Digital Art*. USA: AVA Publishing SA.
- Çalikoğlu, L. (2005). *Çağdaş Sanat Konuşmaları*, İstanbul:Yapı Kredi.
- Çavaş, B., Huyugüzel-Çavaş, P., Taşkın-Can, B. (2004). Eğitimde Sanal Gerçeklik. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*. 3(4), 110-116.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Çizgen, G. (2007). *Sanat köprüsü Sırat Köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat.

- D'Angelo, J. (1988). Computers for Art Teachers. [Elektronik versiyon] *Art Education*, 41(5), 41-48.
- Demirel, A. (2006). *Sanat Eğitiminde Bilgisayar ve Çokluortam Uygulamaları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Dempsey, A. (2007). *Modern Çağda Sanat*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Akbank.
- Eby, G. (2013). E-Yayıncılık. T. V. Yüzer, & M. E. Mutlu (Ed.), *Yeni iletişim Teknolojileri* (s. 76-103). Ankara: Anadolu Üniversitesi
- Erbay, M. (1997). *Plastik Sanatlar Eğitimi'nin Gelişimi*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları
- Ertan, E. (2012). Türkiye'den Yeni Medya Sanatı. Fatih Aydoğdu & Ekmel Ertan (Ed.), *Müşterekler Zamanı: Türkiye'den Yeni Medya Sanatı Sergi Kataloğu* (s. 64-69). İstanbul: BIS. 24 Mayıs 2013 tarihinde http://alumni.sabanciuniv.edu/sites/alumni.sabanciuniv.edu/files/trnl_katalog_commons_tense_web.pdf adresinden alındı.
- FATİH Projesi için İmzalar Atıldı. (2010, 22 Kasım). 14 Ocak 2011 tarihinde Ntvmsnbce Haber Ajansı: <http://www.ntvmsnbc.com/id/25152720/#storyContinued> adresinden alındı.
- Fitzgibbon, K. (2009). *Teaching with Wikis, Blogs, Podcasts & More*. USA: Scholastic Teaching Resources.
- Franke, H. W. (1985). The New Visual Language: The Influence of Computer Graphics on Art and Society. *Leonardo*, 18(2), 105-107. 04 Temmuz 2012 tarihinde <http://www.dam.org/essays/franke-the-new-visual-age-1985> adresinden alındı
- Ghods, M. (2007). *Painting Pixels: The Computer as a Medium For Teaching and Learning in the Arts*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Columbia University, USA.
- Glyphiti. (tarih yok). 3Ağustos 2013 tarihinde artscouncil: <http://www.artscouncil.org.uk/what-we-do2/our-priorities-2011-15/digital-innovation-and-creative-media/digital-resources/collaboration-and-freedom/projects/glyphiti/> adresinden alındı.

- Gökay Yılmaz, M. (2004). *Eylem Araştırmasının Sanat Eğitimindeki Yeri*. Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi 2. Sanat Sempozyumu: Resim-İş Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar, Ankara.
- Greh, D. (1986). Using Computers in Secondary Education. [Elektronik versiyon] *Art Education*, 39(6), 4-9.
- Gura, M. (2008). *Visual Art Units for All Levels*. International Society for Technology in Education (ISTE), Washington, ABD.
- Gültekin, M., Karadağ, R., Yılmaz, F. (2007). *Yapılandırmacılık ve Öğretim Uygulamalarına Yansımaları*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:7 Sayı:2 ss.503-528.
- Greene, R. (2004). *Internet Art*. London: Thames & Hudson.
- Hammond, J. (2011). *Web 2.0 Tools based on Bloom's Revised Digital Taxonomy*. 5 Mayıs 2012 tarihinde <http://www.chambersburg.k12.pa.us/education/components/scrapbook/default.php?sectionid=2365&/#revised> adresinden alındı.
- Hoetzlein, R. (2009, 16 Mart). *What is New Media Art?* 14 Aralık, 2011 tarihinde rchoetzlein: <http://www.rchoetzlein.com/theory/2009/what-is-new-media-art/> adresinden alındı.
- Hubbard, G., Greh, D. (1991). Integrating Computing into Art Education. [Elektronik versiyon] *Art Education*, 44(3), 18-24.
- Jana, R., Tribe, M. (2009). *New Media Art*. Taschen.
- Kabakçı-Yurdakul, I. (2011). Öğretmen Adaylarının Teknopedagojik Eğitim Yeterliklerinin bilgi ve İletişim Teknolojilerini Kullanımları Açısından İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 40. 397-408.
- Kahraman, H. B. (2011, 13 Şubat). İki Kere Görsellik. Sabah Gazetesi. 28 Ekim 2012 tarihinde http://www.sabah.com.tr/Pazar/Yazarlar/kahraman/2011/02/13/iki_kere_gorsellik adresinden alındı.
- Kan, A. (2007). Performans Değerlendirme Sürecine Katkıları Açısından Yeni Program Anlayışı İçerisinden Kullanılabilecek Bir Değerlendirme Yaklaşımı: Rubrik

- Puanlama Yönergeleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* 7 (1). ss.129-152
- Karaaslan, E., Avcı, E., Ünal H.T. (2010). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Teknoloji Tabanlı Sanat Uygulamaları*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü 2. Ulusal Güzel Sanatlar Eğitimi Sempozyumu, 8-10 Nisan 2010, Çanakkale
- Karaman, S., Yıldırım, S., & Kaban, A. (2008). Öğrenme 2.0 Yaygınlaşıyor: Web 2.0 Uygulamalarının Eğitimde Kullanımına İlişkin Araştırmalar ve Sonuçları. *inet-tr'08 - XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı, ODTÜ*, (s. 35-40). Ankara. 16 Temmuz 2013 tarihinde http://inet-tr.org.tr/inetconfl3/kitap/karaman_yildirim_inet08.pdf adresinden alındı.
- Karaçalı, B. (2009). *Türkiye'de Sanat ve Yeni Medya*. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Kırıçoğlu Tekin, O. (2009). *Sanat Kültür Yaratıcılık, Görsel Sanatlar ve Kültür Eğitimi-Öğretimi*, Ankara: Pegem.
- Koehler, M.J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70. 8 Nisan 2012 tarihinde <http://te831us.wiki.educ.msu.edu/file/view/Koehler+and+Mishra.What+is+technological+pedagogical+content+knowledge.pdf> adresinden alındı.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2008). Introducing TPACK. AACTE Committee on Innovation and Technology (Ed.), *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) for Educators* (s. 3-29). NY: Routledge.
- Lieser, W. (2010). *The World of Digital Art*. H.F. Ullmann.
- Liu, K. H. (2007). *Teaching Digital Art in Art Teacher Education: Recommendations For Taiwanese Pre-Service Elementary Art Teachers in the Digital Age*. Unpublished Doctoral Dissertation, Columbia University, Columbia, USA.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A new framework for teacher knowledge. *Teachers College Record* 108 (6), 1017-1054. 8 Nisan 2012 tarihinde http://punya.educ.msu.edu/publications/journal_articles/mishra-koehler-tcr2006.pdf adresinden alındı.

- Nalçaoğlu, H. (2007). İnternet ve Görselin İmhası: İnternet İçeriğini Analiz Etmek İçin Kuramsal Model Arayışları. M. Binark (Ed.), *Yeni Medya Çalışmaları* (s. 45-68). Ankara: Dipnot.
- Nerdworking. (tarih yok). *About*. 7 Ekim 2012 tarihinde Nerdworking: <http://nerdworking.org/about.php> adresinden alındı
- Oktaç, A. (2009). *Popüler Kültürden TV Sömürmesine*. İstanbul: İthaki.
- Okur, M. R. (2013). Web 2.0 ve Sonrası. T. V. Yüzer, & M. E. Mutlu içinde, *Yeni İletişim Teknolojileri* (s. 128-149). Ankara: Anadolu Üniversitesi.
- Overby, A. (2009). The New Conversation: Using Weblogs for Reflective Practice in the Studio Art Classroom. *Art Education*, 62(4), 18-24
- Özalp, H. K. (2009). *Okul Öncesi Dönem (5-6 yaş grubu) Sanat Etkinliklerinde Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yönteminin Uygulanması Üzerine Bir Durum Çalışması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Özden, Y. (2008). *Öğrenme ve Öğretme*. Ankara: Pegem.
- Özel-Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10(3), 213-238.
- Özsoy, V. (2007). *Görsel Sanatlar Eğitimi*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık
- Paul, C. (2008). *Digital Art*. London: Thames & Hudson.
- Prater, M. (2001). Constructivism and Technology in Art Education.[Elektronik versiyon] *Art Education*, 54(6), 43-48.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. 28 Temmuz 2012 tarihinde <http://www.nnstoy.org/download/technology/Digital%20Natives%20-%20Digital%20Immigrants.pdf> adresinden alındı.
- Saylor, C. (2004). *Bits and Bytes: A Diary of Teaching and Learning in the Digital Arts*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.
- Şahiner, R. (2008). *Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu*. İstanbul: Yeni İnsan.
- Şengül, E. (2006). *Teknolojinin Görsel Sanatlarda Kullanımı ve Sanat Eğitime Katkısı*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.

- Şenova, B. (2007). Dijital Girişim: Türkiye'de Gelişen Dijital Kültürün Farkına Varmak. H. Altındere, & S. Evren (Ed.), *Kullanma Kılavuzu: Türkiye'de Güncel Sanat 1986-2006* (s. 124-128). İstanbul: Art-İst Prodüksiyon.
- Tansuğ, S. (1997). *Çağdaş Türk Sanatına Temel Yaklaşımlar*. Ankara: Bilgi.
- Tanyel, Ç., Avcı, E., Ünal, H.T. (2010). *Teknolojik Gelişmelerin Baskı Sanatı Uygulamalarına Etkisi*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü 2. Ulusal Güzel Sanatlar Eğitimi Sempozyumu, 8-10 Nisan 2010, Çanakkale
- TED. (2012). *Ken Goldberg: İnsan Olmak Üzerine Robotlardan 4 Ders*. (P. Tunçay, Çev.) 4 Mart 2013 tarihinde TED: http://www.ted.com/talks/ken_goldberg_4_lessons_from_robots_about_being_human.html adresinden alındı.
- Teoman, F. (2007). *İlköğretimde Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yönteminin Önemi ve Uygulamada Karşılaşılan Sorunlar*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- The Big Internet Museum (2012). *Bloggng*. 17 Aralık 2012 tarihinde The Big Internet Museum: <http://www.thebiginternetmuseum.com/wings#bloggng> adresinden alındı.
- Theriault, G. (2009). *"A New Age of Art" The Effects of Visual Culture and Technology on Student Attitudes About Art and Aesthetics*, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Southern Connecticut State University, New Haven, Connecticut, USA.
- Türk Eğitim Sendikası. (2010). *MEB Görsel Sanatlar Dersi ile İlgili Yazımıza Cevap Verdi*. 20 Temmuz 2011 tarihinde http://www.turkegitimsen.org.tr/haber_goster.php?haber_id=1312 adresinden alındı.
- Türkkan, B. (2008). *İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Bağlamında Görsel Kültür Çalışmaları: Bir Eylem Araştırması*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir
- Uğurlu, E. G. (2013). Tarih ve Kavram Olarak Yeni İletişim Teknolojileri. V. Yüzer, & M. E. Mutlu içinde, *Yeni İletişim Teknolojileri* (s. 2-22). Ankara: Anadolu Üniversitesi.

- Ulbricht, J. (2011). Changing Art Education's Master Narrative Through Popular Media. *Art Education*, 64(3), 6-10.
- Ünsal, Ö. (2010, 18 Eylül). *Teknoloji ve Sanatın Buluşması: Digital Art*. 5 Aralık 2011 tarihinde Lebriz Sanal Dergi:
<http://lebriz.com/pages/lst.aspx?lang=TR&sectionID=2&articleID=825>
adresinden alındı.
- Ünver, E. (2002). *Sanat Eğitimi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Vaughan, W. (2005). History of Art in the Digital Age. A. Bentkowska-Kafel, T. Cashen, & H. Gardiner (Ed.), *Computers and the History of Art Volume I: Digital Art History* (s. 3-13). UK, USA: Intellect.
- Verschooren, K. (2007). *Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art*, Unpublished Master of Science Thesis, Massachusetts Institute of Technology, USA.
- Vikipedi (2011). *Blog*. 3 Nisan 2011 tarihinde Vikipedi:
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Blog> adresinden alındı.
- Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. İstanbul: Akbank.
- Williams, J. M. (1994). *The Design, Implementation and Implications of Digital Arts Programming in West Kildonan Collegiate, Seven Oaks School Division #10*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, University of Manitoba, Winnipeg, Manitoba
- Wood, J. (2004). Open Minds and A Sense of Adventure: How Teachers of Art & Design Approach Technology. *International Journal of Art & Design Education*, 23(2), 179-181.
- Yaylagül, L. (2010). *Kitle İletişim Kuramları* (3 b.). Ankara: Dipnot.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. 5. Baskı, Seçkin Yayıncılık, İstanbul
- Yolcu, E. (2009). *Sanat Eğitimi: Kuramları ve Yöntemleri*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Young, F. (2012). *35 Digital Tools That Work with Bloom's Taxonomy*. 5 Temmuz 2013 tarihinde <http://www.edudemic.com/2012/11/35-digital-tools-that-work-with-blooms-taxonomy/> adresinden alındı.

- Yücel, D. (2011). Güncel Sanatta Hareket ve Katılım. Meltem Cansever (Ed.), *arayuzgaleri.com SayıNo:1 Güncelle! Sergi Kataloğu* (s.10-13). İstanbul: Hayaka Artı. 28 Ekim 2012 tarihinde <http://www.arayuzgaleri.com/php/uploadedfiles/arayuzgaleriguncelleinterfacegalleryupdate.pdf> adresinden alındı.
- Yücel, D. (2012). *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Zor, A. (2008). *Yapılandırmacı Yaklaşımına Göre Web Tabanlı Bilgisayar Destekli Sanat Eğitimi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi .Gazi Üniversitesi, Ankara.