

**T.C.
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
RESİM İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETİMİNDE DİJİTALLEŞME:
WEB.2.0 ARAÇLARININ KULLANIMI ÜZERİNE
FENOMENOLOJİK BİR ÇALIŞMA**

Yüksek Lisans Tezi

**Hazırlayan
Ayten CEMİLOĞLU**

**Danışman
Doç. Dr. Ebru GÜLER**

TEMMUZ 2025, ERZİNCAN

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Görsel Sanatlar Öğretiminde Dijitalleşme: Web.2.0 Araçlarının Kullanımı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma” isimli “**Yüksek Lisans**” tezim tarafımda incelenmiştir. Buna göre tezimde bilimsel etik ihlali ve intihal olarak nitelendirilebilecek herhangi bir durum olmadığını taahhüt ederim. Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir biçimde elde edildiğini; aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi beyan ederim.

Ayten CEMİLOĞLU

T.C.
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Ana Bilim Dalı : Güzel Sanatlar Eğitimi
Program Adı : Tezli Yüksek Lisans
Tez Başlığı : Görsel Sanatlar Öğretiminde Dijitalleşme: Web.2.0 Araçlarının Kullanımı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma

Yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının a) Giriş b) Ana bölümler ve c) Sonuç kısımlarından oluşan (Kapak, Ön söz, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) toplam 80 sayfalık kısmına ilişkin 03/07/2025 tarihinde **Turnitin** intihal programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre tezin benzerlik oranı %12'dir.

Filtrelemeye tırnak içerisindeki alıntılar dahil edilmiştir. Filtrelemede yedi (7) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç tutulmuştur.

Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez İntihal Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmasının herhangi bir intihal içermediğini, aksinin tespit edilmesi durumunda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim. 03/07/2025

Danışman: Doç. Dr. Ebru GÜLER

Öğrenci: Ayten CEMİLOĞLU

KILAVUZA UYGUNLUK

“Görsel Sanatlar Öğretiminde Dijitalleşme: Web.2.0 Araçlarının Kullanımı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma” başlıklı “**Yüksek Lisans**” tezi Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırlanmıştır.

Hazırlayan

Ayten CEMİLOĞLU

Danışman

Doç. Dr. Ebru GÜLER



KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Doç. Dr. Ebru GÜLER danışmanlığında **Ayten CEMİLOĞLU** tarafından hazırlanan “**Görsel Sanatlar Öğretiminde Dijitalleşme: Web.2.0 Araçlarının Kullanımı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma**” adlı bu çalışma jürimiz tarafından Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim İş Eğitimi Bilim Dalı’nda **Yüksek Lisans Tezi** olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

03/07/2025

JÜRİ:

Danışman : **Doç. Dr. Ebru GÜLER** (imza)

Üye : **Prof. Dr. Orhan TAŞKESEN** (imza)

Üye : **Doç. Dr. Yurdagül KILIÇ GÜNDÜZ** (imza)

ONAY:

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulu'nun 03/07/2025 tarih ve sayılı kararı ile onaylanmıştır.

..... /...../2025

Prof. Dr. Necdet TOZLU

Enstitü Müdürü

ÖN SÖZ

Sanat eğitimi; bireylerin estetik algılarını geliştiren, ifade becerilerini artıran ve yaratıcı düşünciyi destekleyen temel bir eğitim alanı olarak kabul edilmektedir. Günümüzün hızla değişen teknolojik yapısı, sanat eğitiminin yöntem ve araçlarında da dönüşümü beraberinde getirmiştir. Özellikle Web 2.0 teknolojilerinin eğitim ortamlarına entegrasyonu, öğretim sürecinde öğrenci merkezli ve etkileşimli yaklaşımların benimsenmesine katkı sunmaktadır. Bu tez çalışmasında, görsel sanatlar derslerinde Web 2.0 araçlarının pedagojik işlevi, öğrenci ve öğretmen perspektifinden ele alınarak derinlemesine incelenmiştir.

Araştırma süreci boyunca, nitel araştırma ilkelerine bağlı kalınmış; veri toplama ve analiz süreçlerinde bilimsel geçerlilik ve güvenilirlik ölçütleri titizlikle gözetilmiştir. Katılımcıların deneyimleri, çalışmanın özgünlüğünü ve sahaya katkısını artıran temel unsurlardan biri olmuştur.

Bu çalışmanın oluşumuna değerli katkılar sunan ve akademik rehberliğiyle yolumu aydınlatan danışman hocam Sayın Doç. Dr. Ebru GÜLER'e en içten şükranlarımı sunarım. Ayrıca tez sürecinde desteklerini esirgemeyen aileme, çalışmaya katılan öğretmen ve öğrencilere teşekkür ederim.

Ayten CEMİLOĞLU, Erzincan, 2025

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim boyunca bilgi, birikim ve rehberliğiyle yolumu aydınlatan, akademik gelişimime büyük katkılar sunan, sadece bir danışman değil aynı zamanda bir yol gösterici olan kıymetli hocam ve tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Ebru GÜLER'e en derin saygı ve teşekkürlerimi sunuyorum. Her aşamada gösterdiği anlayış, sabır ve destek benim için son derece kıymetlidir. Bilimsel bakış açımı geliştirmemdeki katkıları ve yapıcı geri bildirimleriyle bu süreci çok daha anlamlı kıldığı için kendisine gönülden minnettarım.

Eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi varlıklarıyla her zaman yanımda olan, en zor anlarımda bile desteğini esirgemeyen, varlıklarıyla bana güç ve motivasyon kaynağı olan canım aileme; sevgili babam Namık CEMİLOĞLU'na ve değerli annem Muazzem CEMİLOĞLU'na sonsuz teşekkür ederim. Onların koşulsuz sevgisi, sabrı ve desteği olmasaydı bugün bu noktaya gelmem mümkün olmazdı. Özellikle bu zorlu tez sürecinde beni anlayışla karşılayan, yorgunluklarımı paylaşan ve her zaman moral veren aileme minnettarım.

Ayten CEMİLOĞLU

GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETİMİNDE DİJİTALLEŞME: WEB.2.0 ARAÇLARININ KULLANIMI ÜZERİNE FENOMENOLOJİK BİR ÇALIŞMA

Ayten CEMİLOĞLU

Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Yüksek Lisans Tezi, Temmuz 2025

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ebru GÜLER

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, Web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin öğrenci ve öğretmenlerin yaşantılarına dayalı deneyimlerini derinlemesine inceleyerek; bu araçların sanatsal yaratıcılık üzerindeki etkilerini, öğrenme sürecine katkılarını ve dijital okuryazarlıkla ilgili deneyimlerini ortaya koymaktır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2023–2024 eğitim-öğretim yılında Hakkâri ili Şemdinli ilçesindeki bir devlet lisesinde öğrenim gören 11. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. 3’ü kız 3’ü erkek toplam 6 öğrenci, kolay ulaşılabilir durum örneklemesiyle; farklı şehirlerdeki 5 görsel sanatlar öğretmeni ise kartopu örnekleme ile belirlenmiştir. Yorumlayıcı fenomenolojik desende yürütülen araştırma, Web 2.0 araçlarıyla gerçekleştirilen beş haftalık bir uygulama sürecini kapsamaktadır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşmeler, dokümanlar, sanatsal çalışmalar ve gözlem notlarıyla toplanmış; analizde yorumlayıcı fenomenolojik yöntem kullanılmıştır.

Bulgular, Web 2.0 araçlarının öğrencilerin sanatsal ifade gücünü artırdığını, iş birliğini desteklediğini ve dijital becerileri geliştirdiğini göstermektedir. Canva, Kahoot ve Artsteps gibi araçlarla öğrenciler hem bireysel hem de grup çalışmalarına aktif katılım sağlamıştır. Öğretmenler, bu araçların derse ilgiyi artırdığını, öğrenmeyi zenginleştirdiğini ve öğretim yöntemlerinde dönüşüm sağladığını ifade etmiştir. Sonuç olarak, Web 2.0 teknolojilerinin görsel sanatlar eğitimine pedagojik ve teknolojik açıdan katkı sunduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Web 2.0 Araçları, Görsel Sanatlar Eğitimi, Dijitalleşme, Dijital Okuryazarlık, Sanatsal Yaratıcılık.

**DIGITALIZATION IN VISUAL ARTS EDUCATION: A
PHENOMENOLOGICAL STUDY ON THE USE OF WEB 2.0 TOOLS**

Ayten CEMİLOĞLU

Erzincan Binali Yıldırım University

Graduate School of Social Sciences

Master Thesis, July 2025

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Ebru GÜLER

ABSTRACT

The aim of this study is to deeply examine the experiences of students and teachers regarding the use of Web 2.0 tools, in order to reveal their effects on artistic creativity, their contributions to the learning process, and their relevance to digital literacy. The study group consists of 11th-grade students enrolled in a public high school in the Şemdinli district of Hakkâri province during the 2023–2024 academic year. A total of six students (three female and three male) were selected through convenience sampling, while five visual arts teachers from different cities were selected using snowball sampling. Conducted within an interpretative phenomenological design, the study includes a five-week implementation process involving Web 2.0 tools. Data were collected through semi-structured interviews, documents, artistic works, and observation notes, and analyzed using interpretative phenomenological analysis.

The findings indicate that Web 2.0 tools enhance students' artistic expression, foster collaboration, and develop digital skills. Tools such as Canva, Kahoot, and Artsteps facilitated both individual and group participation. Teachers reported that these tools increased student engagement, enriched the learning experience, and transformed teaching practices. In conclusion, Web 2.0 technologies are found to contribute to visual arts education both pedagogically and technologically.

Keywords: Web 2.0 Tools, Visual Arts Education, Digitalization, Digital Literacy, Artistic Creativity.

İÇİNDEKİLER

GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETİMİNDE DİJİTALLEŞME: WEB.2.0	
ARAÇLARININ KULLANIMI ÜZERİNE FENOMENOLOJİK BİR ÇALIŞMA	
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK	i
TEZ ÖZGÜNLÜK SAYFASI.....	ii
KILAVUZA UYGUNLUK	iii
KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	iv
ÖN SÖZ	v
TEŞEKKÜR.....	vi
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
KISALTMALAR LİSTESİ	xiii
TABLolar LİSTESİ	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ	xv
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KURUMSAL ÇERÇEVE

1.1.Teknoloji.....	5
1.2. Eğitimde Dijitalleşme	6
1.3. Eğitimde Teknolojinin Kullanımı.....	7
1.4. Eğitimde Teknolojinin Kullanımın Faydaları.....	7
1.5. Web kavramı.....	8
1.6. Web 1.0.....	8
1.7. Web 2.0.....	9

1.8. Web 3.0.....	9
1.9. Web 2.0. araçların kullanımı	10
1.10. Web 2.0 Araçların Avantajları.....	10
1.11. Web 2.0 Araçların Dezavantajları	11
1.12. Sanat Eğitimi	11
1.13. Sanat Ve Teknoloji	12
1.14. Sanat Eğitiminde Dijitalleşme	13
1.15. Görsel Sanatlar Dersinde Web 2.0 Araçlarının Kullanımı	13
1.16.Dijital Okuryazarlık.....	14
1.17. Yaratıcılık ve Teknoloji İlişkisi.....	15

İKİNCİ BÖLÜM

LİTERATÜR TARAMAS

2.1. Benzer Araştırmalar.....	16
2.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	21

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli.....	25
3.2. Çalışma Grubu.....	28
3.3. Araştırmacının Rolü	30
3.4. Veri Toplama Araçları.....	31
3.5. Verilerin Analizi	33
3.6. Geçerlik ve Güvenirlik	40
3.7. Araştırma Uygulama Süreci	40
3.7.1. Birinci Haftaya İlişkin Uygulama Süreci	40

3.7.2. İkinci Haftaya İlişkin Uygulama Süreci- Müzelerde İnceleme ve Uygulama.....	40
3.7.3. Üçüncü Haftaya İlişkin Uygulama Süreci- Geleneksel Türk Sanatları	43
3.7.4. Dördüncü Haftaya İlişkin Uygulama Süreci - Grafik Sanatlar	46
3.7.5. Beşinci Haftaya İlişkin Uygulama Süreci - Renkli Resim Uygulamaları....	53

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

4.1 Web 2.0 Araçlarının Sanatsal Yaratıcılığı ve İfade Gücünü Desteklemesi Ana Temasına İlişkin Bulgular	60
4.1.1. Yaratıcı Tasarım ve Afiş Çalışmaları kategorisine ait bulgular.....	62
4.1.2. Sergi ve Sunum Tasarımı	62
4.1.3. Dijital Sanat ve Teknoloji Kullanımı	62
4.2. İş birliği ve Katılım: Web 2.0 Araçlarının Öğrenme Sürecine Etkisi Ana Temasına İlişkin Bulgular	63
4.2.1. Eğlenceli ve Etkileşimli Öğrenme	64
4.2.2. Sanal Deneyimler ve Müze Gezileri	65
4.2.3. İş birliği ile Sanatsal Öğrenme	65
4.3. Teknolojik Becerilerin Gelişimi ve Dijital Okuryazarlık Ana Temasına İlişkin Bulgular	66
4.3.1. Teknolojik Araçlara Adaptasyon	67
4.3.2. Tasarım ve Teknoloji Kullanımı	67
4.3.3. Yeni Dijital Beceriler Kazanımı.....	68
4.4. Öğretim Yöntemlerinde Dönüşüm: Öğretmenlerin Web 2.0 Araçlarına Yönelik Deneyimleri Ana Temasına İlişkin Bulgular.....	68
4.4.1. Öğrenci Motivasyonunu Artırma	69
4.4.2. Öğrenciler Üzerindeki Pedagojik ve Bilişsel Etkiler	70

4.4.3. Öğretim Materyallerini Kolaylaştırma	71
4.4.4. Eğitici ve Eğlenceli Ders Tasarımları	71
4.4.5. Teknolojik Altyapı ve Kullanım Zorlukları	72
4.4.6. Değerlendirme ve Geri Bildirim Süreci	73
TARTIŞMA ve SONUÇ	74
ÖNERİLER.....	79
KAYNAKÇA.....	81
EKLER	87
ÖZ GEÇMİŞ	92

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD : Ana Bilim Dalı

TDK : Türk Dil Kurumu

MEB : Millî Eğitim Bakanlığı

AGN : Araştırmacı Gözlem Notu

YFA : Yorumlayıcı Fenomenolojik Analiz



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 3.1: Yorumlayıcı Fenomenolojik Süreç	27
Tablo 3.2: Öğrencilerin Demografik Özellikleri	29
Tablo 3.3: Öğretmenlerin Demografik Özellikleri	29
Tablo 3.4: Keşfedici Notlara Örnek veri analiz kesiti	34
Tablo 3.5: Deneyimsel ifadeler oluşturmaya ilişkin örnek veri analiz kesiti	35
Tablo 3.6: Kişisel deneyimsel temalara ilişkin örnek veri analiz kesiti	37
Tablo 3.7: Grup deneyimsel temalara ilişkin örnek bir veri analiz kesiti.....	39
Tablo 3.8: Görsel Sanatlar Ders Planı – Müzeler	41
Tablo 3.9: Görsel Sanatlar Ders Planı – Geleneksel Türk sanatları II.....	43
Tablo 3.10: Görsel Sanatlar Ders Planı – Grafik Sanatlar.....	46
Tablo 3.11: Görsel Sanatlar Ders Planı – Akrilik Boya ile Tuval Çalışmaları.....	53

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1: 2. Haftaya ait görseller.....	42
Şekil 3.2: Kahoot Uygulamasından Örnek	44
Şekil 3.3: Kahoot Uygulamasından Örnek	45
Şekil 3.4: Ali'nin Afiş Çalışması	47
Şekil 3.5: Emel'in Afiş Çalışması	48
Şekil 3.6: Arda'nın Afiş çalışması	49
Şekil 3.7: Meryem'in Afiş Çalışması	50
Şekil 3.8: Mehmet'in Afiş Çalışması	51
Şekil 3.9: Gülperi'nin Afiş Çalışması	52
Şekil 3.10: Gülperi'nin Akrilik Boya Çalışması	54
Şekil 3.11: Meryem'in Akrilik Boya Çalışması.....	55
Şekil 3.12: Ali'nin Akrilik Boya Çalışması	56
Şekil 3.13: Emel'in Akrilik Boya Çalışması	57
Şekil 3.14: Arda'nın Akrilik Boya Çalışması	58
Şekil 3.15: Mehmet'in Akrilik Boya Çalışması.....	59
Şekil 4.1: Ana Temalar	60
Şekil 4.2: Web 2.0 Araçlarının Sanatsal Yaratıcılığı ve İfade Gücünü Desteklemesi Ana Temasına İlişkin Alt Temalar	61
Şekil 4.3: İş birliği ve Katılım: Web 2.0 Araçlarının Öğrenme Sürecine Etkisi Ana Temasına İlişkin Alt Temalar	64
Şekil 4.4: Teknolojik Becerilerin Gelişimi ve Dijital Okuryazarlık Ana Temasına İlişkin Alt Temalar	66
Şekil 4.5: Öğretim Yöntemlerinde Dönüşüm: Öğretmenlerin Web 2.0 Araçlarına Yönelik Deneyimleri Ana Temasına İlişkin Alt Temalar	69

GİRİŞ

Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesi ve hayatımıza entegre olması, yaşamımız üzerinde önemli etkiler yaratmaktadır. Günümüzde teknoloji, her alanda olduğu gibi eğitim alanında da gelişme göstermektedir. Özellikle Z kuşağıyla olarak adlandırılan yeni nesil öğrenciler teknolojiyle iç içe olduklarından dolayı teknoloji tabanlı platformların kullanımı yaygınlaşmıştır. Ülkemizde 2005 yılında yapılandırmacı eğitim yaklaşımına geçişle birlikte teknoloji ve teknoloji kullanımı öğretim programlarında da daha çok yer bulmuştur (Yeşiltaş, 2016, 2389). Bu konu hakkında Gürgil (2019), yeni kuşak öğrencilerin yalnızca kendilerine sunulan bilgileri almakla kalmayıp, aynı zamanda bilgi üretmeye, paylaşmaya ve sorgulamaya da önem verdiklerini bizlere aktarmıştır. Dijital teknolojiyle iç içe büyüyen ve teknolojik araçları kullanma becerisine sahip olan öğrenciler, bilgi ararken, iletişim kurarken ve öğrenirken dijital teknolojileri rahatça kullanabiliyor (Aydoğanemir, 2024). Web içerisinde barındırdığı sayısız uygulama ve anlık erişilebilirliği ile öğrenci merkezli birçok fırsat sunmaktadır. Öğrenci seviyesine ve ihtiyaçlarına göre adapte edilebilen, çeşitli etkinlikler sunan, hızlı güncellenen ve düşük maliyetli ders materyalleri ile kısa sürede geri bildirim sağlayan bu yöntem, öğrenmeyi etkili bir şekilde destekler (İşman, 2005; Öztürk, 2024). Bu fırsatların en yenilerinden biri de web 2.0 araçlarıdır (Köse, Bayram & Benzer, 2021). Bahsi geçen bilişim teknolojileri arasında yer alan Web 2.0 araçları da eğitimin niteliğini artırmada önemli bir rol üstlenmektedir (Karadağ ve Garip, 2021).

Web 2.0, çoğuna bir Web tarayıcısı aracılığıyla erişilebilen yeni nesil etkileşimli ağ uygulamalarının kısaltmasıdır (Kalnes, 2009). Web 2.0 Araçları: Kullanıcıların da internette içerik üretmesini mümkün kılan, katılımlı bir ortam ve yapı oluşturmaya imkân sağlayan uygulamalardır (Yadav ve Partwardan, 2016). Web 2.0 araçları olarak açıklanan 21. yüzyıl internet teknolojileri; etkileşim, iletişim, bilgi alışverişi, bilgiye kolay ulaşım, içerik oluşturma, içerik paylaşma, içerik depolama, değerlendirme ve görselleştirme gibi içerikleri her seviyede kullanıcının basit bir şekilde yapmasına olanak sunmaktadır (Ajjan & Hartshorne, 2008; Altun, 2008). “Web 2.0’ın yeni uygulama ve hizmetlerinin temel amacı, kullanıcıların teknik engellerle karşı karşıya kalmadan içerik paylaşmalarını ve aynı zamanda internetin sosyal etkileşim ve iş birliği potansiyellerinden yararlanmasını sağlamaktır” (Horzum, 2010: 605) Bu yeni nesil Web uygulamaları iş birliği, iletişim ve bireysel ifade ile okuryazarlık alanlarında

eğitimcilere benzersiz fırsatlar sunmaktadır (Drexler, Baralt & Dawson, 2008). Web 2.0 araçlarının eğitimde kullanılmasının; verimliliği ve motivasyonu artırma, öğrenmeyi öğrenme becerilerini geliştirme ve öğrenme sonuçlarını iyileştirme gibi birçok faydası bulunmaktadır (Byrne, 2009). Bu doğrultuda, Web 2.0 araçlarının öğretmenlere, öğrencilere ve sınıf ortamına yönelik pek çok avantaj ve katkı sunduğu ifade edilebilir. Web 2.0 araçları her branşta farklı imkanlar sunduğu gibi görsel sanatlar dersinde de geniş bir kullanım alanı sağlamaktadır.

Sanat eğitimi, doğası gereği yoğun görsel materyal kullanımına elverişli derslerden oluşmaktadır. Dijital olan sanat ve tasarım alanını kapsayan her disipline bir şekilde entegre edilmeye çalışılmış, böylece sanatın geleneksel olandan kopuşuyla sanat camiasında sansasyonel bir dönüşüm ve direniş sürecine girilmiştir. (Kuzu, Yegin, & Demirkale Kukuoglu,2024). Sanatın dijital yolla aktarılması gibi farklı yaratım süreçlerini teşvik eden müfredatlar öğrencilerin sosyal sorunları anlama, empati kurma ve başka bir bakış açısıyla görmenin yanı sıra iletişim kurmalarına da olanak tanıyacaktır (Michael, 2019; Cowan, 2007, akt., Dilmaç ve Karabacak, 2023). Elwell (2020), bu konu hakkında dijital teknolojilerin sanat eğitiminde yaratıcı bir kaynak ve yaratıcılığa rehberlik eden bir araç olduğunu, öğrenciye uyarıcılarını doğrudan deneyimleme imkânı sunduğunu ve öğrenmeye önemli bir değer kazandırdığını bize aktarmıştır. Güzel Sanatlar eğitiminde internet temelli eğitim hedeflere daha hızlı ve nitelikli bir şekilde ulaşılmasını sağlarken öğretim programını ve atölye ortamlarını zenginleştiren kazanımlar sağlayabilir (Doğan,2011:140).

Problem Cümlesi

Bilgisayar yazılımlarının ve teknolojinin önem kazanması ile birlikte sanat da bu gelişmelerden doğrudan etkilenmiştir. Teknoloji, sanatın yaratılmasında bir araç olarak yer aldığı gibi sanat eğitimcisi için de vazgeçilmez bir unsur olmuştur. Yaratıcı bireylerin yetiştirilmesi, akıcı düşünme, sorunlara özgün çözümler bulma, ulusal eğitimin amaçlarından biridir. Ulusal eğitim çerçevesi belirlenirken sanatla ve teknolojik gelişmelerin ışığında belirlenmelidir (Karayağmurlar, 2002:3). Bu bağlamda görsel sanatlar dersinde günümüz web 2.0 araçlarının kullanımı hem öğretmene hem de öğrenciye birçok deneyim ve kazanım sağlayacaktır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, Web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin öğrenci ve öğretmenlerin yaşantılarına dayalı deneyimlerini derinlemesine inceleyerek; bu araçların sanatsal yaratıcılık üzerindeki etkilerini, öğrenme sürecine katkılarını ve dijital okuryazarlıkla ilgili deneyimlerini ortaya koymaktır. Bu amaç çerçevesinde aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

1. Görsel sanatlar dersinde Web 2.0 araçlarının kullanıma ilişkin öğrencilerin görüşleri nelerdir?
2. Görsel sanatlar dersinde öğrencilerin Web 2.0 araçları ile oluşturdukları görsel tasarımlara yönelik deneyimleri nelerdir?
3. Görsel sanatlar dersinde web 2.0 araçlarının öğrenme süreçlerine etkisi nasıldır?
4. Görsel sanatlar dersinde web 2.0 araçlarının kullanımı öğrencilerin dijital okuryazarlık becerilerine yansımaları nasıl olmuştur?
5. Görsel sanatlar eğitiminde web 2.0 araçlarının kullanımını öğretmenler nasıl deneyimlemiştir?

Araştırmanın Önemi

Günümüzde dijital teknolojilerin eğitim ortamlarına entegrasyonu, öğretim yöntemlerinde köklü değişimlere yol açmakta; özellikle görsel sanatlar gibi yaratıcı alanlarda öğrencilerin sanatsal ifade, iş birliği ve dijital okuryazarlık becerilerini desteklemektedir. Bu bağlamda, Web 2.0 araçlarının sunduğu etkileşimli ve öğrenci merkezli yapılar, geleneksel sanat eğitimi anlayışına alternatif ve yenilikçi bir perspektif kazandırmaktadır. Bu araştırma, görsel sanatlar dersinde Web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin öğrenci ve öğretmen deneyimlerini derinlemesine inceleyerek, bu araçların öğrenme süreçlerine etkisini pedagojik ve teknolojik açıdan değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın bulguları, hem sanat eğitimi uygulayıcıları hem de eğitim politikası geliştiricileri açısından önemli ipuçları sunarak, teknoloji destekli sanat öğretiminin etkili tasarımı ve uygulanmasına katkı sağlamaktadır. Ayrıca, öğretmenlerin dijital pedagojik yeterliliklerine yönelik veriler sunması açısından da öğretmen eğitimi

programları için yol gösterici nitelik taşımaktadır. Bu yönüyle çalışma, görsel sanatlar eğitimine dijitalleşme ekseninde özgün bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Araştırmanın Varsayımları

Araştırma kapsamında yer alan öğrencilerin, uygulama süresi boyunca zihinsel, duygusal ve fiziksel gelişim düzeyleri bakımından benzer özellikler taşıdığı varsayılmaktadır. Bu varsayım, elde edilen bulguların yorumlanmasında temel alınmıştır. Bu araştırmada, görüşme sürecinde öğrencilerin ve öğretmenlerin paylaştıkları deneyimlerin kendi gerçek yaşantılarına dayandığı, sorulara içten ve samimi bir şekilde yanıt verdikleri varsayılmıştır.

Araştırmanın Sınırlıkları

Araştırmada kullanılan veriler, 2023-2024 eğitim-öğretim yılına ait olup, teknoloji kullanımı gibi dinamik alanlarda zamanla meydana gelebilecek değişimlerden etkilenebilir. Bu bağlamda, elde edilen bulguların belirli bir zaman dilimine özgü olduğu ve ilerleyen dönemlerde geçerliliğini yitirme ihtimalinin bulunduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Hakkâri ili Şemdinli ilçesindeki bir devlet lisesinde öğrenim gören 6 öğrenci ile farklı illerde görev yapan 5 görsel sanatlar öğretmenin görüşleriyle sınırlıdır. Ayrıca araştırma, yalnızca belirtilen katılımcılarla gerçekleştirilen beş haftalık uygulama süreci ile bu süreçte elde edilen nitel verilerle sınırlıdır.

BİRİNCİ BÖLÜM

KURUMSAL ÇERCEVE

1.1. Teknoloji

Teknoloji; insanın bilimden faydalanarak doğaya üstünlük kurmak için tasarladığı rasyonel bir disiplindir (Simon, 1983, 173). McDermott'e (1972, ss. 123-124) göre teknoloji, temelde teknik açıdan yetkin bir grubun, örgütlü bir hiyerarşi aracılığıyla insanlar, olaylar, makineler vb. üzerinde somut ve deneysel bir biçimde kontrol sağlamasıdır. Teknoloji kavramı, tarih boyunca insanın doğayı anlama ve dönüştürme çabasının bir ürünü olarak şekillenmiştir. Türk Dil Kurumu (TDK), teknolojiyi “insanoğlunun yaşamını kolaylaştırmak amacıyla yaptığı her türlü teknik buluş” şeklinde tanımlamaktadır (TDK, 2024). Ancak bu tanımın ötesine geçildiğinde, teknoloji yalnızca araç-gereç üretimini değil, aynı zamanda bilgiyi üretme, uygulama ve insan-doğa ilişkisini yeniden kurma biçimini de kapsamaktadır. Günay'a (2017) göre geleneksel tekniklerin doğaya uyumlu tavrının yerini modern teknolojinin doğayı “fethetme” hırasına bıraktığını; Baconcu “böl ve yönet” biliminin bu süreci beslediğini ve nihayet teknoloji-insan ilişkisinin tersine dönerek insanı edilgen kıldığını vurguluyor. Teknolojinin tanımı ve işlevi üzerine düşünceler, yalnızca teknik değil, felsefi bir düzlemde de tartışılmıştır. Heidegger, teknolojiyi sadece nesnelerle sınırlamaz; aynı zamanda şeyleri, donanımları, toprağı, dünyayı, ilahları ve ölümlüleri içeren çoklu ilişkisel bir bütünlük içinde ele alır. Bu yaklaşım, teknolojinin yalnızca bir araç değil, insanın varlıkla kurduğu anlam dolu ilişkilere bağlı bir sistem olduğunu gösterir. (Turanlı,2017). Bu bakış açısı, teknolojinin yalnızca bir üretim aracı değil, aynı zamanda insanın dünyayla kurduğu ilişkinin biçimi olduğunu vurgular. Benzer biçimde McDermott (1972), teknolojiyi teknik yönden yetkin bir grubun örgütlü bir sistem aracılığıyla insanlar, makineler ve olaylar üzerinde kurduğu kontrol biçimi olarak

tanımlar. Bu tanım da teknolojinin yalnızca fiziksel araçlardan ibaret olmadığını, aynı zamanda bir iktidar ve yönetim aracı olduğunu ortaya koyar. Bugün teknoloji, eğitimden sağlık sektörüne, sanattan mühendisliğe kadar pek çok alanda köklü değişimlere yol açmakta ve insan ile doğa arasındaki ilişkiyi yeniden şekillendirmektedir. Bu değişimi tam anlamıyla kavrayabilmek için teknolojiyi sadece teknik bir araç olarak görmek yeterli değildir; aynı zamanda onun tarihsel, kültürel ve felsefi boyutlarıyla da ele alınması gerekmektedir.

1.2. Eğitimde Dijitalleşme

Bilgi toplumu sürecine geçişle birlikte yaşanan teknolojik dönüşümler, eğitim sistemlerini kapsamlı bir biçimde etkileyerek, eğitimin tüm bileşenlerinde dijitalleşme odaklı yapısal değişimleri beraberinde getirmiştir. Dijital teknolojiler, yaşam kalitesini iyileştirmede önemli olduğundan (Fernández Batanero vd., 2022) yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Dijitalleşmenin toplumda meydana getirdiği değişimlerin görmezden gelinmesi mümkün değildir (Parlak, 2017). Bireylere dijital yeterliliğin kazandırılması ve geliştirilmesinde okullar önemli bir role sahiptir (Ilomäki vd., 2016) Eğitimde dijitalleşme, bireylerin öğrenme süreçlerine daha etkin katılımını destekleyen yenilikçi ve fırsat odaklı eğitim ortamlarının geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Dijitalleşme, öğrenme süreçlerinin bireyselleştirilmesine imkân tanıyarak, her öğrencinin ilgi, ihtiyaç ve öğrenme hızına uygun içeriklerle daha etkili bir şekilde öğrenmesini desteklemektedir. Aynı zamanda, öğretmen ve öğrenci arasındaki etkileşimi güçlendirmekte; karşılıklı iletişim ve geri bildirim süreçlerini daha dinamik hale getirmektedir. Bu sayede, hem öğrenme hem de iş birliğine dayalı uygulamalar için yenilikçi yöntemlerin geliştirilmesine zemin hazırlanmakta; öğrencilerin aktif katılımını teşvik eden dijital pedagojik modeller benimsenmektedir. Ayrıca, dijital araçların sağladığı izleme ve değerlendirme olanakları sayesinde daha objektif ve adaletli bir performans ölçme süreci kurgulanmakta, farklı öğrenme düzeylerine sahip öğrencilerin eşit düzeyde desteklendiği kapsayıcı öğrenme deneyimleri oluşturulabilmektedir. Bununla birlikte, eğitimde teknolojinin faydalarını tam olarak anlayabilmek ve dijital alanda öğrenmeyi sağlayabilmek için eğitimcilerin uygulamalarında teknolojiyi etkin bir şekilde kullanmaları gerekir (Zabolotska vd., 2021).

1.3. Eğitimde Teknolojinin Kullanımı

İnsanın hayatının birçok alanında yer alan teknoloji, eğitim sistemini de derinden etkilemiştir. Bu durum, “eğitim teknolojisi” kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Alkan (2019), eğitim teknolojisini bilimin kuramsal bilgilerinin uygulamaya konulduğu bir alan olarak tanımlamıştır. Ona göre, eğitim teknolojisi insan-makine sistemlerinin tasarımı, organizasyonu ve işletilmesinde kullanılmaktadır. Eğitim bağlamında ise, öğrenme-öğretme sürecini daha etkili hâle getirmek amacıyla personel, araç-gereç ve çevresel faktörleri bir araya getirerek düzenli ve bilimsel bir biçimde uygulamayı esas alır. Alkan, bu alanın teoriyi uygulamayla bütünleştirdiğini ve sürekli gelişimi hedeflediğini ifade etmiştir. Ayrıca, eğitim teknolojisinin eğitim etkinliklerinde önemli bir rol oynadığını vurgulamıştır. Eğitimde teknolojinin kullanımı ve eğitime entegrasyonu için dört temel gerekçe öne çıkarılmıştır: motivasyon, öğretim, üretim ve beceriler. Teknolojinin eğitimde yer alması motivasyon açısından öğrencilerin dikkatini çekerek daha üst düzey öğrenme süreçlerini destekler. Öğretim açısından, teknoloji karmaşık konuların daha kolay anlaşılmasına yardımcı olur ve gerçek hayatla bağlantılı öğrenme ortamlarının oluşturulmasını sağlar. Üretim bağlamında ise teknoloji, bilgiye ulaşmayı kolaylaştırmanın yanı sıra yeni bilgi üretim süreçlerini de destekler. Son olarak, beceri boyutunda teknoloji kullanımı, bilgi çağının gerektirdiği teknoloji okuryazarlığı, bilgi okuryazarlığı ve görsel okuryazarlık gibi kritik yetkinliklerin gelişimine katkıda bulunur (Roblyer & Doering, 2010; akt. Türker, 2019). Bu faktörler birbirinden ayrı olarak incelendiğinde, eğitim teknolojisinin eğitim etkinliklerindeki önemi daha net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Son yıllarda, dünyanın birçok yerinde olduğu gibi ülkemizde de eğitimde teknoloji kullanımının yaygınlaştığı gözlemlenmektedir.

1.4. Eğitimde Teknolojinin Kullanımın Faydaları

Eğitimde teknolojinin kullanımı, öğrenme süreçlerini daha etkili hale getirerek öğrenci başarılarını yükseltmekte ve öğretim yöntemlerine çeşitlilik kazandırmaktadır. Teknolojinin eğitimde kullanımı öğrenmeyi kolaylaştırmakta ve dersleri daha ilgi çekici hale getirmektedir (Erden & Uslupehlivan, 2020). Öğrencilerin öğrenme hızlarına uygun materyal sağlayan dijital platformlar vardır. Kişiler arası farklılıklar, öğrenme kabiliyetleri ve öğrenme ortamları göz önüne alındığında daha etkili öğrenme ortamları

oluşturmak için eğitimciler teknolojiye başvurmaktadır (Dickinson & Bass, 2020, akt. Elvan& Mutlubaş, 2020). Bununla birlikte, Bilişim teknolojileri öğrencilerin analiz ve sentez yapmasını sağlayarak, kendini geliştiren bireyler oluşması olanak sağlamaktadır (Strycker, 2020, akt. Elvan& Mutlubaş, 2020). Ayrıca iş birliğine dayalı öğrenme ortamında oluşturmaktadır. Örneğin, çevrimiçi tartışma forumları ve sanal sınıf uygulamaları, öğrencilerin farklı bakış açılarını öğrenmesini sağlamakta ve grup çalışması becerilerini geliştirmektedir. Çelebi ve Satırlı, (2021) BookCreator uygulaması için şöyle demiştirler: Öğrenciler projelerini interaktif bir şekilde kitap şekline dönüştürebilmesi, çalışma ekibi olarak aynı kitap üzerinde çalışabilme imkânı, öğrenciler arasında iş birliği sağlayabilecek bir ortam oluşturulmuştur.

1.5. Web kavramı

Web, dünyanın her yerinde bilgi erişimi ve paylaşımı için kullanılan bir bilgi ağıdır. Web, “World Wide Web” (WWW) olarak bilinir ve internet üzerinden çalışan bir sistemdir. Web ile internet eş anlamlı değildir. İnternet tüm bilginin özellikle resmi eğitim kurumları için erişime açık bilginin de yer aldığı ağların birleşimidir. Web ise bir tarayıcı vasıtasıyla bilgi sağlayan bir internet alt bileşenidir. E-postalar kadar, facebook, twitter, wikiler, bloglar, oyunlar vb. de internetin bir parçasıdır; web’in değil. Web “yaşayan bir organizmadır”, tıpkı onun gibi evrim geçirir. 1966’da ilk kez Arpanet ile ortaya çıkışından itibaren, bildiğimiz internet haline gelene kadar değişmeyi ve mükemmelleşmeyi bırakmadı. Web 1.0’dan 2.0’a, 3.0’a ve şimdi de 4.0’a kadar gelen bir süreci deneyimledik (Yılmaz, 2021).

1.6. Web 1.0

Web 1.0, internet evriminin ilk aşamasını ifade etmektedir. 1989’da Tim Berners-Lee tarafından icat edilen ve kullanıma sunulan web, akademik isimlerin paylaşım yapıp, geri kalan çoğunluğun ise genelde okumakla yetindiği ve çok az etkileşimin kurulduğu bir süreci ifade etmektedir. Söz konusu dönemde veriler ve içerikler, bir veri tabanından çok, statik bir dosya sisteminden sunulmaktaydı. Bu süreç daha sonraları yeni gelişmelerin ışığında Web2’ye geçişle birlikte Web 1.0 olarak tanımlanmıştır (Weyl vd., 2022). Bu dönemde web sitelerinin görünümü günümüze göre daha ilkel ve broşür şeklindedir. Web 1.0 döneminde yalnızca belirli web siteleri

bulunurken kullanıcılar yalnızca verilen bilgiyi alan kişiler konumundaydılar (Kapan & Üncel, 2020).

1.7. Web 2.0

Web 2.0, internetin statik bir bilgi kaynağı olmaktan çıkarak, kullanıcıların aktif katılım sağlayabildiği, içerik üretebildiği ve paylaşımında bulunabildiği dinamik bir ortama dönüşmesini ifade etmektedir. Web 2.0, internetin ikinci kuşağı olarak bilinir. 2004 yılında Dale Dougherty tarafından bir okuma-yazma platformu olarak tanımlanmıştır. Bir konferans oturumunda yapılan beyin fırtınası sonucu ortaya çıkan bu kavram, ilk kez 2004 yılında Tim O'Reilly tarafından kullanılmıştır (O'Reilly, 2005). Bu kavram, bireylerin yalnızca bilgi tüketicisi olmasının ötesine geçerek, dijital ekosisteme katkıda bulunmalarına imkân tanımaktadır. Bloglar, sosyal medya platformları, çevrimiçi iş birliği araçları ve wiki tabanlı bilgi sistemleri, Web 2.0 teknolojisinin en belirgin örnekleri arasında yer almaktadır. Bu dönüşüm, bireyler arası etkileşimi artırarak, interneti daha katılımcı ve paylaşım odaklı bir yapıya kavuşturmuştur. Web 2.0, internet kullanımında büyük değişimler meydana gelmiştir. Kullanım kolaylığı sağlamış, iş birliğine katkı yapmış ve içeriği desteklemiştir (Atıcı ve Yıldırım, 2010). İşbirliğine dayalı öğrenme ortamlarını oluşturarak, bu sürece dahil olan yaratıcı fikirler oluşturmaya ve paylaşmaya fırsat sunmaktadır (Hamlı ve Hamlı, 2021).

1.8. Web 3.0

Web 3.0, merkeziyetsiz ağlar, yapay zekâ ve anlamsal web teknolojilerinin bir araya gelmesiyle şekillenen, kullanıcılara verileri üzerinde daha fazla kontrol imkânı sunan ve daha akıllı, etkileşimli bir internet deneyimi vadeden yeni nesil web teknolojisidir. Bu dönüşüm, Web 1.0'ın statik ve yalnızca okunabilir yapısından, Web 2.0'ın etkileşimli ve dinamik platformlarına evrilmiş, nihayetinde Web 3.0 ile daha akıllı ve kullanıcı merkezli bir ekosisteme ulaşmıştır. Web 3.0 ile çağımızda oldukça etkili bir hale gelen arama motorlarının uyumunu arttıracak söz konusu araçların verimli bir halde kullanımına dair incelemeler devam etmekte ve tüketicilerin hedeflenen veriye en hızlı ve rahat bir biçimde erişebilmesi hedeflenmektedir (İnce,2017). Web 3.0 teknolojisi, yapay zekayla geliştirilen, makine öğrenme yöntemleriyle kendini geliştiren, kullanıcı gizliliğini koruyan ve merkezi olmayan, blok zincir ve uç bilişim teknolojilerinden yararlanan üçüncü nesil internet hizmetleri olarak ifade edilir

(Treleaven vd., 2022). Kısacası web 3.0, yapay zekâ, makine öğrenmesi, merkeziyetsiz yapı ve blok zinciri gibi teknolojilerle kullanıcı gizliliğini koruyarak daha güvenli ve akıllı bir internet deneyimi sunmayı amaçladığına ve bu, internetin geleceğinde daha şeffaf, güvenli ve kullanıcı odaklı bir yapı ortaya çıkardığı üzerinde durulmuştur.

1.9. Web 2.0. Araçların Kullanımı

Web 2.0, internet dünyasında büyük bir devrim oluşturmuştur. Kullanıcıların dijital platformlarla etkileşimini tamamen değiştirmiştir. Web 2.0 araçları, interneti yalnızca bir bilgi kaynağı olmaktan çıkarıp, kullanan kişilerin aktif olarak etkileşimde bulunabildiği bir dijital alan haline getirmiştir. Bu araçlar, sosyal etkileşimden içerik üretimine kadar birçok alanlarda kullanıcıların dijital dünyada daha fazla söz sahibi olmalarını sağlamıştır. Web 2.0'ın sunduğu değişikliklerden biri, aynı anda iletişim ve etkileşim olanaklarıdır. Bu özellik, eğitimde büyük bir yenilik yaratmıştır. Öğrenciler ve öğretmenler, anlık olarak birbirleriyle etkileşimde bulunabilir, sorular sorabilir, fikir alışverişinde bulunabilir ve daha dinamik bir öğrenme ortamı oluşturabilirler. Gündüzalp (2022), Web 2.0 araçlarının eğitimde etkileşim ve motivasyon yaratma, iş birliği yapma ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirme gibi çeşitli amaçlar için kullanılabileceğini ifade etmektedir.

1.10. Web 2.0 Araçların Avantajları

Web 2.0 araçları hem eğitimde hem de dijital etkileşim alanlarında birçok avantaj sunmaktadır. Bu araçlar, öğretmenlerin ve öğrencilerin daha dinamik, işbirlikçi ve etkileşimli bir şekilde öğrenmelerini sağlar. Kullanıcılar arasında aktif katılımı, iletişim kurmayı, iş birliğini, bilgi ve düşünce paylaşımını sağlayan ikinci nesil ve daha kişiselleştirilmiş, etkileşimli online platformdur, denilebilir (McLoughlin & Lee, 2007). Aynı şekilde, dijital içerik paylaşımına ve üretimine imkân tanıyarak, bireysel ve topluluk temelli öğrenme süreçlerini destekler. Öğrenciler, Web 2.0 araçları sayesinde öğrenme materyallerine daha kolay erişerek fırsat eşitliğini yakalayabilir, farklı bakış açılarıyla fikir alışverişinde bulunabilir ve yaratıcı içerikler oluşturabilirler. Örneğin web 2.0 araçlarından olan Canva ile grup çalışması yapılabilir. Öğrenciler eş zamanlı olarak bir arkadaşıyla veya tüm sınıfla iş birliği yaparak çalışabilirler (Çelebi & Satırlı, 2021). Öğretmenler ise bu araçları kullanarak öğrencilerinin gelişimlerin anlık olarak

izleyebilir, öğrencilere geri bildirimler sağlayabilir ve dersleri daha esnek hale getirebilir.

1.11. Web 2.0 Araçların Dezavantajları

İş dünyasında, eğitimde ve sosyal medya gibi bazı alanda yaygın olarak kullanılan web 2.0 araçları, çeşitli avantajları olmakla birlikte, bazı dezavantajları da beraberinde getirmektedir. Bunlardan bazıları yetersiz donanım veya düşük internet hızları, bu araçların kullanımını sınırlandırabilir. Akbaş ve Yünkül (2024), Web 2.0 araçlarının sınıfta etkili bir şekilde kullanılmasını engelleyen en önemli faktörlerden biri, teknolojik altyapının yetersizliğidir. Öğretmenler, sınıftaki ekipman eksiklikleri nedeniyle bu araçları yeterince verimli kullanamadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, öğrencilerin evlerinde de teknolojik donanım eksiklikleri olması nedeniyle, öğretmenler bu araçları öğrencilerle paylaşmak ve uygulamak konusunda zorluk yaşamaktadırlar. İnternet bağlantısındaki aksaklıklara da dikkat çeken öğretmenler, okullarda MEB internet altyapısı kullanıldığı için, bazı uygulamaların kısıtlamalar yüzünden çalışmadığını ve dolayısıyla sınıflarında istedikleri Web 2.0 araçlarını kullanamadıklarını ifade ettiklerini belirtmişlerdir.

Bir diğer dezavantaj ise web 2.0 araçlarının etkin kullanılması için belirli bir dijital okuryazarlık seviyesi gerektirir. Özellikle öğretmenlerin bu araçları kullanma konusundaki bilgi ve becerileri sınırlı olabilmektedir. Örneğin, BİLSEM öğretmenlerinin Web 2.0 araçlarıyla ilgili görüşlerini inceleyen bir çalışmada, öğretmenlerin bu araçları kullanma düzeylerinin farklılık gösterdiği ve bazı öğretmenlerin dijital eğitim teknolojilerini kullanma konusunda eksiklikler yaşadığı belirtilmiştir (Kıroğlu & Güven, 2024).

1.12. Sanat Eğitimi

Sanat eğitimi, bireyin estetik duyarlılığını, yaratıcı düşünme becerilerini ve ifade yetisini geliştirmeyi hedefleyen çok yönlü ve bütüncül bir eğitim alanı olarak tanımlanmaktadır. Türk Dil Kurumu (2024), sanat eğitimi “bir sanat dalının kurallarının öğretimi” şeklinde tanımlasa da çağdaş pedagojik yaklaşımlar bu kavramı daha geniş bir bağlamda ele almaktadır. Günümüzde sanat eğitimi, yalnızca belirli bir sanat disiplinine ait teknik bilgi ve becerilerin aktarımıyla sınırlı kalmamakta; bireyin duygusal, bilişsel ve kültürel gelişimini destekleyen, çevresini algılama biçimini

dönüştüren ve estetik değerlerle ilişki kurmasına olanak tanıyan bir öğrenme süreci olarak değerlendirilmektedir. Sanat eğitimi süreci, bireyin görsel algı, analiz, yorumlama ve estetik değerlendirme yetilerini geliştirerek çok boyutlu bir bilişsel ve duyuşsal gelişim sağlar. Özsoy ve Mercin (2003), sanat eğitiminin yaratıcı düşünme becerilerinin gelişiminde temel bir işlev üstlendiğini; aynı zamanda bireyin kendini tanıma, ifade etme ve anlamlandırma yollarını çeşitlendirdiğini belirtmektedir. Bu doğrultuda sanat eğitimi, yalnızca estetik bilgi ve beceriler kazandırmakla kalmaz; bireyin özgüvenini artırır, empati kurma kapasitesini geliştirir ve eleştirel düşünme yetisini destekleyerek çağdaş bireyin sahip olması gereken niteliklerin oluşumuna katkı sunar.

1.13. Sanat ve Teknoloji

Teknolojinin eğitim alanına entegrasyonu, sanat eğitimi uygulamalarında da köklü değişimlere yol açmıştır. Geleneksel öğretim yöntemlerinin yerini, dijital araçlarla desteklenen, etkileşimli ve öğrenci merkezli pedagojik yaklaşımlar almaya başlamıştır. Bu dönüşüm, sanat eğitiminin hem içeriğini hem de sunum biçimini yeniden yapılandırmakta; öğrencilere görsel, işitsel ve deneyimsel düzeyde daha zengin öğrenme ortamları sunarak yaratıcılığı, katılımı ve bireysel ifade olanaklarını artırmaktadır. Teknolojinin sunduğu görsel, işitsel ve etkileşimli imkânlar, bireyin sanatsal algısını ve ifade becerilerini geliştirerek estetik duyarlılığın daha etkili bir biçimde inşa edilmesine katkı sağlamaktadır. Akbaş ve Yünkül (2024), teknoloji destekli sanat eğitiminin öğrencilerin sanatsal üretim süreçlerine daha etkin biçimde katılmalarını sağladığını ve özgün ifade biçimlerinin gelişimini desteklediğini belirtmektedir. Özellikle görsel sanatlar derslerinde kullanılan dijital platformlar, bireysel öğrenme süreçlerini teşvik etmenin yanı sıra öğrencilerin farklı disiplinlerle etkileşim kurmalarına imkân tanımakta; böylece disiplinlerarası düşünme ve yaratıcı problem çözme becerilerinin gelişmesine katkı sunmaktadır. Özellikle pandemi sürecinin etkisiyle uzaktan eğitimin yaygınlaşması, sanat eğitiminin dijital ortamlarla daha yoğun biçimde bütünleşmesini beraberinde getirmiştir. Bu dönemde çevrim içi sanat galerileri, dijital portfolyo uygulamaları, animasyon ve dijital hikâye anlatımı gibi yenilikçi yöntemler, sanat eğitiminin kapsamını ve etki alanını genişletmiştir (Aksak & Taşkesen, 2023). Öğrenciler bu süreçte yalnızca sanat eserlerinin izleyicisi konumunda kalmamış; aynı zamanda dijital içerik üreten, sanatı çağdaş medya mecralarında yeniden

yorumlayan ve tanımlayan aktif katılımcılar hâline gelmiştir. Bu dönüşüm, sanat eğitiminin doğasını ve işlevini dijital kültür bağlamında yeniden şekillendirmiştir.

1.14. Sanat Eğitiminde Dijitalleşme

Sanat eğitiminde dijitalleşme, teknolojik araçların ve dijital platformların öğretim süreçlerine entegrasyonu yoluyla öğrencilerin sanatsal ifade biçimlerinde kayda değer bir dönüşüm sürecini tetiklemiştir. Sanat eğitiminde dijitalleşme, öğrencilerin geleneksel çizim ve kompozisyon tekniklerinin ötesine geçerek grafik tasarım, dijital enstalasyon, AR/VR gibi çağdaş teknolojileri öğrenim süreçlerine dahil etmeleriyle pedagojik ve estetik bir dönüşüm yaratmaktadır. Dijital teknolojiler, sanatçıların dünyayı nasıl gördüğünü değiştiriyor. Teknoloji, sanatçıların konseptini daha önce hiç olmadığı kadar görselleştirmeye izin veren bir boya fırçasına benzer bir araçtır. Sanatçılar daha geleneksel yöntemlerle mümkün olmayan enstalasyonları dijital olarak oluşturabiliyorlar. (Akengin & Aypek Arslan, 2021). Dijital sanat, internet ve dijital platformlar aracılığıyla daha geniş bir kitleye ulaşabilir. Sanat eserleri dijital olarak kolayca paylaşılabilir ve dünya genelinde erişilebilir hale gelir. Bu, sanatın daha fazla insan tarafından görülmesini ve takdir edilmesini sağlar (Çakır, 2013:5). MEB'in 2023 yılında yayımladığı "Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı" ise dijital becerilerin kurumsal bir yapı içinde kazandırılmasını amaçlayarak bu alandaki sistematik dönüşümün bir parçası olmuştur (MEB, 2023). Öğrencilerin dijital teknoloji ile donatılması, onları günümüz bilgi çağının dinamiklerine uygun bireyler olarak yetiştirmek için kritik bir adım oluşturmaktadır (Kırıçoğlu Tekin, 2009, s. 96).

1.15. Görsel Sanatlar Dersinde Web 2.0 Araçlarının Kullanımı

Öğrencilerin görsel sanatlar dersine olan ilgileri artırdığı ve öğrenme süreçlerini zenginleştirdiği söylenilebilir. Özellikle, etkileşimli ve eğlenceli platformlar sayesinde öğrencilerin aktif katılımı sağlanmakta, bu da öğrenmenin kalıcılığını olumlu yönde etkilemektedir. Örneğin, Kahoot gibi Web 2.0 araçları, sınıf içi etkinliklerde kullanılarak öğrencilerin motivasyonunu artırmaktadır. Bu tür araçlar, öğrencilerin ders konularını pekiştirmelerine yardımcı olurken, aynı zamanda rekabetçi bir ortam yaratarak öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirmektedir. Görsel sanatlar öğretmenleri, farklı ve zengin içerikler barındıran web 2.0 araçlarından faydalanabilir. Eğlenceli ve eğitici olduğu kadar anında geri bildirim alınabilen Kahoot web. 2.0 aracı sayesinde

Görsel sanatlar öğretmenleri, daha etkili bir sanat eğitimi ve değerlendirme sürecini yürütebilir. (Çetgin,2021). Dilmaç (2019) araştırmasında, web tabanlı uygulamalarla işlenen bir dersin geleneksel öğretim yöntemine göre işlenen görsel sanatlar dersine oranla daha etkili ve öğrencilerin akademik başarıları üzerinde olumlu sonuçları olduğunu vurgulamıştır.

1.16. Dijital Okuryazarlık

Dijital okuryazarlık teknolojinin gelişmesine bağlı olarak farklı kavramlarla ele alınan bir kavramdır (Buckingham, 2015). Bilgi okuryazarlığı, bilgisayar okuryazarlığı, medya okuryazarlığı ve Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) okuryazarlığı, dijital okuryazarlığın kapsamı içerisinde yer alan okuryazarlık türlerinden yalnızca bazılarıdır. Bu bileşenler, dijital okuryazarlığın çok boyutlu yapısını ortaya koymakta; bireyin dijital ortamda bilgiye erişme, bilgiyi değerlendirme, üretme ve paylaşma süreçlerinde etkin ve bilinçli bir şekilde yer almasını sağlamaktadır. Gilster'in (1997) ilk kez “dijital literacy” terimini kullanmasından bu yana kavram birçok bileşenle zenginleşmiştir. Gilster'e (1997) göre dijital okuryazarlığın temel odağı, bilginin eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilmesi, farklı biçimlerde anlaşılması ve etkin bir biçimde kullanılabilmesidir. Bu yaklaşım, dijital okuryazarlığı yalnızca teknik becerilere indirgemek yerine, bireyin dijital bilgiye erişim, analiz ve yorumlama süreçlerindeki eleştirel düşünme yetkinliğini ön plana çıkarmaktadır. Martin (2005), dijital okuryazarlığı bireylerin kişisel yaşamlarında diğer bireylerle etkili iletişim kurabilmeleri, medya içerikleri oluşturabilmeleri, yeni bilgi üretebilmeleri, dijital kaynakları analiz, sentez ve değerlendirme becerilerini geliştirebilmeleri, bu kaynakları etkili şekilde yönetebilmeleri ve dijital araçları amaca uygun biçimde kullanabilmelerinin yanı sıra tüm bu süreçler üzerinde eleştirel olarak düşünebilmeleri şeklinde tanımlamaktadır. Bu tanım, dijital okuryazarlığı yalnızca teknik bir yeterlilik değil; aynı zamanda bilişsel, sosyal ve etik boyutları içeren çok yönlü bir yetkinlik alanı olarak ortaya koymaktadır. Eğitimde dijital okuryazarlığın bireylere kazandırılabilmesi, öncelikle öğretim programlarının dijital çağın gereksinimlerine uygun biçimde güncellenmesini gerektirir. Bu sürece paralel olarak, öğretmenlerin dijital pedagojik yeterliklerinin geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır. Ayrıca öğrencilerin dijital kaynakları etkili, bilinçli ve anlamlı bir şekilde kullanabilmelerini destekleyecek nitelikte öğrenme ortamlarının tasarlanması, dijital okuryazarlığın eğitim bağlamında

sürdürülebilir biçimde geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Türkiye'de dijital okuryazarlığın eğitim sistemine entegrasyonu, çeşitli ulusal projeler ve girişimler aracılığıyla desteklenmiştir. Eğitim Bilişim Ağı (EBA), Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (FATİH) Projesi ve Yükseköğretimde Dijital Dönüşüm (Yükseköğretim Kurulu [YÖK], 2019) gibi uygulamalar, öğretmenlerin ve eğitimcilerin dijital teknolojileri öğrenme-öğretme süreçlerine daha etkin şekilde entegre etmelerini sağlamayı amaçlamıştır. Bu girişimler sayesinde, eğitim ortamlarında dijital araçların kullanım sıklığı artmış; öğretim süreci daha etkileşimli, erişilebilir ve öğrenci merkezli bir yapıya kavuşmuştur.

1.17. Yaratıcılık ve Teknoloji İlişkisi

Sanat eğitimi bağlamında teknoloji, yaratıcı süreçleri destekleyen etkili bir pedagojik araç haline gelmiştir. Dijital teknolojiler, öğrencilere çeşitli ifade olanakları sunarak sanatsal yaratıcılıklarını daha özgür ve bireysel biçimde ortaya koymalarına olanak tanımaktadır. Özellikle çevrim içi tasarım platformları, dijital çizim uygulamaları ve artırılmış gerçeklik destekli sanat deneyimleri, öğrencilerin hem bireysel üretkenliğini hem de eleştirel düşünme becerilerini artırmaktadır (Aksak & Taşkesin, 2023). Dijital sanatın yaratıcılığı teşvik etmesi, geleneksel sanat formlarının sınırlarını zorlayarak yeni estetik deneyimler ve tekniklerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Sanatçılar, bilgisayar tabanlı programlar, dijital araçlar ve yeni medya teknolojileri kullanarak, interaktif enstalasyonlar, dijital resimler, animasyonlar ve sanal gerçeklik deneyimleri gibi farklı sanat eserleri oluşturabilmektedirler. Bu da sanatçıların yaratıcı potansiyellerini genişletmelerine ve geleneksel sanat pratiklerini dönüştürmelerine olanak tanımaktadır (Yılmaz & Özkartal, 2024).

İKİNCİ BÖLÜM

LİTERATÜR TARAMASI

2.1. Benzer Araştırmalar

İlgili alan yazın araştırmasında sanat eğitiminde teknoloji ve eğitimde teknoloji konuları ile ilgili birçok araştırma ile karşılaşmaktayız. Bingöl (2008), Yıldırım ve Tahiroğlu (2012), Yılmaz ve Bilici (2016), Bolat ve diğerleri (2017), Hiçyılmaz (2020), Çınar, Utkugün, & Gazel (2021), Hamlı & Hamlı (2021), Çetgin (2021), Bay & Bademci (2022), Aksak & Taşkesen (2023), Kocaarslan & Eryaman (2024).

Bingöl (2008) “Fotoğrafta Sanal Gerçeklik ve Müzeler Yolu ile Sanat Eğitimine Katkıları (Anıtkabir, Anadolu Medeniyetleri Müzesi Uygulaması)” adlı çalışmasında Anıtkabir ve Anadolu Medeniyetleri Müzeleri uygulama alanı olarak seçilmiş, fotoğraf dersi alan üniversite öğrencilerinin FSG (Fotoğrafla Sergileme Görselleştirme) tekniğine yönelik görüşleri incelenmiştir. Ankara’daki iki üniversiteden 112 öğrenciyle çalışılmış, veriler anket yoluyla toplanarak istatistiksel analiz yapılmıştır. Sonuçlara göre, FSG tekniğinin sanal müzelerde uygulanması görsel sanatlar eğitimine katkı sağlamaktadır. Cinsiyet, bölüm ve sınıf fark etmeksizin öğrencilerin müze faaliyetlerine yönelik algılarında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ayrıca FSG’nin, müzelerin eğitim işlevini daha geniş kitlelere ulaştırma ve uzaktan erişimi artırma potansiyeline sahip olduğu belirlenmiştir.

Yıldırım ve Tahiroğlu (2012) “Sanal Ortamda Gerçekleştirilen Müze Gezilerinin İlköğretim Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi” adlı çalışmada 5. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde sanal müze gezilerinin öğrencilerin derse karşı tutumlarına etkisini incelemektedir. Çalışmada, ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmış; 15 öğrenciden oluşan deney grubu ile 17 öğrencilik kontrol grubu karşılaştırılmıştır. Her iki gruba da uygulamanın başında ve sonunda “Sosyal

Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” uygulanmıştır. Veriler, SPSS 15 programı aracılığıyla %5 anlamlılık düzeyinde analiz edilmiştir. Sonuçlar, son test verilerine göre deney grubunun lehine anlamlı bir fark olduğunu ortaya koymuştur [$t(30)=4.351$, $p<.05$]. Bu bulgular doğrultusunda, sanal müze gezileriyle desteklenen Sosyal Bilgiler dersi etkinliklerinin öğrencilerin derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediği söylenebilir.

Yılmaz ve Bilici (2016) “Görsel Sanatlar Alanına Yönelik Öğretim Teknolojileri ve Materyali Durumu” adlı çalışmalarında, ilköğretimde görsel sanatlar eğitiminde teknoloji kullanımını incelemeyi, mevcut sorunları tespit etmeyi ve çözüm önerileri sunmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın örneklemini Bolu ilindeki ilköğretim okullarında görev yapan beş görsel sanatlar öğretmeni oluşturmuştur. Veriler, yüz yüze görüşmeler yoluyla toplanmış ve NVivo 7 programı ile içerik analizi yapılarak değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda, görsel sanatlar öğretiminde teknoloji ve materyal eksikliği bulunduğu tespit edilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, çağdaş teknolojilerle donatılmış atölyelerin kurulması ve öğretim programlarında eğitim teknolojilerine daha fazla yer verilmesi önerilmiştir.

Bolat ve diğerleri (2017) “Oyunlaştırılmış Çevrimiçi Sınıf Yanıtlama Sisteminin Akademik Başarıya Etkisi ve Sisteme Yönelik Görüşler” adlı çalışmalarında, oyunlaştırılmış çevrim içi yanıt sistemi olan Kahoot'un, öğretmen adaylarının Temel Bilgi Teknolojileri dersi kapsamında kelime işlemci programındaki başarı düzeylerine etkisi ve bu sisteme ilişkin görüşleri incelenmiştir. Çalışmada yakınsayan paralel karma desen kullanılmış; nicel boyutta ön test-son test başarı testleri ile uygulama yapıkları, nitel boyutta ise deney grubundaki öğretmen adaylarının açık uçlu anket yanıtları değerlendirilmiştir. Araştırma, 2014-2015 eğitim-öğretim yılında bir devlet üniversitesinde, Bilgisayar I dersini alan ilköğretim matematik bölümü birinci sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilmiştir. Nicel veriler ANCOVA ile, nitel veriler ise içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Sonuçlara göre, uygulama yapıkları açısından deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark bulunmazken, başarı testleri açısından deney grubunun lehine anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Ayrıca, Kahoot üzerinden yapılan biçimlendirici değerlendirme etkinliklerinin, öğrenciler açısından hem eğlenceli hem de öğrenmeyi kolaylaştırıcı bir etkisi olduğu belirlenmiştir.

Hiçyılmaz (2020), “Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarının Sosyal Medyanın Sanat Eğitimi Sürecinde Kullanımına Yönelik Görüşleri” adlı araştırmasında görsel sanatlar öğretmeni adaylarının sanat eğitimi sürecinde sosyal medya kullanımına dair görüşlerini incelemektedir. Bu doğrultuda nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum çalışması deseni tercih edilmiştir. Çalışma grubu, 2019-2020 bahar döneminde Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Programı'nda öğrenim gören ve belirli ölçütlere göre seçilmiş 28 öğretmen adayından oluşmaktadır. Veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmış ve içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Analiz sonuçlarına göre, öğretmen adaylarının eğitim amaçlı sosyal medya kullanımında en çok “Pinterest” platformunu tercih ettikleri görülmüştür. Sosyal medyaya yönelmelerinde çeşitli motivasyonların etkili olduğu saptanmıştır. Ayrıca, öğretmen adayları sosyal medyanın sanat eğitiminde kullanımına dair hem olumlu hem de olumsuz görüşler ifade etmişlerdir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, sosyal medya gibi güncel teknolojilerin sanat eğitimi süreçlerine entegre edildiği ortamlarda alternatif öğrenme yöntemlerinin uygulanabileceği önerilmektedir.

Çetgin (2021)“Görsel Sanatlar Dersinde Web 2.0 Araçları (Kahoot) Kullanımı (10. ve 11. Sınıf Örneği) adlı çalışmasında Görsel Sanatlar öğretmenlerinin materyal zenginleştirme ve geliştirme amacıyla Web 2.0 araçlarından, özellikle Kahoot’tan daha fazla yararlandıkları görülmüştür. Araştırmada, 10. ve 11. sınıf öğrencilerinin Türk ve Avrupa Sanatı konularına dair öğrenme kazanımları, Kahoot üzerinden hazırlanan çoktan seçmeli sorularla değerlendirilmiştir. Dersin teorik konularını ölçmek amacıyla kullanılan Kahoot, öğrencilere yarışma formatında eğlenceli bir öğrenme ve değerlendirme süreci sunmuştur. Araştırma sonucunda, Web 2.0 araçlarının Görsel Sanatlar dersinde de etkili şekilde kullanılabileceği sonucuna ulaşılmış ve bu yönde önerilerde bulunulmuştur.

Çınar, Utkugün, & Gazel (2021), “Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı Hakkında Öğrenci Görüşleri” adlı çalışmalarında, 7. sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersinde sanal müze kullanımına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseniyle gerçekleştirilmiştir. 2020-2021 bahar döneminde İstanbul Arnavutköy’deki bir ortaokulda öğrenim gören 100 öğrenci çalışmaya katılmıştır. Covid-19 pandemisi nedeniyle süreç çevrim içi

yürütölmüş, Zoom üzerinden sanal müzeler hakkında bilgilendirme yapılmış ve örnek bir sanal tur gerçekleştirilmiştir. Ardından öğrencilere Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet Müzesi'nin sanal gezilerine yönlendiren bağlantılar gönderilmiş, gezi sırasında kullanmaları amacıyla çalışma yaprakları verilmiştir. Gezi sonrası öğrenciler, açık uçlu sorular içeren görüş formunu yazarak yanıtlamıştır. Veriler betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiş, frekanslarla tablolastırılmış ve doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Sonuçlar, öğrencilerin sanal müze gezilerinin öğrenmeye katkı sağladığını düşündüklerini, zaman ve mekân sınırlamalarını ortadan kaldırarak dersi daha eğlenceli hale getirdiğini ortaya koymuştur. Ancak çoğu öğrenci, gerçek müze ziyaretlerinin daha bilgilendirici, canlı ve etkileyici olduğunu belirterek fiziksel gezileri sanal turlara tercih ettiklerini ifade etmiştir.

Hamalı & Hamalı (2021) “Web 2.0 Araçlarının Derslerde Kullanılmasının Akademik Başarıya Etkisi” adlı çalışmalarında, Web 2.0 araçlarının öğrenme sürecinde kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarına olan etkisini belirlemektir. Bu doğrultuda, deney grubunda araştırmacı tarafından seçilen Web 2.0 araçları ve bu araçlara uygun materyaller kullanılmış; kontrol grubuna ise herhangi bir müdahale yapılmamıştır. Çalışma, bir devlet ilkokulunda öğrenim gören 3. sınıf düzeyindeki 61 öğrenciyle yürütölmüş ve ön-son test kontrol gruplu deneysel desen uygulanmıştır. Verilerin analizinde aritmetik ortalama, standart sapma, bağımsız t testi ve bağımlı t testi gibi istatistiksel yöntemlerden yararlanılmıştır. Elde edilen bulgular, Web 2.0 araçlarıyla desteklenen derslere katılan deney grubundaki öğrencilerin akademik başarılarının, kontrol grubuna göre anlamlı şekilde daha yüksek olduğunu göstermektedir. Sonuç olarak, Web 2.0 araçlarının derslerde kullanılması öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkilemiştir.

Bay & Bademci (2022) “Türkçe Öğretiminde Web 2.0 Araçlarının Kullanımına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri” adlı çalışmalarında sınıf öğretmenlerinin Türkçe dersinde Web 2.0 araçlarını kullanmaya dair görüşlerini belirlemektir. Araştırma, Şanlıurfa ilindeki sınıf öğretmenlerini kapsamakta olup, örneklem olarak rastgele seçilen 322 öğretmen çalışmaya dahil edilmiştir. Nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmış; veri toplama sürecinde kişisel bilgi formu ve öğretmen anketi uygulanmıştır. Elde edilen bulgular, öğretmenlerin Türkçe öğretiminde

Web 2.0 araçlarından faydalandığını ortaya koymuştur. Bu araçların öğrenci merkezli yapısı, soyut kavramların somutlaştırılmasına katkısı, öğrencilerin derse aktif katılımını teşvik etmesi, etkileşimi artırması, yaratıcı düşünmeyi desteklemesi ve problem çözme becerilerine katkı sunması gibi pek çok olumlu yönü bulunmakla birlikte, teknik aksaklıklar ve donanım farklılıklarının verimliliği düşürdüğü gibi bazı olumsuz durumlar da gözlenmiştir.

Aksak & Taşkesen (2023) “Güzel Sanatlar Lisesi Müze Eğitimi Dersi Sanal Müze Uygulamaları Etkinlik Örneği (Bir Eylem Araştırması)” adlı çalışmalarında Güzel Sanatlar Lisesi'nde verilen Müze Eğitimi derslerinin sanal müze uygulamalarıyla daha etkili hale getirilmesi amaçlanmıştır. Katılımcı eylem araştırması modeliyle yürütülen çalışma, 2021-2022 bahar döneminde Bingöl Güzel Sanatlar Lisesi'nden 10 öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. Veriler 8 haftalık süreçte çeşitli nitel yöntemlerle toplanmış ve betimsel analizle değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, sanal müze etkinliklerinin öğrencilerin derse karşı tutumunu olumlu yönde etkilediği, öğrenme isteğini artırdığı ve yaratıcı çalışmalar ortaya çıkmasına katkı sağladığı belirlenmiştir.

Kocaarslan & Eryaman (2024) “Using “Canva For Education” Application With Collaborative Learning in Visual Arts Lesson: Sample Activities For Teachers” adlı çalışmalarında, görsel sanatlar eğitiminde Web 2.0 araçlarının artan kullanımı, öğrencilere çoklu duyuşal deneyimler sunan zengin öğrenme ortamlarının oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu araçlardan biri olan Canva for Education, sunduğu çeşitli görsel öğeler, içerikler ve hazır şablonlarla dikkat çekmekte ve farklı tasarım çalışmalarına olanak tanımaktadır. Sahip olduğu zengin özellikler sayesinde öğrencilerin derse olan ilgisini artırarak yaratıcılıklarını geliştirmekte, aynı zamanda öğrenme süreçlerini daha etkili ve ilgi çekici hale getirmektedir. Ancak bu tür araçların verimli bir şekilde kullanılabilmesi için, aktif öğrenme yaklaşımlarıyla desteklenen pedagojik uygulamalara entegre edilmesi büyük önem taşımaktadır. Canva for Education uygulaması özellikle işbirlikli öğrenme bağlamında kullanıldığında, öğrenciler arasında etkileşimi artıran özel bir öğrenme atmosferi oluşturmaktadır. Bu çalışma kapsamında, Türkiye'deki görsel sanatlar öğretim programında yer alan teknoloji kullanımına yönelik kazanımlar doğrultusunda, ortaokul görsel sanatlar derslerinde Canva for Education uygulamasıyla grup çalışması şeklinde yürütülebilecek etkinlik örnekleri sunulmuştur. Ayrıca farklı tasarım biçimlerinde üretilmiş öğrenci ürünlerine yer

verilerek öğretmenlerin uygulama süreçlerine rehberlik edilmesi amaçlanmıştır. Söz konusu etkinliklerin, Canva for Education'ın eğitim ortamlarında nasıl kullanılabileceğine dair öğretmenlere ve öğrencilere yol gösterici nitelikte olacağı düşünülmektedir.

2.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

İlgili alan yazın araştırmasında sanat eğitiminde teknoloji ve eğitimde teknoloji konuları ile ilgili Yurtdışında yapılan araştırmalarda karşılaşmaktayız: Buffington, M. L. (2008), Marshall, M. A. (2014), Alsuwaida, N. (2022), Urooj ve Farooq (2023), Xie, H. (2024), Tekwa, Su ve Li, (2024), Maharromiyati, Suhardiman, Prabandari, Rahmah, & Asriyah. (2024), Tong, (2024).

Buffington, M. L. (2008). "Creating and consuming Web 2.0 in art education." adlı çalışmasında, Web 2.0 teknolojileri, eğitim uygulamaları üzerinde çeşitli şekillerde önemli etkiler yaratabilecek bir potansiyele sahiptir. Sanat eğitimi bağlamında hem öğrenciler hem de öğretmenler, öğrencilerin sanatsal üretimlerini ve kavrayışlarını geliştirmek amacıyla Web 2.0 araçlarından faydalanabilir. Özellikle öğrencilerin internet üzerinde içerik üretme yetenekleri, sanat sınıfları için oldukça uygun olan Web 2.0'in dikkat çeken yönlerinden biridir. Bu makalede, öğretmenlerin deneyimleri ve yazarın kendi uygulamalarından örneklerle yola çıkılarak delicious, flickr, bloglar, podcast'ler ve wikilerin sanat eğitimi içinde nasıl kullanılabileceği detaylı biçimde ele alınmaktadır. Bu araçlar sayesinde öğrenciler hem iş birliği içinde bilgi üretebilir hem de kendi sanat eserlerini ve başka sanatçıların çalışmalarını daha derinlemesine anlayarak sanatla yeni ve etkileşimli yollarla bağlantı kurabileceklerini söylemiştir.

Marshall, M. A. (2014). "Emerging technologies in art education" adlı çalışmasında, görsel sanatlar eğitiminde ortaya çıkan teknolojileri ve bu teknolojilerin K-12 düzeyindeki görsel sanatlar eğitiminin geleceği üzerindeki etkilerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Araştırma literatür taraması yoluyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, bu teknolojilerin öğretimde en iyi uygulamaları nasıl etkilediği ve öğrenci öğrenimini nasıl şekillendirdiği incelemektedir. Sonuç olarak, teknolojinin görsel sanatlara entegrasyonunun hem öğrenci hem de öğretmen açısından birçok açıdan faydalı olduğu bulunmuştur.

Alsuwaida, N. (2022). “Designing and evaluating the impact of using a blended art course and web 2.0 tools in Saudi Arabia” adlı çalışmasında, Suudi Arabistan’daki bir üniversitenin güzel sanatlar lisans programında, “Tasarım Temelleri ve Unsurları” dersine Web 2.0 araçlarıyla desteklenen hibrit (karma) bir ders tasarlayıp etkisini değerlendirmiştir. Araştırmada Voki gibi araçların öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini geliştirmede ve kişisel etkileşimlerinde olumlu etkileri olduğu, QMHER standardının hibrit ders tasarımında rehberlik sağladığı görülmüştür. Sonuçlar, Web 2.0 araçlarının sanat eğitimi sürecini zenginleştirdiğini, öğrenme motivasyonunu artırdığını ve Covid-19 döneminde hibrit eğitim için önemli olduğunu göstermektedir. Araştırma, QMHER’nin ve Web 2.0 araçlarının sanat ve tasarım eğitiminde daha yaygın kullanılmasını önermektedir.

Urooj ve Farooq (2023) “Web 2.0 technologies and translator training: assessing trainees’ use of instant messaging as a collaborative tool in accomplishing translation tasks” adlı çalışmalarında, her yerden kesintisiz kaynak erişimi ve esnek öğrenme imkânı, insan odaklı eğitim anlayışını destekleyerek eğitim sisteminde dönüşümü beraberinde getirmektedir. Bu dijital araçlar, hem bağlamı daha iyi kavrama becerisi kazandırmakta hem de fiziksel ve dijital öğrenme kaynakları arasındaki etkileşimi güçlendirerek bireyselleştirilmiş öğrenme ortamları sunmaktadır. Bu çalışma, Pakistan’ın Sindh ve Punjab eyaletlerinde görev yapan kamu üniversitesi öğretim elemanlarının görüşlerini alarak, Web 2.0 araçları ve her yerde öğrenme uygulamalarının öğrencilerde 21. yüzyıl becerileri üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma kapsamında, 500 öğretim elemanına 7’li Likert ölçeğiyle puanlanan 50 maddelik özgün bir anket uygulanmış ve bu veriler analiz edilmiştir. Elde edilen sonuçlar, her yerde öğrenme uygulamalarının üniversite öğrencilerinin yaratıcılık ve iletişim becerileri üzerinde önemli bir katkı sağladığını göstermiştir. Bu doğrultuda, her yerde öğrenmenin etkili biçimde sürdürülebilmesi için üniversitelerde güçlü bir bilişim altyapısı oluşturulmalı ve öğretim elemanlarına BİT tabanlı eğitim yöntemleri konusunda kapsamlı hizmet içi eğitimler verilmelidir.

Xie, H. (2024). “Improving students’ drawing skills with digital tools: A case study from Zhengzhou, China” adlı çalışmasında, bilgisayar destekli sanatın, son yıllarda dijital illüstrasyon üretiminde önemli bir araç haline geldiğini belirtmektedir. Özellikle Çin sanatında dijital boyama, geleneksel teknik ve estetik anlayışı dönüştüren

yeni bir ifade biçimi olarak öne çıkmaktadır. Bu çalışma, dijital araçların öğrencilerin dijital resim becerileri üzerindeki etkisini incelemektedir. Araştırma, Çin'deki Zhengzhou Okul Öncesi Eğitim Koleji'nden 90 öğrenciyle yürütülmüş ve tek grup ön test-son test desenine dayalı yarı deneysel bir yöntem kullanılmıştır. Sonuçlar; kompozisyon, renk bilgisi, yorumlama ve yaratıcılık alanlarında özellikle düşük ve orta düzeydeki öğrencilerin gelişim gösterdiğini ortaya koymuştur. Bulgular, dijital araçların sanatsal öğrenme sürecine olumlu katkı sağladığını göstermektedir. Bu çalışma, dijital sanat eğitime yönelik yenilikçi ders içeriklerinin geliştirilmesi açısından yol gösterici nitelikte olduğunu söyleyebiliriz.

Tekwa, Su ve Li, (2024) “Web 2.0 Technologies and Translator Training: An Evaluation of Trainees’ Use of Instant Messaging as a Collaborative Tool in Performing Translation Tasks” başlıklı çalışmasında, Web 2.0 teknolojilerinin öğretim, öğrenme ve profesyonel ortamlarda işbirlikçi iletişimi önemli ölçüde etkilediği vurgulanmaktadır. Çeviri eğitiminde, bilgisayar destekli ve iş birliğine dayalı çeviri görevleri, proje tabanlı öğrenme bağlamında, katılımcılar arasındaki iş birliği ile performans ilişkisi üzerinden ele alınmıştır. Ancak, kursiyerlerin gerçek zamanlı etkileşimlere dayalı işbirlikçi araçları nasıl kullandıklarına dair detaylı analizler ve bu araçların pedagojik stratejilere nasıl entegre edileceğine dair bilgiler sınırlı kalmıştır. Bu eksikliği gidermek amacıyla yürütülen çalışmada, kursiyerlerin bir metni çevirme, bir restoran menüsünü yerelleştirme ve bir dil hizmetleri ajansını tasarlayıp sunma gibi görevler esnasındaki işbirlikçi yaklaşımları değerlendirilmiştir. Veriler; anketler, sınıf içi sunumlar ve anlık mesajlaşma (IM) oturumlarının transkriptlerinden elde edilmiştir. Gerçek zamanlı IM verilerinin analizi, kursiyerlerin çeviri süreçlerinde benimsedikleri temel iletişim kalıplarını ve iş birliği yöntemlerini ortaya koymuştur. Ayrıca mesaj sayısı, etkileşim süresi, kursiyer rollerinin dağılımı ve sohbet içerikleri ile ekiplerin nihai performansları arasında anlamlı ilişkiler belirlenmiştir. Çalışma, anlık mesajlaşmanın çeviri eğitiminde etkili bir iş birliği aracı olarak kullanılabileceğine dair önemli bulgular sunmakta ve bu aracın eğitim programlarına nasıl entegre edilebileceğine ilişkin pratik öneriler geliştirmektedir.

Tong, (2024) “Creativity in the Digital Canvas: A Comprehensive Analysis of Art and Design Education Pedagogy” adlı çalışmasında, eğitim alanında yaratıcılığı desteklemek, öğrencilerin hem mesleki hem de bireysel yaşamlarında başarılı

olabilmeleri için gerekli becerileri kazanmalarını sağlamaya yönelik önemli bir hedef haline gelmiştir. Dünyadaki eğitim kurumları yaratıcı öğrenme çıktıları elde etmeye çalışsa da yaratıcılığı etkili şekilde öğretmeye dair yöntemler konusunda hâlâ ciddi bir bilgi eksikliği söz konusudur. Bu çalışma, özellikle sanatla ilgili alanlarda yaratıcılığı öğretme konusundaki bu bilgi boşluğunu doldurmayı amaçlamaktadır. Araştırma verileri, tarihsel perspektifler ve çağdaş gelişmeler ışığında, sanat ve tasarım eğitiminde yaratıcılığı geliştirmeye yönelik kullanılan yöntemlere dair kapsamlı bilgiler sunulmaktadır. Çalışmada, yaratıcı düşüncenin yapısı, geleneksel ve modern öğretim yaklaşımları ile sanat ve tasarım eğitiminin karşılaştığı özgün zorluklar ve sunduğu fırsatlar ele alınmaktadır. Sonuç olarak, araştırma; sanat ve tasarım eğitimi bağlamında yaratıcılık üzerine süren tartışmalara katkı sunmakta ve bu alandaki değişken koşullara uyum sağlayabilecek yenilikçi öğretim yaklaşımlarına dair öneriler getirmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada, Web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin öğrenci ve öğretmenlerin yaşantılarına dayalı deneyimlerini derinlemesine inceleyerek; bu araçların sanatsal yaratıcılık, öğrenme süreci ve dijital okuryazarlık becerileri üzerindeki anlamlarını ortaya koymaktır. Bu nedenle araştırma konusuna uygun olarak nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni seçilmiştir. Araştırma, fenomenolojik araştırma türlerinden yorumlayıcı fenomenoloji ile desenlenmiştir.

Nitel araştırma gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin takip edildiği araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.45). Nitel araştırmanın en önemli görevi olayların iç yüzünü bilen kimselerin görüşlerini anlamaktır. Araştırmacı “nesnel yabancı” rolünü alır ve yorumlayıcı öznel veriyi araştırma amacı ve araştırma sorularıyla ilişkilendirir. Nitel araştırma genellikle olguların keşfedilmesine odaklanır (Boyacı ve Bozkuş, 2015, s.54).

Fenomenoloji; bireylerin belirli bir fenomen (görüngü) ile ilgili yaşamış oldukları deneyimler ve deneyimlerine yükledikleri anlamlar üzerine odaklanmaktadır. Bu tipte yapılan çalışmalar da odaklanılan anlamlardan yola çıkarak bireylerin zihinlerindeki bilişsel yapıları açığa çıkarmayı amaçlamaktadır (Creswell, 2014). Fenomenolojik yaklaşımın belirgin özelliği, deneyimlerin altında yatan ortak temaların bulunması ve bu temalar boyunca yaşayabilecek yaşam değişikliklerinin bir anlam yapısı oluşturmasıdır. Fenomenoloji, daha çok pozitivist paradigmanın karşısında gerçekliği bireysel bakış ve deneyimlerde arayan bir akım olarak gelişmiştir (Ersoy,

2017, s.82). Fenomenolojik yaklaşım, bireylerin dünyayı nasıl algıladıklarını ve anlamlandırdıklarını keşfetmek için kullanılan güçlü bir yöntemdir. Husserl, fenomenolojinin amacının insanların idraklerinin, hislerinin ve deneyimleri ile ilgili esaslı bir anlayışa ulaşabilmek için doğru ve tarafsız olarak bireyler ile ilgili şeylerin (tecrübelerin) göründükleri gibi çalışılması olarak ifade etmektedir (Dowling, 2007; akt. Güler, Halıcıoğlu ve Taşkın, 2015, s.234).

Yorumlayıcı fenomenoloji bireylerin belirli bir yaşantıya ilişkin öznel deneyimlerini anlamaya odaklanan, bu deneyimlerin nasıl algılandığına ve anlamlandırıldığına dair hem betimleyici hem de yorumlayıcı bir yaklaşım sunan nitel bir araştırma desenidir. Yorumlayıcı fenomenolojide, araştırmacı “çift hermeneutik” (double hermeneutic) adı verilen bir süreci izler; yani araştırmacı, katılımcının kendi deneyimine yüklediği anlamı anlamaya çalışır (Smith, Flowers ve Larkin, 2009). Yorumlayıcı fenomenolojik araştırmada yaşanan deneyimi anlamlandırarak deneyimlemek ve bunun ötesinde bir yorumlama sürecidir (Dinçer, Kütük Yılmaz ve Ekşi, 2024). Fenomenolojik araştırma, fenomene ilişkin deneyimleri sorgulayarak deneyimin özüne ulaşmaya çalışır. Bu nedenle fenomenolojik araştırma için deneyim çok önemlidir (Ersoy, 2017, s.85). Bu bağlamda, görsel sanatlar dersinde Web 2.0 araçlarıyla gerçekleştirilen etkinliklere ilişkin öğrenci ve öğretmenlerin doğrudan deneyimledikleri yaşantıların derinlemesine incelenmesi ve bu yaşantılara yükledikleri anlamların açığa çıkarılması hedeflenmiştir. Bu araştırmadaki fenomen görsel sanatlar dersinde web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin öğrenci ve öğretmenlerin doğrudan yaşadıkları deneyimlerdir.

Tablo 3.1: Yorumlayıcı Fenomenolojik Süreç

Araştırma Süreçleri	Yorumlayıcı Fenomenoloji
Araştırma paradigması	Yapılandırmacı
Amaç	Bireylerin deneyimlerine dair anlamlandırma süreçlerini anlamak
Araştırma Sorusu	Kişi belli bir durumda belli bir fenomeni nasıl deneyimler?
Örnekleme	Amaçlı örnekleme, küçük ve homojen bir grup İlgili fenomeni doğrudan deneyimlemiş kişiler
Araştırmacının Rolü	Refleksivite var, paranteze alma yok
Veri Toplama	Temel kaynak- yarı-yapılandırılmış derinlemesine görüşme Diğer otantik veri toplama yöntemleri ile desteklenebilir-katılımcı gözlem ya da sanat temelli
Veri analizi	Hermenötik analiz-veri ve notlar/parça ve Bütün arasında ileri geri döngüsel bir süreç

Kaynak: Dinçer, Kütük Yılmaz ve Ekşi (2024,s. 32)

Tablo 3.1'e göre bu çalışmada, yapılandırmacı paradigma temelinde yorumlayıcı fenomenoloji yaklaşımı benimsenmiştir. Araştırmanın amacı çerçevesinde, araştırma sorusu, öğrencilerin ve öğretmenlerin görsel sanatlar dersinde Web 2.0 araçlarını kullanma sürecinde bu fenomeni nasıl deneyimledikleridir. Amaçlı örnekleme yöntemiyle, fenomeni doğrudan deneyimlemiş küçük ve homojen bir katılımcı grubu seçilmiştir. Araştırmacı, refleksif bir tutum sergileyerek kendi önyargı ve deneyimlerini sürece dahil etmiş, paranteze alma (bracketing) uygulamamıştır. Veri toplama aşamasında, temel olarak yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiş ve sanatsal veriler ile desteklenmiştir. Toplanan veriler, yorumlayıcı fenomenolojik analiz yöntemiyle, parçalar ile bütün arasındaki ileri-geri döngüsel bir

süreçte yorumlanarak anlamlandırılmıştır. Bu yaklaşım, katılımcıların web 2.0 araçlarıyla ilgili deneyimlerinin çok boyutlu ve derinlemesine anlaşılmasını sağlamıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Fenomenolojik analizde örneklemedeki amaç istatistiki olarak genellemeye ulaşabilmek değil deneyiminle ilgili zengin bir betimlemeye ulaşmaktır. Belli bir katılımcı ya da katılımcı grubunun özelliklerinin anlaşılması yerine belli bir deneyimin anlaşılması amaçlanır (Dinçer, Kütük Yılmaz ve Ekşi, 2024). Fenomenolojik araştırmada en yaygın kullanılan örnekleme amaçlı örneklemedir. Bu bağlamda fenomenolojik çalışmalarda deneyimlerin betimlenmesi ve açıklanması üzerine odaklandığından katılımcıların tespitinde araştırmacı çalışma yaptığı okulda görsel sanatlar öğretmeni olarak görev yaptığı için amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme seçilmiştir. Amaçsal örnekleme “Çalışmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından zengin durumların seçilerek derinlemesine araştırma yapılmasına olanak tanır” (Büyüköztürk, 2018, s.92). Kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemi ise araştırmaya hız ve pratiklik kazandırır. Çünkü bu yöntemde araştırmacı, yakın olan ve erişilmesi kolay olan bir durumu seçer (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.141). Katılımcı olarak öğretmenlerin seçilmesinde ise kartopu örnekleme kullanılmıştır. Kartopu örnekleme yöntemi, araştırma evrenine ait birimlere doğrudan ulaşmanın güç olduğu ya da evren hakkında yeterli bilgiye sahip olunamadığı durumlarda tercih edilen bir tekniktir (Patton, 2005). Bu yöntemde, veri toplama süreci, bilgi açısından zengin olduğu düşünülen bireyler ve kritik vakalar üzerinden başlatılmakta; daha sonra bu kişiler aracılığıyla diğer ilgili bireylere ulaşılması yoluyla evrene dair daha kapsamlı bir veri seti oluşturulmaktadır (Creswell, 2014). Bu çerçevede, araştırmanın çalışma grubunu Resmi (devlet) bir okul olan Hakkâri ilinin Şemdinli ilçesinde bulunan 2023-2024 eğitim öğretim yılında orta ölçekli bir lisenin 11. sınıfında öğrenim gören 6 öğrenciden (3 erkek, 3 kız) ve farklı okullarda görev yapan 5 görsel sanatlar öğretmeninden oluşmaktadır. Araştırmada, katılımcı isimleri kişisel bilgilerin korunması ve gizliliği için kod isim verilerek kullanılmıştır. Araştırmaya başlamadan önce öğrencilerin velilerinden veli onay formu (Ek. 2), öğretmen ve öğrencilerden ise katılımcı onay formu (Ek.3) alınarak araştırmaya başlanılmıştır.

Tablo 3.2: Öğrencilerin Demografik Özellikleri

İsim	Sınıf	Cinsiyet
Ali	11	Erkek
Emel	11	Kız
Arda	11	Erkek
Meryem	11	Kız
Mehmet	11	Erkek
Gülperi	11	Kız

Araştırmanın çalışma grubunu Resmi (devlet) bir okul olan Hakkâri ilinin Şemdinli ilçesinde bulunan 2023-2024 eğitim öğretim yılında orta ölçekli bir lisenin 11. sınıfında öğrenim gören 3 erkek 3 kız öğrenciden oluşmaktadır.

Tablo 3.3: Öğretmenlerin Demografik Özellikleri

İsim	Cinsiyet	Görev Yaptığı Şehir	Meslekteki yılı
Aslı	Kız	Hakkâri Şemdinli	2
Burak	Erkek	Bingöl merkez	2
Melike	Kız	Hakkâri Şemdinli	2
Enes	Erkek	Hakkâri merkez	3
Saniye	Kız	Ankara	15

Doğu Anadolu ve İç Anadolu’da farklı okullarda görev yapan 5 görsel sanatlar öğretmeninden oluşmaktadır. Görsel sanatlar öğretmenlerinin meslekteki yıllarına bakıldığında 4 öğretmenin deneyim yılı 2-3 yıl iken bir öğretmenin 15 yıllık bir tecrübesi bulunmaktadır.

3.3. Araştırmacının Rolü

Bu araştırmada katılımcı araştırmacı olarak rolüm; hem sınıf içinde aktif ders yürüten bir öğretmen hem de uygulama sürecini bilimsel yöntemlerle gözlemleyip analiz eden bir araştırmacı kimliğini kapsamaktadır. Hakkâri-Şemdinli’de görev yapan bir görsel sanatlar öğretmeni olarak, 11. sınıf düzeyindeki öğrencilerle uzun süredir Web 2.0 araçlarını (Canva, Kahoot, Artsteps, Google Arts & Culture gibi) derslerime entegre ederek uygulamalar yürütmekteyim. Lisansüstü eğitim sürecimde edindiğim nitel araştırma bilgisi, sanat eğitimi ve dijital pedagojik beceriler doğrultusunda, ders uygulamalarımnda gözlemlediğim değişimleri daha sistemli biçimde inceleme ihtiyacı hissettim. Bu nedenle, tez sürecinde hem öğretmen hem araştırmacı olarak çift yönlü bir sorumluluk üstlenerek süreci planladım, uyguladım ve analiz ettim. Uygulama sürecinde öğrencilerle olan etkileşimde, onların öğrenme ihtiyaçlarına ve ilgi alanlarına göre etkinlikleri uyarlayarak esnek bir yaklaşım benimsedim; veri toplama ve yorumlama aşamalarında şeffaflık sağlamak için görüşmeleri ve gözlemleri titizlikle kaydettim. Diğer yandan, farklı şehirlerde görev yapan beş görsel sanatlar öğretmeni ile yürüttüğüm görüşmelerde, araştırmacı olarak onların ders içi deneyimlerini, karşılaştıkları zorlukları ve Web 2.0 araçlarına yönelik tutumlarını anlamaya çalıştım. Bu öğretmenlerle yapılan görüşmelerin sadece veri toplama değil, aynı zamanda mesleki dayanışma ve karşılıklı öğrenme sürecine dönüştüğünü söyleyebilirim. Öğretmenlerin aktardıkları deneyimleri analiz ederken kendi öğretmenlik deneyimimle kıyasladım; böylece hem benzerlikleri hem de farklı bağlamlarda ortaya çıkan özgün uygulamaları değerlendirme imkânı buldum. Katılımcı araştırmacı olarak, sadece veri toplayan değil, öğrenen, yeniden düşünen ve süreci tüm yönleriyle yapılandırmaya çalışan aktif bir rol üstlendim.

Yorumlayıcı fenomenolojide araştırmacı, “çift hermeneutik” olarak adlandırılan bir süreç içinde hareket eder. Yani, katılımcılar kendi deneyimlerine anlam verirken, araştırmacı da bu anlamlandırmayı yorumlayarak derinleştirir. Araştırmacı, katılımcıların ifadelerinin ardındaki niyet, duygu ve bağlamı çözümlemeye çalışırken, kendi önyargı ve deneyimlerini de fark ederek analiz sürecinde bilinçli şekilde dikkate alır. Böylelikle, hem katılımcıların dünyasına empatik bir şekilde dahil olur hem de akademik bakış açısıyla bu deneyimleri yorumlayarak araştırmanın anlamını zenginleştirir (Smith, Flowers & Larkin, 2009; Alase, 2017).

Sonuç olarak, araştırmacının rolü, veri toplama ve analiz sürecinde aktif ve etkileşimli bir konumda olup, öğretmenlerin ve öğrencilerin Web 2.0 araçlarıyla gerçekleştirdikleri öğrenme-öğretme süreçlerini hem anlama hem de yorumlama sorumluluğunu üstlenmektir.

3.4. Veri Toplama Araçları

Çalışmanın verileri görüşme yoluyla elde edilmiştir. “Görüşme yoluyla, deneyimler, tutumlar, düşünceler, niyetler, yorumlar ve zihinsel algılar ve tepkiler gibi gözlenemeyeni anlamaya çalışırız” (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 120). Derinlemesine görüşmeler fenomenolojik araştırmalarda birincil veri toplama yöntemidir. Çünkü katılımcı ile gerçekleşen doğrudan anlık etkileşim, araştırmacının deneyimini keşfetmesi için esneklik sağlar (Eatough ve Smith, 2017). Araştırmada, Web 2.0 araçlarının görsel sanatlar dersinde kullanımının işlevselliği belirlenmeye çalışıldığı için yarı yapılandırılmış görüşme formundan faydalanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, sahip olduğu belli düzeydeki standartlığı ve esnekliği nedeniyle, yazmaya ve doldurmaya dayalı testler ve anketlerdeki sınırlılığı ortadan kaldırması ve belirli bir konuda derinlemesine bilgi edinmeye yardımcı olması nedeniyle araştırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşme soruları ile (Ek.4), farklı zamanlarda 5 kez görüşme yapılmıştır. Öğretmenlerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşme soruları (Ek.5) ise farklı zamanlarda 3 kez gerçekleşmiştir. Öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmeler okul ortamında, sessiz bir alanda bireysel olarak yapılmış her bir görüşme ortalama 15-20 dk sürmüştür. Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşmeler ise hem yüz yüze hem de online olarak yapılmış ortalama 20-30 dk arası sürmüştür.

Araştırmada öğretmenlere yöneltilen sorular aracılığıyla, öğretmenlik mesleğinde Web 2.0 araçlarını nasıl kullandıkları ve bu kullanım sürecine ilişkin deneyimleri derinlemesine incelenmiştir. Bu sorular, öğretmenlerin teknolojiyi derslerinde entegrasyon biçimleri, karşılaştıkları zorluklar, elde ettikleri kazanımlar ve Web 2.0 araçlarının öğretim sürecine katkıları gibi çeşitli boyutlarda düşüncelerini ortaya koymalarına olanak sağlamıştır. Böylece, öğretmenlerin kişisel deneyimleri ve mesleki perspektifleri ışığında, Web 2.0 teknolojilerinin görsel sanatlar eğitimindeki işlevselliği ve etkisi kapsamlı şekilde değerlendirilmiştir. Ayrıca, bu veriler

öğretmenlerin teknolojiyi kullanma motivasyonları, pedagojik yaklaşımları ve dijital okuryazarlık düzeyleri hakkında da önemli bilgiler sunmuştur.

Araştırmada veri toplama aracı olarak dokümanlar da kullanılmıştır. Bu kapsamda, ders planları ve öğrenciler tarafından üretilen sanatsal çalışmalar gibi belgeler, araştırma sürecine dâhil edilmiştir. Özellikle beş haftalık uygulama sürecinde geliştirilen ders planları, araştırmanın yapısal bütünlüğünü destekleyici nitelikte veri kaynakları olarak değerlendirilmiştir. Uygulama sürecine ait bu dokümanlar, gerçekleştirilen etkinliklerin amaç, içerik, yöntem ve değerlendirme boyutlarını yansıttığı için analiz sürecine önemli katkılar sağlamıştır. Ayrıca öğrencilerin süreç içerisinde ortaya koyduğu görsel ürünlerde deneyimledikleri öğrenme sürecine dair somut veriler sunmuş; öğrencilerin Web 2.0 araçlarını nasıl algıladıkları ve bu araçlar aracılığıyla sanatsal üretimlerini nasıl şekillendirdikleri konusunda çıkarımlarda bulunulmasına olanak tanımıştır.

Araştırmada, sanatsal çalışmalardan veri toplama aracı olarak yararlanılmıştır. Katılımcıların deneyimlerini daha doğrudan ve özgün biçimde anlayabilmek amacıyla, Web 2.0 araçları kullanılarak çeşitli sanatsal etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Bu etkinlikler arasında sanal müze gezileri, Canva platformunda afiş tasarlama, Artsteps uygulamasıyla dijital sanat sergisi oluşturma gibi interaktif ve yaratıcı çalışmalar yer almıştır. Bu yöntemler, katılımcıların sadece teorik düzeyde değil, uygulama sürecinde de Web 2.0 teknolojilerini deneyimlemelerine olanak sağlamış, böylece öğrenme süreçlerine dair daha zengin ve derinlemesine veri toplanmasına imkân tanımıştır. Sanatsal çalışmaların veri toplama aracı olarak kullanılması, katılımcıların duyu, algı ve yaratıcılık boyutlarını harekete geçirerek, fenomenin farklı yönlerinin ortaya konmasına katkı sağlamıştır. Ayrıca, bu süreçte elde edilen veriler, katılımcıların teknolojiyi kullanma biçimleri ve bu deneyimlere yükledikleri anlamlar açısından kapsamlı bir anlayış geliştirilmesine zemin hazırlamıştır.

Araştırmada, araştırmacı tarafından tutulan gözlem notları da sürece dâhil edilmiştir. Araştırmanın uygulama sürecinde, öğrencilerin etkinliklere yönelik katılım düzeyleri, etkileşimleri, yaratıcı üretim süreçleri ve Web 2.0 araçlarını kullanma süreçleri gözlemlenmiş ve bu gözlemler kayıt altına alınmıştır. Bu notlar, öğrencilerin sürece ilişkin davranışlarını, duygusal tepkilerini ve öğrenme eğilimlerini daha yakından

anlamak amacıyla analiz sürecinde destekleyici veri olarak kullanılmıştır. Böylece, elde edilen yalnızca görüşmelere değil, aynı zamanda sınıf içi dinamiklerin doğrudan gözlemlenmesine dayalı bulgularla da zenginleştirilmiştir. Bu durum, elde edilen verilerin bütüncül bir bakış açısıyla yorumlanmasına katkı sağlamıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Fenomenolojik analiz, bir deneyimin bireyler için ne anlama geldiğini anlamaya çalışan bir yöntemdir. Bu yöntem, özellikle insan deneyimlerini derinlemesine anlamak için bireylerin algılarına, duygularına ve yaşantılarına odaklanır. Fenomenolojik analiz, kişilerin bir olguya ilişkin deneyimlerinin özünü ve anlamını kavramayı ve aydınlatmayı amaçlar (Patton, 2002, s. 482). Aynı zamanda, fenomenolojik analiz ile benzer olayları ve durumları tecrübe eden bireylerin hikayelerinin herhangi bir çarpıtma ya da kovuşturma olmaksızın ifade edilebilmesine olanak tanınır (Alase, 2017, s.11). Fenomenolojik araştırmada iki ana yaklaşım vardır: Bunlar betimleyici fenomenoloji ve yorumlayıcı fenomenolojidir. Bu iki yaklaşım da temelde fenomene ilişkin kişisel deneyimleri ortaya çıkarmaya yönelik olmasına karşın, bakış açısı ve odak noktası bakımlarından birbirinden farklılaşmaktadır (Ersoy, 2017, s.88). Bu araştırmada yorumlayıcı fenomenolojik analiz (YFA) kullanılmıştır. Analiz süreci yorumlayıcı fenomenolojik yaklaşımda, katılımcı ile araştırmacının ortak bir çalışması olarak ortaya çıkar. Bu yaklaşımda temel amaç, bireylerin yaşadıkları deneyimlerin anlamını derinlemesine açığa çıkarmaktır. Veri çözümlemesi sırasında, araştırmacı, katılımcının deneyimlediği olaya dair düşüncelerini ve bu deneyimden çıkardığı anlamları yorumlama sürecine girer. Başka bir deyişle, araştırmacı katılımcının deneyimine ilişkin kendi yorumunu yaparak, deneyimin çok katmanlı yapısını anlamaya çalışır. Bu süreçte, hermenötik yaklaşımın önemli bir unsuru olan döngüsel analiz yöntemi benimsenir; bu yöntemde metnin parçaları ve bütünü arasında sürekli bir geri dönüş ve ileri-geri gidip gelme söz konusudur. Böylece metnin anlamı, detaylar ve genel bağlam arasındaki etkileşim yoluyla derinlemesine incelenir ve yorumlanır (Smith ve Osborn,2008).Bu araştırmada YFA’da analiz basamakları şu şekildedir:

1. Okuma ve tekrar okuma: Veri analizinde ilk basamağı görüşme metnlerinin tekrar ve tekrar okunmasıdır. Bu süreçte katılımcılara yapılan görüşmelerden sonra transkript işlemi yapılmıştır. Sonrasında ilk veriler tekrar -tekrar

okunmuştur. Bu okuma sırasında transkripti belirli bölümlerinin içerdiği anlama dair notlar kenar boşluğuna yazılmıştır. Kelimeler, çağrışımlar ya da pedagojik süreçler düşünülerek notlar eklenmiştir.

2. Keşfedici notlar: bu aşamada okuma ve yeniden okumalar yoluyla görüşme metnindeki anlamsal içerik ve dilin nasıl kullanıldığı incelenir. Bu süreçte veriler tekrar okunmuş ve metinde ilgili ve ilginç olan yerler not alınmıştır. Araştırmacı verilere bu şekilde daha hâkim olmuştur. Bu aşamada katılımcılar için önemli olan ilişkiler, durumlar, olaylar, süreçlerin anlamını ortaya koyan notlar alınmıştır. Bu keşfedici notlarda (Smith, Flowers ve Larkin, 2021) kelimeler, deyimler, açıklamalara odaklanıldığı gibi, katılımcının kullandığı dil, ses tonu, gibi öğelerde analiz edilebilir. Ayrıca araştırmacı keşfedici notlar için kavramsal yorumları da kullanır. Bu çerçevede aşağıda örnek bir veri analiz kesiti verilmiştir:

Tablo 3.4: Keşfedici Notlara Örnek Veri Analiz Kesiti

Orijinal Metin	Keşfedici Notlar
Araştırmacı: Görsel Sanatlar derslerinde Web 2.0 araçlarını kullanıyor musunuz? - Bu araçları derslerinize entegre ederken ilk karşılaştığınız zorluklar-kolaylıklar nelerdi? Katılımcı: Evet Web 2.0 araçlarından sınırlı olarak dersimde kullanıyorum. MEB’ de Görsel sanatlar öğretmeni olarak çalışma hayatına başlamadan önce Grafik tasarımcı olarak çalıştığım için atandıktan sonra da teknolojiyi yakından takip ettim. Web 2.0 araçlarına büyük bir ilgim var ama tabi Web 2.0 araçlarının derse entegrasyon aşamasında sorunlarla karşılaşıyorum.	Grafik tasarım Teknolojiye ilgisini belirtmek istiyor. Web 2.0 araçlarına büyük bir ilgisi var ama karşılaştığı zorluklarda bulunuyor. Web 2.0’ın derse entegrasyonu Akıllı tahta kullanımı Ders sürelerinin yetersizliği Akıllı tahta uygulaması ne kadar etkili? Öğretmenin teknolojiyi kullanabilmesi ancak öğrencinin ve okulun şartlarının uygun olmayışından bahsediyor. Eğitim sisteminde teknoloji sorunları neler?

Tablo 3.4: Keşfedici Notlara Örnek Veri Analiz Kesiti (Devamı)

Orijinal Metin	Keşfedici Notlar
Bunlardan en temeli Akıllı tahtaların çok verimli çalışmaması. Ders sürelerinin bu tarz uygulamalar için yetersiz olması. Ve tabi ki öğrencilerin bu gibi araçlara bireysel olarak okul ortamında ulaşamamaları. Bireysel olarak telefon, tablet veya bilgisayar kullanımı mümkün olmadığından sadece akıllı tahta kullanarak tüm sınıfa etkinlik düzenlemek -özellikle kalabalık mevcutlu sınıflarda- çok zor olabiliyor.	

3. Deneyimsel ifadeler oluşturma: bu aşamada transkript üzerinde verinin yoğunluğunu azaltmak önemlidir. Bu süreçte katılımcılara ait deneyimsel ifadeler oluşturulur. Deneyimsel ifadeler diğer bir deyişle beliren kategoriler olarak düşünülebilir. Deneyimsel ifadeler parçanın psikolojik özünü karşılayacak şekilde kavramsallaştırılmalıdır. Katılımcının söylemleri ve araştırmacının yorumunu içermelidir (Smith vd., 2021). Bu çerçevede aşağıda örnek bir veri analiz kesiti verilmiştir:

Tablo 3.5: Deneyimsel İfadeler Oluşturmaya İlişkin Örnek Veri Analiz Kesiti

Deneyimsel ifadeler	Araştırmacı: Web 2.0 araçlarıyla öğrencilere nasıl geri bildirim veriyorsunuz? - Dijital araçlar üzerinden verilen geri bildirimlerin geleneksel yöntemlere kıyasla farklılıkları nelerdir
Bireysel ihtiyaçlara göre web 2.0 araçlarını düzenleyebiliyor. Web 2.0 araçlarını motivasyon artırmada etkili kullanım söz konusu	Web 2.0 araçları sayesinde öğrencilere hızlı ve kişiselleştirilmiş geri bildirim sağlıyorum. Canva, Padlet veya Google Slides gibi platformlarda öğrencilerin çalışmalarına doğrudan çevrimiçi yorumlar bırakıyor, güçlü yönleri vurguluyor ve geliştirilmesi gereken noktaları belirtiyorum.

Tablo 3.5: Deneyimsel İfadeler Oluşturmaya İlişkin Örnek Veri Analiz Kesiti (Devamı)

Dijital araçlar ile geleneksel değerlendirme süreçlerini karşılaştırarak dijital araçların etkililiğinden bahsediyor. Web 2.0 araçlarının avantajlarının farkındalığı Yapılandırılmış öğrenme deneyimi oluşturma isteği	Google Classroom, Jamboard gibi araçlar üzerinden ise metin yorumları, açıklamalar ve işaretlemeler yaparak detaylı bir değerlendirme sunuyorum. Ayrıca, video veya ses kaydı gibi zengin medya formatlarıyla geri bildirim vererek öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına göre destek sağlıyorum. Bu yöntemler, öğrencilerin motivasyonunu artırıyor ve öğrenme sürecine aktif katılımını teşvik ediyor. Dijital ve Geleneksel Geri Bildirim Arasındaki Farklar Dijital araçlar üzerinden verilen geri bildirim, daha hızlı, çeşitli ve esnek olduğu için öğrencilerin çalışmalarını anında gözden geçirmesine ve iyileştirmesine imkân tanır. Dijital yorumlar metin, ses veya video şeklinde verilebildiğinden, geri bildirim süreci daha etkileşimli hale gelir.
	Geleneksel yöntemlerde ise geri bildirim genellikle kâğıt üzerinde yazılı yorumlar veya yüz yüze yapılan sözlü değerlendirmelerle sınırlıdır, bu da daha zaman alıcı olabilir. Ayrıca dijital geri bildirim, öğrencilerin çalışmalarının kaydedilmesini ve ilerlemelerinin izlenmesini kolaylaştırarak daha yapılandırılmış bir öğrenme deneyimi sağlar.

Deneyimsel ifadeler betimleme ve yorumlama sürecini içermektedir. Finlay'e göre (2011), YFA analiz sürecinde birinci aşamada katılımcının gözünden fenomen betimlenir (keşfedici notlar), ikinci aşamada ise bu betimlemenin ötesine geçilerek katılımcının deneyimlerine yükledikleri anlamlar keşfedilir yani deneyimsel ifadeler ortaya çıkarılır (akt., Dinçer, Kütük yılmaz ve Ekşi, 2024, s. 107)

4. Ortaya çıkan deneyimsel ifadeler listelendikten sonra bunlar arasında bağlantıların, ilişkilerin ve örüntülerin incelenmesi: bu aşamada deneyimsel ifadeler bir araya gelerek kümelenmiş, kimisi ise küçük parçalara ayrılmıştır. Diğer bir deyişle, temalar kümelenerek alt temalar oluşturulmuştur.

5. Kişisel deneyimsel temaların isimlendirilmesi ve tablolaştırılması: Bu aşamada kişisel deneyimsel ifadelerden oluşan kümelere içerdikleri anlamı karşılayabilecek isimler verilmiştir (Dinçer, Kütük Yılmaz ve Ekşi, 2024). Diğer bir deyişle, tema ve alt temalar oluşturulmuştur. Bu çerçevede aşağıda örnek bir veri analiz kesiti verilmiştir:

Tablo 3.6: Kişisel Deneyimsel Temalara İlişkin Örnek Veri Analiz Kesiti

Kişisel deneyimsel temalar	Alıntılar
Kahoot Uygulaması	
Kalıcı öğrenme sağladığı için etkili olduğunu düşünüyor Dikkat çekici olduğu için kullanımını tavsiye ediyor	Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarından kahoot uygulamasında hazırlanan etkinlikler ile ilgili ne düşünüyorsunuz? Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarından kahoot uygulamasında hazırlanan etkinlikte çok güzel şeylere rastladım gerçekten bütün öğrencilere bu uygulamayı öneriyorum . Kötü yanının asla olmadığını düşünüyorum çünkü bize öğrendiğimiz sanatlar hakkında sürekli sorular soruyor ve böyle sorular sordukça daha fazla akılda kalıcı hale geldiğini düşünüyorum. Diğer derslerde de kullanılmasını isterim. Bu uygulama öğrenim zorlukları olanlar ve dikkat dağınıklığı olanlar için çok güzel bir uygulama çünkü dikkat çekici ve eğlenceli.
Dijital araçlarda sanatsal yaratım süreci	

Tablo 3.6: Kişisel Deneyimsel Temalara İlişkin Örnek Veri Analiz Kesiti (Devamı)

	Görsel Sanatlar derslerinde öğrencilerinizin dijital araçlarla sanat yaratma süreçlerini nasıl gözlemliyorsunuz?
Sanatsal yaratım süreçlerini yakından takip	Çeşitlilik fazla olduğu için yaratıcılıkta artabiliyor. Faydalı olduğunu düşünüyorum. Öğrencilerimin dijital araçlarla sanat yaratma süreçlerini, yaptıkları seçimler ve kullandıkları teknikler üzerinden yakından takip ediyorum. Özellikle renk, kompozisyon ve efektleri nasıl entegre ettiklerine dikkat ederek yaratıcı düşünme becerilerini gözlemliyorum. Bu süreçte karşılaştıkları sorunlara getirdikleri çözümler, sanatsal gelişimlerine dair değerli ipuçları sunuyor.
Yaratıcı düşünme becerilerini gözlemlediği için rahat	
Sanatsal süreçte alternatif sunmasını etkili buluyor	
Gözlem yapabildiği için etkili buluyor	Akıllı tahta ile yapılan etkinliklerde öğrenciler sıra ile tahtaya gelip etkinlikte rol oynuyorlar. Dijital araçlarla sanat yaratma süreçlerinde öğrenci tam potansiyeli yansıtamasa da öğrenci tasarımı oluşturmasında ben ve tüm sınıf tarafından gözlemleniyor. Böylelikle her sıra değiştiğinde yapılan hatalarda azalma oluyor ve önce gelen öğrenci hata yapmış dahi olsa o andaki düzeltmelerimle o da hatanın kaynağını gözlemleyip öğreniyor.
Hata payını azalttığını ve geribildirim için etkili olduğunu düşünüyor	

6. Bir sonraki görüşme metninin/vakanın analizine devam etme: Bu aşamada ilk görüşmenin analizinden sonra diğer katılımcıların görüşmelerine devam edilmiş ve aynı şekilde analiz yapılmıştır. Tüm katılımcıların verileri aynı aşamalardan geçirilerek incelenmiştir.

7. Kişisel deneyimsel temalardan grup deneyimsel temaları oluşturma: Bu aşamada katılımcıların deneyimlerindeki ortak ve özgün yanları ortaya koymak amaçlanır. Bu son YFA analiz aşamasında kişisel deneyimsel temalardan grup deneyimsel temalar oluşturulmuştur. Diğer bir deyişle ana temalara ulaşılmıştır. Bu bağlamda araştırmada, “Web 2.0 Araçlarının Sanatsal Yaratıcılığı ve İfade Gücünü Desteklemesi, İş birliği ve Katılım: Web 2.0 Araçlarının Öğrenme Sürecine Etkisi, Teknolojik Becerilerin Gelişimi ve Dijital Okuryazarlık, Öğretim Yöntemlerinde Dönüşüm: Öğretmenlerin-Öğrencilerin Web 2.0 Araçlarına Yönelik Deneyimleri” olmak üzere 4 ana temaya ulaşılmıştır. Bu çerçevede aşağıda örnek bir veri analiz kesiti verilmiştir:

Tablo 3.7: Grup Deneyimsel Temalara İlişkin Örnek Bir Veri Analiz Kesiti

Grup deneyimsel temalar	Grup düzeyindeki alt temalar	İlgili deneyimsel ifadeler	Alıntılar
İş birliği ve Katılım: Web 2.0 Araçlarının Öğrenme Sürecine Etkisi Ana Temasına	Sanal Deneyimler ve Müze Gezileri	Fırsat eşitliği sağladığı için gerekli buluyor Bilgi edindirme Erişim imkânı sağladığı için mutlu Sanat eserlerini görebildiği için derste aktif olduğunu düşünüyor	Ali: "Gidemediğimiz müzeleri sanal bir şekilde gezme imkânı sağlıyor, gerçek hayattaki gibi olmuyor ama hiç görmemekten daha iyi." Emel: "Uygulama üzeri müzeleri istediğimiz kadar gezebiliyoruz." Mehmet: "Ulaşım zorlukları olup da müzeleri görmek isteyenler için mükemmel bir uygulama." Arda: Sanal müzeleri gezerek derslere aktif katılım sağladık."

3.6. Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmada inandırıcılığı sağlamak amacıyla araştırmacı, katılımcılarla birden fazla görüşme yaparak elde edilen verileri tekrar değerlendirip katılımcı onayına sunmuş, bu sayede betimlenen durumun gerçekliği üzerine birlikte çalışılmıştır. Çeşitlilik ilkesi doğrultusunda öğrenci ve öğretmen görüşmeleri, dokümanlar, sanatsal çalışmalar ve araştırmacı gözlemleri kullanılmıştır. Aktarılabilirlik için araştırma süreci, katılımcı özellikleri, ortam ve veri toplama yöntemleri ayrıntılı biçimde açıklanmış, böylece benzer bağlamlarda uygulanabilirliğe zemin hazırlanmıştır. Güvenilirlik sağlamak amacıyla elde edilen kodlar ve temalar bir uzmanla paylaşılmış, analiz süreci dış denetimle desteklenmiştir. Doğrulanabilirliği sağlamak için araştırmanın her aşaması açık, nesnel ve şeffaf biçimde yürütülmüş; yorumların verilerle tutarlılığı katılımcı alıntlarıyla desteklenmiştir. Ayrıca, görüşmeler ve doküman paylaşımları öncesinde katılımcı ve öğretim üyesinden gerekli etik izinler alınmış, gizlilik ve gönüllülük esaslarına uygun hareket edilmiştir.

3.7. Araştırma Uygulama Süreci

3.7.1. Birinci Haftaya İlişkin Uygulama Süreci

İlk hafta, öğrencilere yürütülecek süreç hakkında kapsamlı bilgi verilmiş; gerçekleştirilecek etkinlikler ve işlenecek konular detaylı şekilde açıklanmıştır. Ayrıca, öğrenci ve veli izinleri ilgili prosedürler doğrultusunda alınmıştır.

3.7.2. İkinci Haftaya İlişkin Uygulama Süreci- Müzelerde İnceleme ve Uygulama

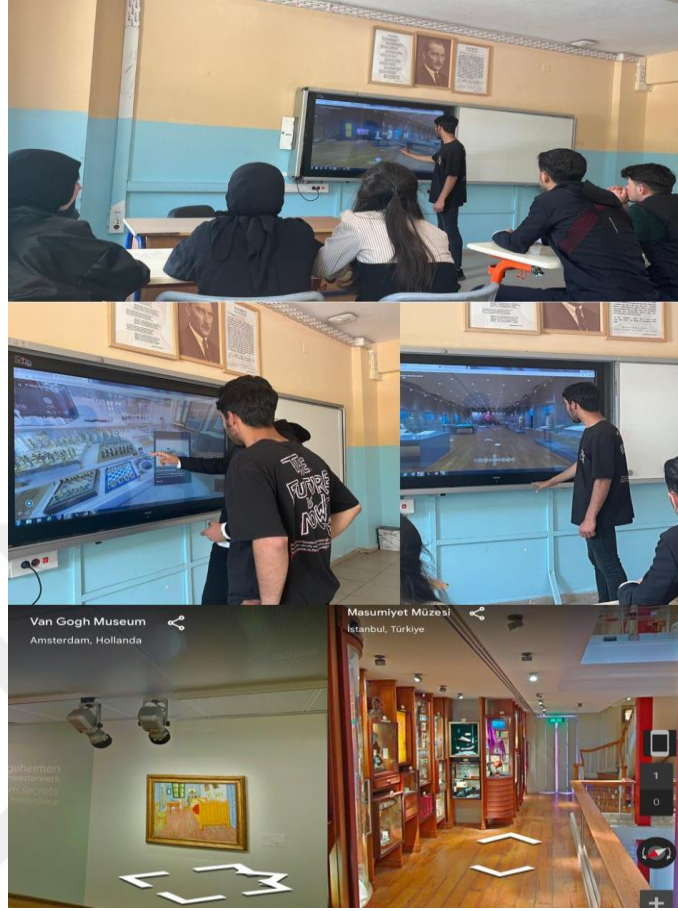
11. sınıf MEB (2016) müfredatına uygun olarak “11.2.1. Müzelerde İnceleme ve Uygulama III” konusuyla ilişkili ders planı hazırlanmış ve uygulanmıştır. Bu kapsamda, öğrenciler Web 2.0 araçlarından Google Arts & Culture platformu ile Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü’ne bağlı müze ve öğrenim yerlerine ait resmi çevrim içi "Sanal Müze" platformu ([<https://sanalmuze.gov.tr/>]) üzerinden sanal geziler gerçekleştirmişlerdir. Ders süreci aşağıdaki tabloda belirtilen şekilde yürütülmüştür.

Tablo 3.8: Görsel Sanatlar Ders Planı – Müzeler

Konu	Müzelerde İnceleme ve Uygulama
Süre	40+40 Dakika
Amaç	Öğrencilere müze kültürünü kazandırmak ve sanal müzeleri tanıtmak.
Yöntem	Teorik anlatım, akıllı tahtadan sanal müze gezisi, bireysel keşif.
Etkinlikler	Derse müzelerin önemi ve sanat tarihi açısından katkıları anlatılarak başlanır. Akıllı tahtada çeşitli sanal müzeler (örneğin Louvre, MET, Topkapı Sarayı) açılarak gezilir. Öğrenciler istedikleri müzeyi açarak serbest bir şekilde inceleme yapar. Müzelerde dikkatlerini çeken eserler hakkında kısa paylaşımlar yapmaları istenir.

Ders, öğrencilerin müze kültürünü kazanmaları ve sanal müzeleri tanımaları amacıyla yapılandırılmıştır. İlk olarak, öğretmen müzelerin tarihsel önemi ve sanat tarihine katkıları hakkında teorik bilgi sunmuştur. Bu aşamada müzelerin kültürel ve eğitimsel rollerine vurgu yapılmıştır. Ardından, akıllı tahta kullanılarak çeşitli önemli sanal müzeler öğrencilere tanıtılmıştır. Louvre Müzesi, Metropolitan Museum of Art (MET) ve Topkapı Sarayı gibi dünya çapında bilinen müzelerin sanal gezileri gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler, sınıf ortamında bu müzeleri interaktif bir şekilde inceleme fırsatı bulmuşlardır. Dersin sonraki bölümünde, öğrenciler bireysel olarak ilgi duydukları müzeleri seçerek derinlemesine keşif yapmışlardır. Bu serbest inceleme sürecinde, öğrencilerin dikkatini çeken eserler üzerine kısa paylaşımlar yapmaları teşvik edilmiştir. Böylece hem eleştirel düşünme becerileri geliştirilmiş hem de görsel okuryazarlık güçlendirilmiştir. Tüm bu süreç, etkileşimli ve katılımcı bir öğrenme ortamı oluşturularak tamamlanmıştır.

Şekil 3.1: 2. Haftaya ait görseller



Öğrenciler sanal müze uygulamasını ilk kez deneyimlerken kısa süreli bir alışma süreci yaşamışlardır. Uygulamanın arayüzüne ve yönlendirmelerine aşina olmadıkları için başlangıçta nasıl hareket edeceklerini ve içerikler arasında nasıl geçiş yapacaklarını anlamaya çalışmışlardır. Bu süreçte bazı zorluklarla karşılaşsalar da öğrencilerin keşfetme isteği ve merakı oldukça yüksekti. Gezilen müzeler yalnızca tarihî ve sanatsal içeriklerle sınırlı kalmamış; oyuncak müzesi, satranç müzesi gibi bireysel ilgi alanlarına hitap eden müzeler de ziyaret edilmiştir. Öğrencilere kendi meraklarına göre seçim yapma özgürlüğü tanınması, katılımı ve motivasyonu artırmıştır. Genel olarak sanal müze deneyimi, öğrencilerin hem dijital becerilerini hem de kültürel farkındalıklarını geliştiren etkili bir öğrenme süreci sunulduğu gözlenmiştir [araştırmacı gözlem notları [AGN:15/02/3024]

3.7.3. Üçüncü Haftaya İlişkin Uygulama Süreci- Geleneksel Türk Sanatları

11. sınıf MEB müfredatına uygun olarak “11.1.3. Geleneksel Türk Sanatları II” konusuyla ilişkili ders planı hazırlanmış ve uygulanmıştır. Dersin ilk bölümünde, Ebru, Hat, Minyatür ve Çini gibi geleneksel Türk sanatları hakkında teorik bilgiler kapsamlı bir şekilde aktarılmıştır. Konunun pekiştirilmesi amacıyla, Web 2.0 araçlarından Kahoot platformu kullanılarak ilgili konuya yönelik testler hazırlanmış ve öğrencilere interaktif oyunlar şeklinde uygulanmıştır. Ders süreci aşağıdaki tabloda belirtilen şekilde yürütülmüştür.

Tablo 3.9: Görsel Sanatlar Ders Planı – Geleneksel Türk sanatları II

Konu	Geleneksel Türk Sanatları II
Süre	40+40 Dakika
Amaç	Öğrencilere Geleneksel Türk Sanatları hakkında bilgi vermek ve uygulamalarla pekiştirmek.
Yöntem	Teorik anlatım, kahoot uygulaması üzerinden soru-cevap ve etkinlik.
Etkinlikler	Geleneksel Türk sanatları (Ebru, Hat, Minyatür, Çini) hakkında teorik bilgi verilir. Öğrencilerle bu sanatların özellikleri ve tarihi hakkında tartışmalar yapılır. kahoot uygulaması üzerinden konu ile ilgili sorular yönlendirilir ve interaktif etkinlikler yapılır.

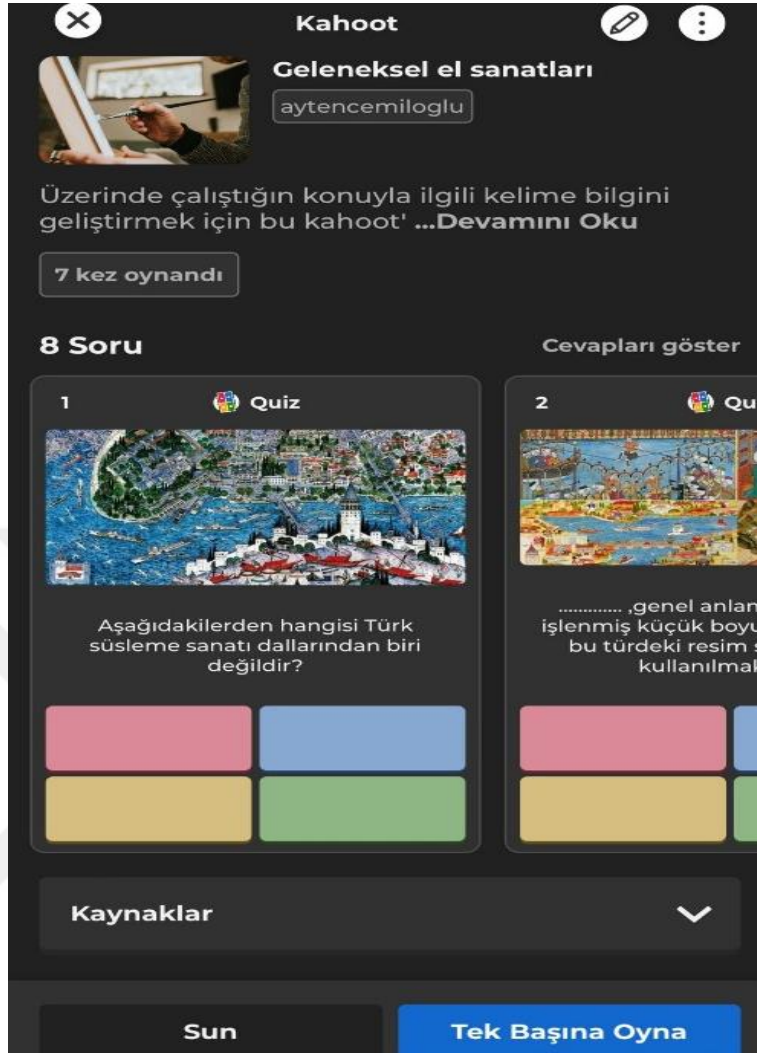
Ders, öğrencilerin Geleneksel Türk Sanatları hakkında bilgi edinmelerini ve öğrendiklerini pekiştirmelerini sağlamak amacıyla planlanmıştır. İlk aşamada, öğretmen tarafından Ebru, Hat, Minyatür ve Çini gibi başlıca Geleneksel Türk Sanatları hakkında teorik bilgiler sunulmuştur. Bu kapsamda her sanat dalının teknik özellikleri, tarihsel gelişimi ve kültürel önemi üzerinde durulmuştur. Teorik anlatımın ardından, öğrencilerle bu sanatların temel özellikleri ve tarihsel bağlamı hakkında etkileşimli tartışmalar gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin konuya dair görüş ve soruları teşvik edilerek, öğrenme süreci aktif hale getirilmiştir. Dersin uygulama bölümünde, Kahoot platformu kullanılarak konuya ilişkin hazırlanan soru-cevap etkinlikleri düzenlenmiştir. Bu interaktif uygulama sayesinde öğrencilerin konuyla ilgili bilgileri pekiştirmeleri ve

motivasyonlarının artırılması hedeflenmiştir. Böylece, teori ve uygulamanın dengeli bir şekilde harmanlandığı, katılımcı ve dinamik bir öğrenme ortamı oluşturulmuştur.

Şekil 3.2: Kahoot Uygulamasından Örnek



Şekil 3.3: Kahoot Uygulamasından Örnek



Kahoot uygulamasının öğrencilerin kişisel cihazlarına indirilmesi ve hesap oluşturma sürecinde bazı teknik aksaklıklar yaşanmıştır. Özellikle internet bağlantısı problemleri ve uygulamaya ilk kez erişim nedeniyle öğrenciler başlangıçta zorluk çekmiştir. Ancak bu sorunlar kısa sürede giderilmiş ve tüm öğrencilerin uygulamayı sorunsuz bir şekilde kullanması sağlanmıştır. Uygulamanın kurulmasının ardından, öğrenciler için önceden oluşturulmuş soru setleriyle çeşitli etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler bu etkinliklere büyük bir istekle katılmış, oyunlaştırma temelli yapı sayesinde derse olan ilgileri artmıştır. Etkinlik sırasında öğrenciler arasında tatlı bir rekabet ortamı oluşmuş, “Ben daha çok bildim” gibi ifadelerle eğlenceli bir yarış atmosferi gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin tekrar oynamak istemeleri ve farklı konularla da benzer etkinliklerin yapılmasını talep etmeleri, bu tür dijital araçların öğrenme motivasyonunu artırıcı etkisi gözlemlenmiştir. [AGN:12/03/2024]

3.7.4. Dördüncü Haftaya İlişkin Uygulama Süreci - Grafik Sanatlar

11. sınıf MEB müfredatına uygun olarak “11.3.2. Grafik Sanatlar” konusuyla ilişkili bir ders planı hazırlanmış ve uygulanmıştır. Ders kapsamında, grafik tasarımın temel prensipleri olan renk, tipografi ve kompozisyon öğeleri detaylı bir şekilde anlatılmıştır. Ardından, Canva uygulaması sınıfta öğrencilere tanıtılmış ve kısa bir kullanım eğitimi verilmiştir. Öğrenciler, 19 Mayıs teması doğrultusunda bir afiş tasarımı gerçekleştirmişlerdir. Ders süreci aşağıdaki tabloda belirtildiği şekilde yürütülmüştür.

Tablo 3.10: Görsel Sanatlar Ders Planı – Grafik Sanatlar

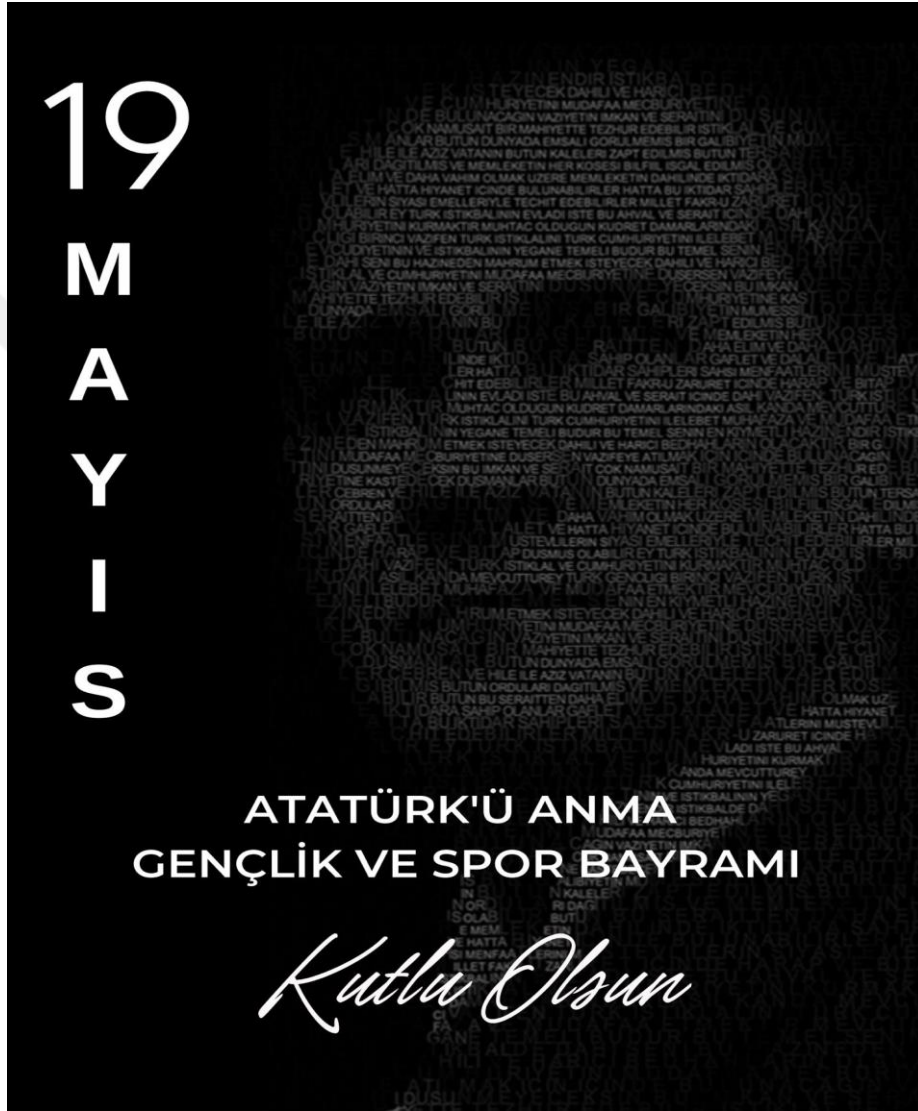
Konu	Grafik Sanatlar
Süre	40+40 Dakika
Amaç	Öğrencilere grafik tasarımın temel prensiplerini öğretmek ve Canva kullanımı kazandırmak.
Yöntem	Teorik anlatım, Canva uygulaması tanıtımı, afiş tasarımı etkinliği.
Etkinlikler	Grafik tasarımın temel prensipleri (renk, tipografi, kompozisyon) anlatılır. Canva uygulaması sınıfta açılarak kısa bir kullanım eğitimi verilir. Öğrencilerden 19 Mayıs ile ilgili bir afiş tasarımları istenir. Hazırlanan afişler sınıfta paylaşılır ve değerlendirilir.

Ders, öğrencilerin grafik tasarımın temel prensiplerini öğrenmeleri ve dijital araçları kullanarak özgün tasarımlar geliştirmeleri amacıyla planlanmıştır. İlk bölümde, grafik tasarımın temel öğeleri olan renk, tipografi ve kompozisyon hakkında teorik bir sunum yapılmıştır. Bu kavramların görsel iletişimdeki rolü ve estetik etkileri örnekler üzerinden açıklanmıştır. Teorik anlatımın ardından, dijital tasarım aracı olarak Canva uygulaması sınıfta açılarak öğrencilere kısa bir kullanım eğitimi verilmiştir. Öğrenciler Canva'nın arayüzünü tanıma, şablon kullanımı, görsel yerleştirme ve yazı biçimlendirme gibi temel işlevleri uygulamalı olarak öğrenmişlerdir.

Uygulama aşamasında, öğrencilerden 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı temalı özgün bir afiş tasarımları istenmiştir. Öğrenciler tasarım

sürecinde öğrendikleri ilkeleri dikkate alarak bireysel çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. Dersin sonunda, hazırlanan afişler sınıfta paylaşılmış ve hem öğretmen hem de öğrencilerin katılımıyla değerlendirme yapılmıştır. Bu değerlendirme süreci, görsel analiz ve eleştirel düşünme becerilerinin gelişimine katkı sağlamıştır.

Şekil 3.4: Ali'nin Afiş Çalışması



Canva uygulaması kullanımı sırasında öğrenci Ali, siyah-beyaz temalı bir afiş tasarlamak istediğini belirtmiştir. Bu doğrultuda, öncelikle benzer tasarımlara ait örnek afiş çalışmalarını incelemiş ve ilham verici unsurları belirlemiştir. Ardından, oluşturmak istediği afişin içeriğine uygun görselleri toplayarak tasarım sürecine başlamıştır. Süreç sonunda kendi estetik tercihleri ve yaratıcılığı doğrultusunda siyah-beyaz konseptli afişini başarıyla tamamlamıştır [AGN:08/04/2024].

Şekil 3.5.: Emel'in Afiş Çalışması



Afiş tasarımı sürecinde öğrenci Emel, kırmızı rengin ağırlıkta olduğu, Türk bayrağı ve Atatürk posterini içeren bir çalışma yapmayı tercih etmiştir. Tasarıma başlamadan önce, belirlediği tema doğrultusunda görseller toplamış ve afişin genel kompozisyonuna yönelik hazırlıklarını tamamlamıştır. Ardından, topladığı görselleri kullanarak kendi estetik bakış açısını yansıtan anlamlı ve etkileyici bir afiş tasarımı ortaya koymuştur [AGN:08/04/2024].

Şekil 3.6: Arda'nın Afiş Çalışması



Öğrenci Arda, afiş tasarımı sürecinde arka planda daha soluk ve sade bir renk paleti kullanmayı tercih etmiştir. Bu sakin zemin üzerine hilal, yıldız ve Atatürk silueti yerleştirerek dengeli ve anlam yüklü bir kompozisyon oluşturmuştur. Kullandığı öğelerle sade ama etkileyici bir görsel bütünlük sağlamış, tasarımında hem estetik hem de sembolik öğeleri başarılı biçimde bir araya getirmiştir [AGN:08/04/2024].

Şekil 3.7: Meryem'in Afiş Çalışması



Öğrenci Meryem, afiş tasarımında Bandırma Vapuruna göndermede bulunarak bir vapur görseli ile Atatürk silüetini kullanmıştır. Bu iki güçlü simgeyi uyumlu bir şekilde yerleştirerek hem görsel hem de anlam açısından dengeli bir afiş tasarımı ortaya koymuştur. Seçtiği öğeler, tarihi göndermelerle desteklenmiş ve afişin iletmek istediği mesajı etkili biçimde yansıtmak için düzenlenmiştir [AGN:08/04/2024].

Şekil 3.8: Mehmet'in Afiş Çalışması

19 Mayıs



Kutlu Olsun

Öğrenci Mehmet, afiş tasarımıyla sade ama anlam yüklü bir yaklaşım benimsemiştir. Tasarımında bir yıldız ve hilal figürüne yer vermiş, hilalin içine ise at üzerinde ilerleyen Atatürk silüetini yerleştirmiştir. Kırmızı ve beyaz renklerin hâkim olduğu bu çalışmada Mehmet, milli simgeleri sade bir kompozisyon içinde etkili biçimde kullanarak dikkat çekici bir afiş ortaya koymuştur [AGN:08/04/2024].

Şekil 3.9: Gülperi'nin Afiş Çalışması



Öğrenci Gülperi, afiş tasarımı kenarlarda koyu tonların, merkeze doğru ise kırmızı renk geçişlerinin kullanıldığı dikkat çekici bir arka plan tercih etmiştir. Arka planda Türk bayrağına yer veren Gülperi, bayrağın merkezine Atatürk'ün bir portresini ekleyerek güçlü bir görsel vurgu oluşturmuştur. Renk geçişleriyle derinlik etkisi

yaratılan bu afişte, milli değerleri öne çıkaran estetik ve etkili bir kompozisyon ortaya koymuştur [AGN:08/04/2024].

3.7.5. Beşinci Haftaya İlişkin Uygulama Süreci - Renkli Resim Uygulamaları

11. sınıf MEB müfredatına uygun olarak “11.3.4. Renkli Resim Uygulamaları III” konusuyla ilgili ders planı hazırlanmış ve uygulanmıştır. Ders kapsamında öğrencilere akrilik boyalar tanıtılmış, renk karışımları ve uygulama teknikleri ayrıntılı bir şekilde gösterilmiştir. Öğrenciler özgün tuval çalışmalarını tamamladıktan sonra, eserler Artsteps uygulamasına yüklenerek sanal bir sergi oluşturulmuştur. Ders süreci aşağıdaki tabloda belirtildiği şekilde yürütülmüştür.

Tablo 3.11: Görsel Sanatlar Ders Planı – Akrilik Boya ile Tuval Çalışmaları

Konu	Renkli Resim Uygulamaları -Akrilik Boya ile Tuval Çalışması
Süre	40+40 Dakika
Amaç	Öğrencilere akrilik boya ile çalışma becerisi kazandırmak ve eserlerini dijital ortamda sergilemek.
Yöntem	Uygulamalı çalışma, Artsteps uygulaması kullanımı.
Etkinlikler	Öğrencilere akrilik boyalar tanıtılır, renk karışımları ve teknikler gösterilir. Öğrenciler kendi özgün tuval çalışmalarını yaparlar. Tamamlanan çalışmalar Artsteps uygulamasına yüklenerek sanal sergiye dönüştürülür.

Ders, öğrencilerin akrilik boya tekniklerini uygulamalı olarak öğrenmeleri ve ürettikleri sanat eserlerini dijital ortamda sergileme becerisi kazanmalarını hedeflemektedir. İlk aşamada, öğrencilere akrilik boya malzemeleri tanıtılmış; renk karışımları, katmanlama, fırça kullanımı ve doku oluşturma gibi temel teknikler uygulamalı olarak gösterilmiştir.

Uygulama sürecinde, öğrenciler kendi özgün kompozisyonlarını tuval üzerine aktarmış ve kişisel ifade biçimlerini yansıttıkları bireysel çalışmalar gerçekleştirmiştir.

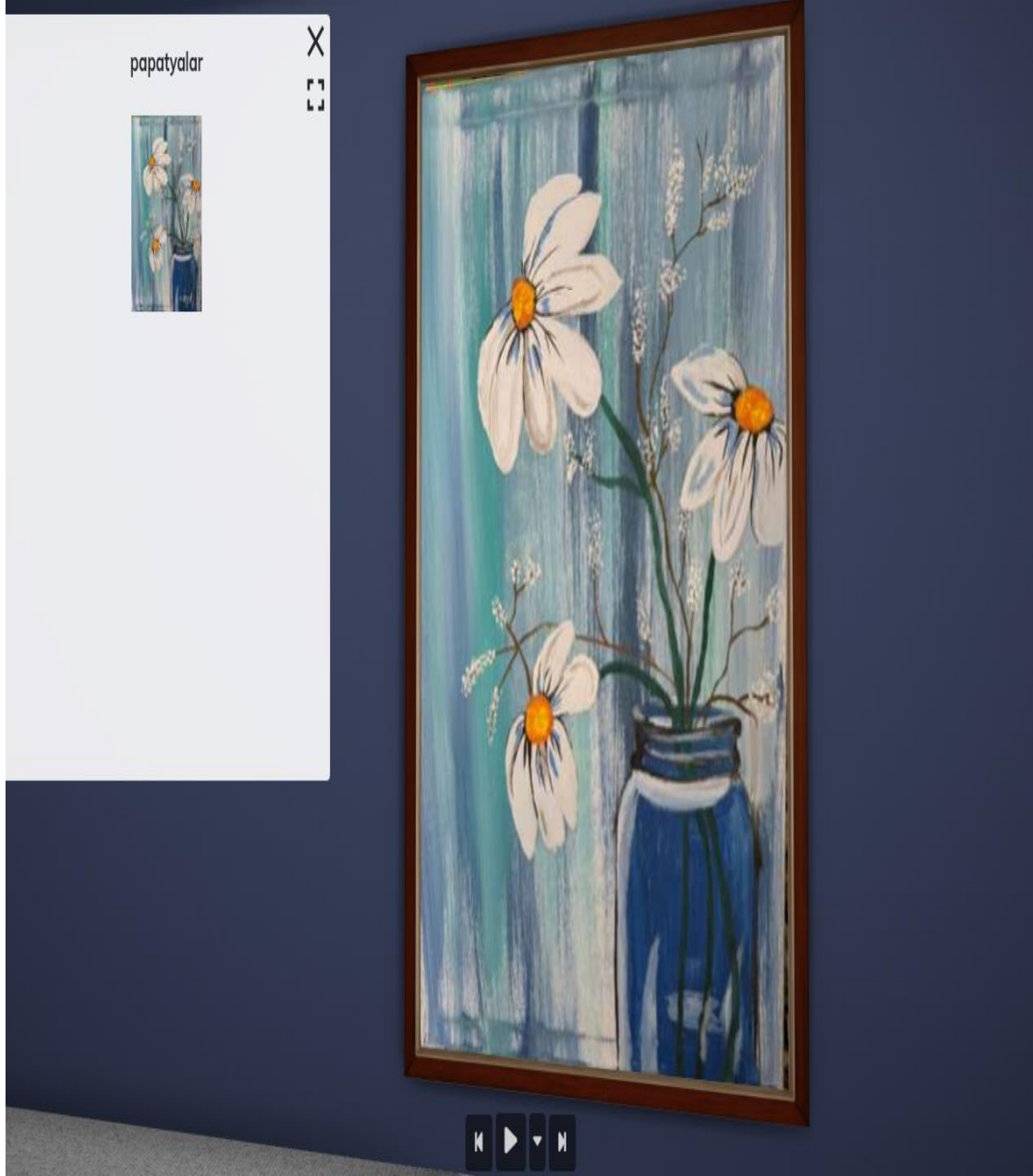
Bu süreçte öğrencilere teknik destek sağlanarak sanatsal yaratıcılıkları teşvik edilmiştir. Çalışmaların tamamlanmasının ardından, üretilen eserler dijital olarak fotoğraflanmış ve Artsteps platformu kullanılarak çevrim içi bir sanal sergiye dönüştürülmüştür. Bu sergi aracılığıyla öğrencilerin çalışmaları hem dijital ortamda paylaşılmış hem de izleyici kitlesiyle etkileşim kurulması sağlanmıştır. Ders, hem geleneksel sanat üretimini hem de dijital teknolojilerin entegrasyonunu bir araya getirerek çağdaş sanat eğitimi anlayışına uygun biçimde yapılandırılmıştır.

Şekil 3.10: Gülperi'nin Akrilik Boya Çalışması



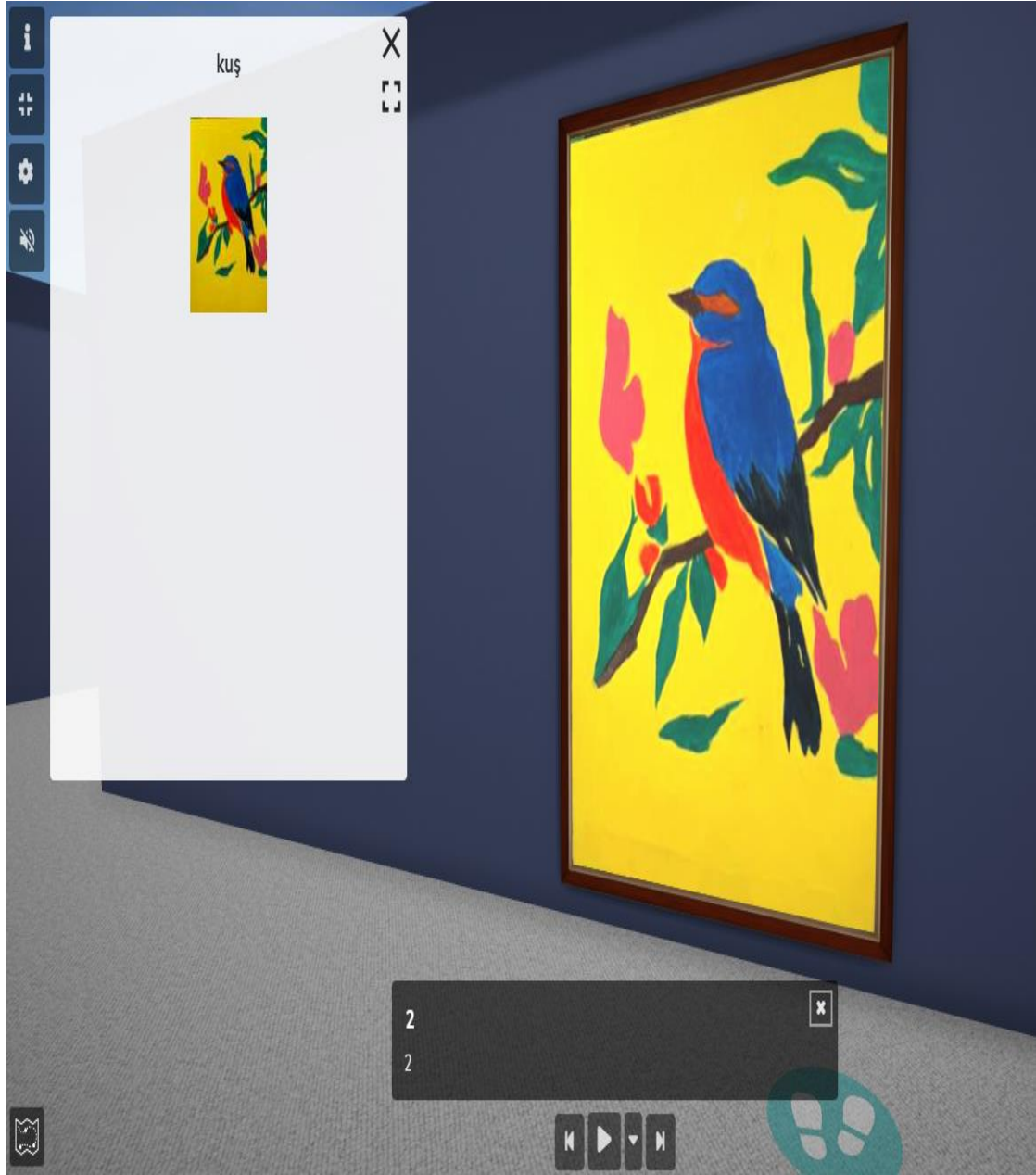
Öğrenci Gülperi, akrilik boya tekniğiyle gerçekleştirdiği resim çalışmasında bir vazoya yerleştirilmiş iki ayçiçeğini betimlemiştir. Ayçiçeklerini çok sevdiğini ve bu nedenle bu konuyu tercih ettiğini ifade etmiştir. Tamamladığı çalışmayı Artsteps uygulamasına aktararak sanal sergide sergilenmesini büyük bir heyecanla karşılamıştır. Eserinin dijital ortamda görünürlüğe kavuşması, öğrencinin motivasyonunu artırmış; sergi bağlantısını arkadaşlarıyla paylaşmak istediğini belirterek bu deneyimi çevresiyle paylaşma isteğini dile getirmiştir [AGN:15/05/2024].

Şekil 3.11: Meryem'in Akrilik Boya Çalışması



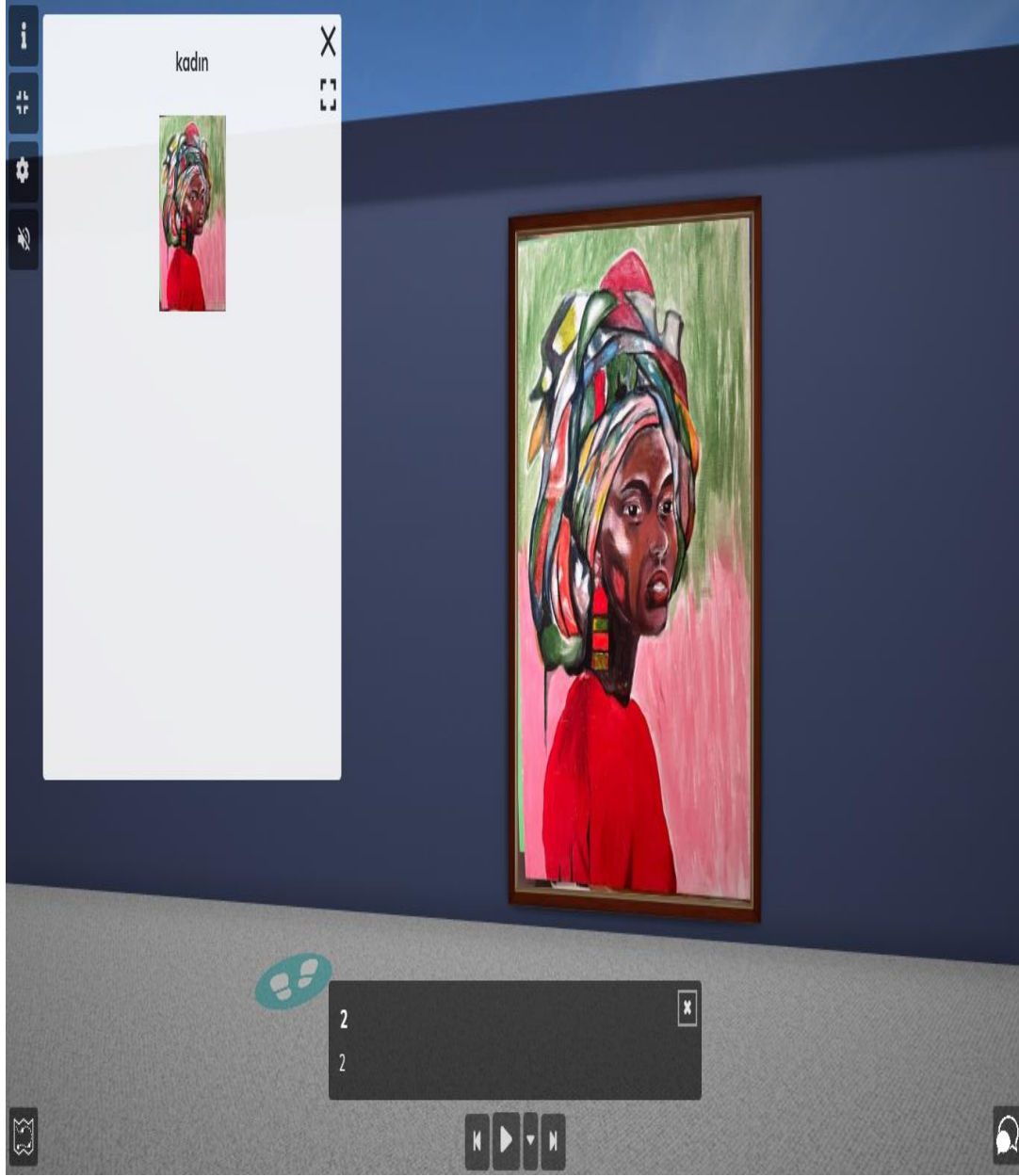
Öğrenci Meryem, mavi bir arka plan üzerine beyaz papatyalardan oluşan bir resim çalışması gerçekleştirmiştir. Renk ve kompozisyon tercihiyle sakin ve huzur verici bir etki yaratmayı amaçlamıştır. Tamamladığı çalışmanın sanal sergide sergilenme sürecinde aktif rol almış, eserin yerleştirilmesi ve düzenlenmesi aşamalarında sorumluluk üstlenmiştir. Bu süreç, öğrencinin dijital sergi deneyimine katılımını artırmış ve sanatsal ifadesini paylaşma konusundaki özgüvenini desteklemiştir [AGN:15/05/2024].

Şekil 3.12: Ali'nin Akrilik Boya Çalışması



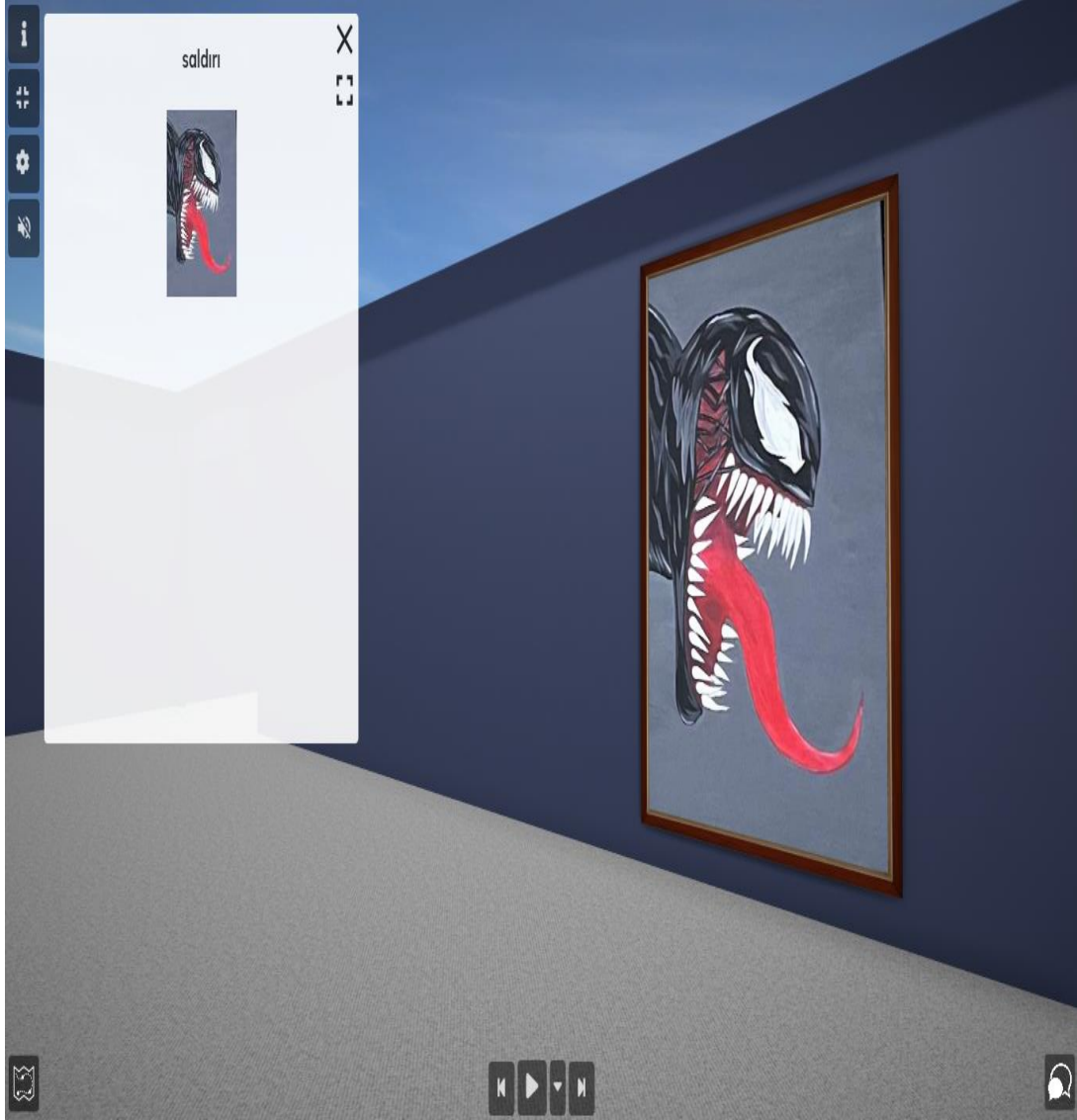
Öğrenci Ali, sarı arka plan üzerine bir dalın üzerinde duran kuş figürünü resmetmiştir. Bu çalışmasında en sevdiği hayvan olan kuşu konu alarak kişisel ilgi alanını sanatsal ifadesine yansıtmıştır. Eserinin Artsteps uygulamasında sergileneceği yeri belirleme sürecinde kısa süreli kararsızlıklar yaşadığı gözlemlenmiş; ancak uygulamayı keşfettikçe aktif şekilde kullanmaya başlamış ve sergideki yerini başarıyla almıştır. Bu süreç, öğrencinin hem dijital platformla etkileşimini hem de sanatsal sunum becerisini geliştirmiştir [AGN:15/05/2024].

Şekil 3.13: Emel'in Akrilik Boya Çalışması



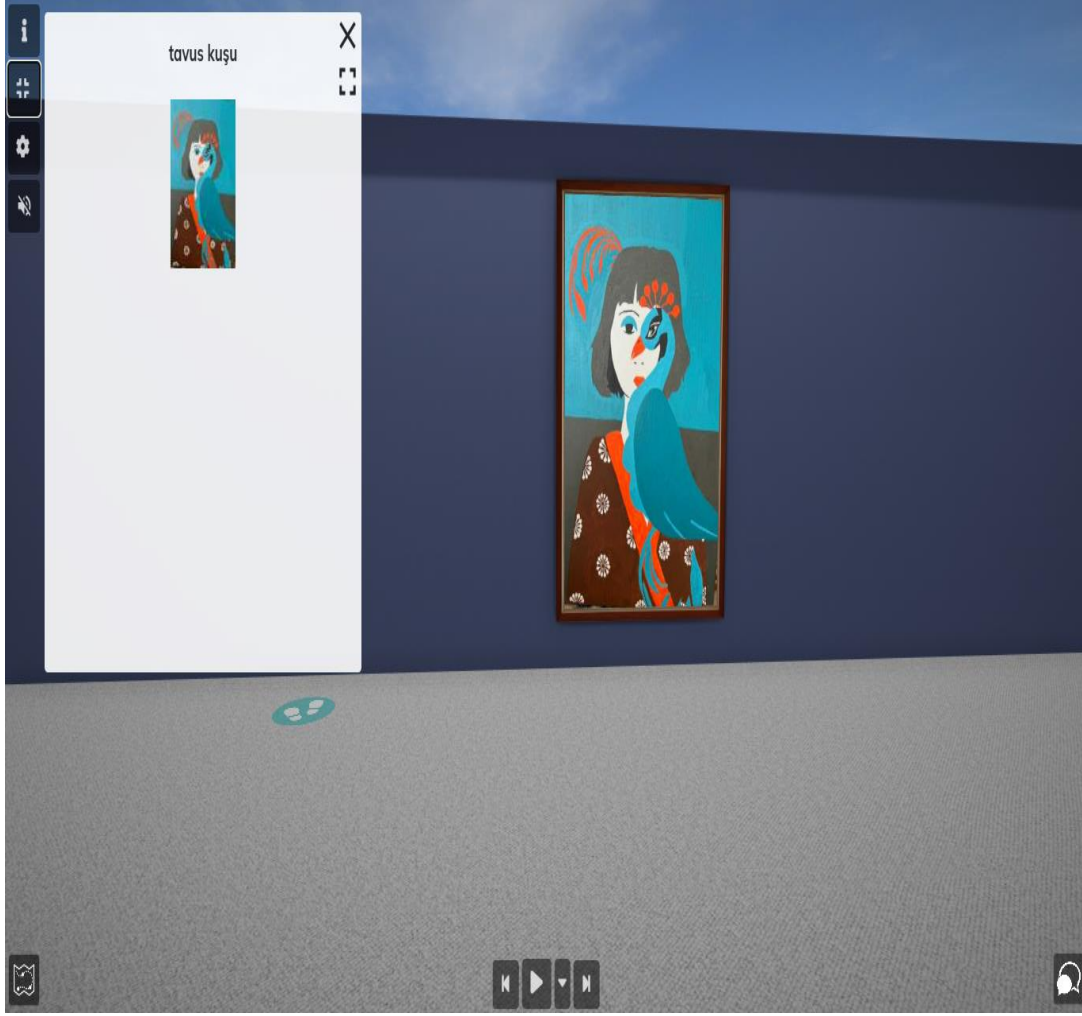
Öğrenci Emel, sınıfın sanatsal yeteneği en güçlü öğrencilerinden biri olarak dikkat çekmiş ve bu doğrultuda oldukça başarılı bir kadın portresi çalışması ortaya koymuştur. Gerçekçi detaylarla oluşturduğu bu portre, teknik becerisi ve estetik anlayışını yansıtan güçlü bir örnek olmuştur. Emel, çalışmasının Artsteps uygulamasında sergilenecek olmasından büyük mutluluk duymuş; sürecin tüm aşamalarını dikkatle takip etmiş ve uygulamayı özenle kullanmıştır. Eserini ailesiyle paylaşma konusunda da heyecanlı olduğu gözlemlenmiş, bu durum öğrencinin sanatsal üretimini sahiplenme ve paylaşma isteğini göstermiştir. [AGN:15/05/2024]

Şekil 3.14: Arda'nın Akrilik Boya Çalışması



Öğrenci Arda, en sevdiği karakter olan Venom'u resmettiği bir çalışma gerçekleştirmiştir. Kendi ilgi alanlarını sanatsal üretimine yansıtarak özgün bir eser ortaya koymuştur. Bu çalışmanın Artsteps uygulaması üzerinden sanal sergide yer alması Arda'yı memnun etmiş, eserinin dijital ortamda sergilenmesiyle birlikte motivasyonunun arttığı gözlemlenmiştir [AGN:15/05/2024].

Şekil 3.15: Mehmet'in Akrilik Boya Çalışması



Öğrenci Mehmet, resim çalışmasında bir kadın figürü ile bu figürün önünde yer alan ve neredeyse tamamını kaplayacak şekilde konumlandırılmış bir tavus kuşu betimlemiştir. Renk, kompozisyon ve figür yerleşimi açısından dikkat çekici bir tasarım ortaya koyan Mehmet, çalışmasında estetik denge ve görsel etkiyi başarılı bir şekilde yansıtmıştır.

Eserini Artsteps uygulamasında sergileme sürecinde uygulamayı memnuniyetle ve keyifle kullanmış, resmini sergide dikkatlice konumlandırmıştır [AGN:15/05/2024].

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Bu araştırmada “Web 2.0 Araçlarının Sanatsal Yaratıcılığı ve İfade Gücünü Desteklemesi, İş birliği ve Katılım: Web 2.0 Araçlarının Öğrenme Sürecine Etkisi, Teknolojik Becerilerin Gelişimi ve Dijital Okuryazarlık, Öğretim Yöntemlerinde Dönüşüm: Öğretmenlerin-Öğrencilerin Web 2.0 Araçlarına Yönelik Deneyimleri” olmak üzere dört ana temaya ulaşılmıştır.

Şekil 4.1: Ana Temalar



4.1 Web 2.0 Araçlarının Sanatsal Yaratıcılığı ve İfade Gücünü Desteklemesi Ana Temasına İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt sorusu olan “Görsel sanatlar dersinde Web 2.0 araçlarının kullanıma ilişkin öğrencilerin görüşleri nelerdir?” ve ikinci alt sorusu olan “Görsel sanatlar dersinde öğrencilerin Web 2.0 araçları ile oluşturdukları görsel tasarımlara yönelik deneyimleri nelerdir?” sorusuna ilişkin cevaplar bu ana temada ele alınmıştır.

“Web 2.0 Araçlarının Sanatsal Yaratıcılığı ve İfade Gücünü Desteklemesi” ana teması üç kategoride incelenmiştir. Bu temada, Web 2.0 araçlarının öğrencilerin sanatsal yaratım süreçlerine nasıl bir katkı sağladığını ve bu süreçleri nasıl dönüştürdüğünü analiz eder. Web 2.0 teknolojileri, geleneksel sanat yapma yöntemlerine dijital bir boyut ekleyerek öğrencilerin yaratıcılıklarını daha özgürce ifade etmelerine olanak tanır. Canva, Artsteps gibi araçlar, öğrencilere kendi sanatsal ürünlerini tasarlama ve sergileme imkânı sunar. Ayrıca, öğrencilerin bu araçları kullanarak sanatsal projelerini daha etkileşimli ve dijital olarak zenginleştirilmiş bir biçimde sunabilmeleri, sanatsal üretim ve sunum süreçlerinde önemli değişiklikler yaratır. Web 2.0 araçları ile öğrenciler hem bireysel hem de grup çalışmalarında estetik ve yaratıcı düşünme süreçlerini dijital platformlara aktararak sanatlarını daha geniş bir kitleyle paylaşabilir. Bu araçlar, sanatın daha interaktif, erişilebilir ve dinamik hale gelmesini sağlar. Sanatın dijitalleşmesi ile öğrenciler, sınırları aşarak sanatsal ifade biçimlerini dönüştürebilir.

Bu ana temada ulaşılan kategori ve kodlar şöyledir:

Şekil 4.2: Web 2.0 Araçlarının Sanatsal Yaratıcılığı ve İfade Gücünü Desteklemesi Ana Temasına İlişkin Alt Temalar



4.1.1. Yaratıcı Tasarım ve Afiş Çalışmaları kategorisine ait bulgular

Bu kategoride “grafik, afiş tasarımı, canva kullanımı, dijital araçlar” kodlara ulaşılmıştır. Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Emel: *"Görsel sanatlar dersinde grafik afiş çalışmaları için çok güzel, işimizi daha çok kolaylaştıracak bir uygulama, öneriyorum tüm sanatkarların işini kolaylaştırır."*

Kerem: *"Herhangi bir özel gün olsun, uygulama üzeri afiş yapabiliyoruz, inanılmaz bir özelliğe sahip herkese öneriyorum."*

Meryem: *"Daha önce hiç afiş hazırlamamıştım, benim için çok güzel bir deneyim oldu, uygulamayı beğendim."*

Üçü de gösterilen grafik çalışmaları için faydalı olduğunu vurgulamıştır. Her biri, uygulamanın kullanılmasını önererek, uygulama ile ilgili olumlu bir deneyim paylaşmışlardır.

4.1.2. Sergi ve Sunum Tasarımı

Bu kategoride “sanal orta, kolay sergileme, dijital sergi, geniş kitleye ulaşma” kodlara ulaşılmıştır. Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Emel: *"Çalışmalarımızın teknoloji kullanarak sanal ortamda sergilenmesi hoşuma gitti."*

Gülperi: *"Resimlerimizi teknolojiyi kullanarak çok güzel bir sergi hazırladık."*

Ali: *"Normal sergimize gelemeyen aileme bu şekilde çalışmalarımı gösterebildim."*

Emel'in ve Gülperi'nin bu teknolojik sergileme yöntemine olan hayranlığı, Ali'nin ailesine eserlerini ulaştırabilmesiyle birleşince, sanal ortamın ne kadar faydalı olduğunu gösterdiğini söylenilebilir. Bu tür yenilikler, sanatın erişimini artırdığını ve insanların eserlerle etkileşimde bulunmasını sağladığı anlaşılabılır.

4.1.3. Dijital Sanat ve Teknoloji Kullanımı

Bu kategoride “farklı deneyim, etkili ve kolay, profesyonel çalışma imkânı, yaratıcı süreç oluşturma, özgün eser üretimi” kodlara ulaşılmıştır.

Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Mehmet: *"Uygulama bir çocuk dahi rahatlıkla kullanabilir, çok kolay ve kapsamlı bir uygulama."*

Arda: *"Canva görsel ve metin düzenleme araçları, grafik öğeleri, fotoğraf ve görsel kütüphanesi gibi bir dizi özellik sunar."*

Meryem: *"Ben sanal sergi yerine normal sergiyi tercih ederim ama imkân yoksa bu şekilde de sergilenmesi güzel."*

Öğrencilerin bu görüşlerine bakıldığında, Canva uygulaması, Görsel ve metin düzenleme araçları, geniş grafik ve fotoğraf kütüphanesi gibi zengin özellikler sunması, kullanıcıların yaratıcı içerikler oluşturmalarını kolaylaştırıldığı gibi kullanıcı dostu arayüzüyle çocukların bile rahatça kullanabileceği, kapsamlı bir dijital tasarım platformu sunuyor. Sanal sergiler, fiziksel sergilere erişimin sınırlı olduğu durumlarda etkili bir alternatif olarak öne çıkarken, kullanıcılar için erişilebilirliği ve yaratıcılığı destekleyen bir çözüm sağlıyor.

4.2. İş birliği ve Katılım: Web 2.0 Araçlarının Öğrenme Sürecine Etkisi Ana Temasına İlişkin Bulgular

Araştırmanı üçüncü alt sorusu olan “Görsel sanatlar dersinde web 2.0 araçlarının öğrenme süreçlerine etkisi nasıldır?” ilişkin bulgular bu temada verilmiştir.

Bu temada, Web 2.0 araçlarının iş birliğini teşvik ederek öğrenciler arasındaki etkileşimi ve katılımı nasıl artırdığını incelemeye odaklanılmıştır. Web 2.0 araçlarının sunduğu interaktif ve işbirlikçi ortam, öğrencilerin grup çalışmaları yaparken birbirleriyle daha etkin iletişim kurmalarını sağlar. Örneğin, Padlet ve Google Dokümanlar gibi araçlar, öğrencilerin aynı anda bir proje üzerinde birlikte çalışabilmelerine ve anlık geri bildirim alarak ilerlemelerine olanak tanır. Web 2.0 araçları, işbirlikçi öğrenme ortamlarının oluşmasını sağlayarak öğrencilerin birbirlerinin fikirlerine katkıda bulunmasını ve daha fazla katılım sağlamasını teşvik eder. Bu durum, öğrencilerin yalnızca pasif bilgi alıcıları olmaktan çıkarak aktif bilgi üreticileri haline gelmelerine olanak tanır. Aynı zamanda bu araçlar, uzaktan eğitim süreçlerinde de grup çalışmalarını kolaylaştırarak zaman ve mekân kısıtlamalarını ortadan kaldırır, öğrencilerin daha esnek bir öğrenme deneyimi yaşamalarına olanak sağlar.

Bu ana temada ulaşılan kategori ve kodlar şöyledir:

Şekil 4.3: İş birliği ve Katılım: Web 2.0 Araçlarının Öğrenme Sürecine Etkisi Ana Temasına İlişkin Alt Temalar



4.2.1. Eğlenceli ve Etkileşimli Öğrenme

Bu kategoride “Eğlenceli ve öğretici, kahoot uygulaması, eğlenceli öğrenim deneyimi, yarışma formatı, odaklanma sağlama” kodlara ulaşılmıştır.

Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Emel: *"Kahoot uygulamasında hazırlanan etkinlikte çok güzel şeylere rastladım, gerçekten bütün öğrencilere bu uygulamayı öneriyorum."*

Meryem: *"Kahoot uygulaması çok güzel, derse odaklanmamızı sıkılmadan öğrenmeyi sağladı."*

Gülperi: *"En çok Kahoot uygulamasını beğendim, farklı sanat türlerini öğrendik çünkü."*

Kahoot uygulaması, eğlenceli ve interaktif yapısıyla öğrencilere derslere odaklanma ve öğrenme sürecini sıkılmadan tamamlama fırsatı sunmuştur. Sanat ve diğer konularda çeşitli bilgiler edinme imkânı sağlaması, uygulamanın eğitimde etkili bir araç olarak öne çıkmasını sağlamıştır. Bu özellikleri sayesinde, öğrenciler tarafından önerilen Kahoot, eğitimde yaratıcılığı ve ilgi çekiciliği destekleyen bir platform olarak dikkat çekmektedir.

4.2.2. Sanal Deneyimler ve Müze Gezileri

Bu kategoride “fırsat eşitliği sağlama, bilgi edinme, erişim imkanı, sanat eseri inceleme” kodlara ulaşılmıştır.

Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Ali: *"Gidemediğimiz müzeleri sanal bir şekilde gezme imkânı sağlıyor, gerçek hayattaki gibi olmuyor ama hiç görmekten daha iyi."*

Emel: *"Uygulama üzeri müzeleri istediğimiz kadar gezebiliyoruz."*

Mehmet: *"Ulaşım zorlukları olup da müzeleri görmek isteyenler için mükemmel bir uygulama."*

Öğrencilerin görüşlerine bakıldığında, sanal müze uygulamalarının özellikle fiziksel olarak müzelere ulaşma imkânı bulunmayan bireyler için çeşitli müze koleksiyonlarını görme ve inceleme fırsatı sunduğu vurgulanmıştır. Gerçek bir ziyaret deneyimiyle birebir örtüşmemekle birlikte, bu uygulamalar sayesinde kullanıcıların müzeleri istedikleri sıklıkta ve kapsamda gezebildikleri, kültürel ve sanatsal eserleri dijital ortamda deneyimleme olanağı elde ettikleri ifade edilmiştir. Dolayısıyla, sanal müze platformlarının müze ziyaretlerini daha erişilebilir hale getirdiği ve kültürel mirasın daha geniş kitlelere ulaştırılmasında önemli bir rol üstlendiği sonucuna varılmıştır.

4.2.3. İş birliği ile Sanatsal Öğrenme

Bu kategoride “aktif katılım, bilgiyi kavrama, eğlenceli ortam sunma” kodlara ulaşılmıştır.

Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Kerem: *"Eğlenceli bir şekilde bize bir şeyler öğretiyor."*

Meryem: *"Kahoot etkinlikleri sayesinde sanatı daha iyi kavradık."*

Arda: *"Sanal müzeleri gezerek derslere aktif katılım sağladık."*

Kerem, Meryem ve Arda'nın da vurguladığı gibi, derslerde kullanılan yaratıcı teknolojiler ve sanal geziler sayesinde bilgiyi daha iyi kavrayarak aktif bir şekilde öğrenme olanaklarına dahil olunduklarını söyleyebiliriz.

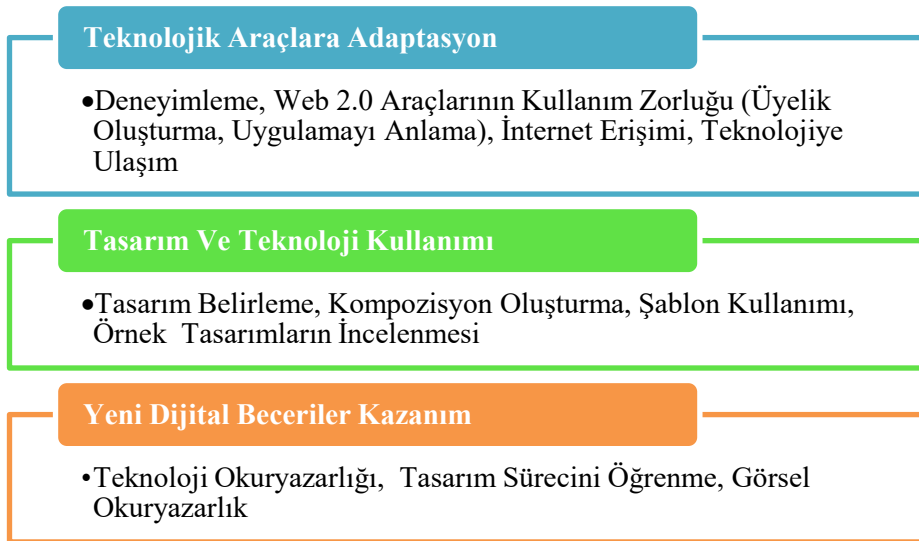
4.3. Teknolojik Becerilerin Gelişimi ve Dijital Okuryazarlık Ana Temasına İlişkin Bulgular

Kullanımının dördüncü alt sorusu “Görsel sanatlar dersinde web 2.0 araçlarının kullanımı öğrencilerin dijital okuryazarlık becerilerine yansısı nasıl olmuştur?” olan alt amaca yönelik bulgular bu temada incelenmiştir.

Bu tema, Web 2.0 araçlarının öğrencilerin dijital becerilerini ve dijital okuryazarlık düzeylerini nasıl geliştirdiğine odaklanmaktadır. Dijital çağda, öğrencilerin teknolojiye olan hakimiyetlerinin artırılması ve dijital araçları etkin kullanma becerilerinin geliştirilmesi kritik bir öneme sahiptir. Web 2.0 araçları, öğrencilere dijital içerik oluşturma, düzenleme, paylaşma ve değerlendirme süreçlerinde gerekli olan dijital okuryazarlık becerilerini kazandırır. Örneğin, Canva gibi grafik tasarım araçları, öğrencilerin dijital platformlarda görsel içerik üretmelerini sağlarken, aynı zamanda bu tür araçları etkin bir şekilde kullanmayı öğrenmelerine olanak tanır. Dijital beceriler, sadece sanatsal içerik üretiminde değil, aynı zamanda dijital güvenlik, kaynak yönetimi ve etik kullanım konularında da öğrencilerin farkındalığını artırır. Böylece, öğrenciler Web 2.0 araçlarını kullanırken aynı zamanda dijital dünyada nasıl etik bir şekilde hareket edeceklerini de öğrenirler.

Bu ana temada ulaşılan kategori ve kodlar şöyledir:

Şekil 4.4: Teknolojik Becerilerin Gelişimi ve Dijital Okuryazarlık Ana Temasına İlişkin Alt Temalar



4.3.1. Teknolojik Araçlara Adaptasyon

Bu kategoride “Deneyimleme, web 2.0 araçlarının kullanım zorluğu (üyelik oluşturma, uygulamayı anlama), internet erişimi, teknolojiye ulaşım” kodlara ulaşılmıştır.

Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Emel: *"Farklı müzeleri sanal ortamda gezmek teknolojiyi kullanarak yeni deneyimler kazandırdı."*

Mehmet: *"Çalışmalarımı sergilemek gerçekten çok eğlenceliydi."*

Ali: *"Yaparken biraz zorlandım ama sonuç çok iyi çıktı, güzel işler yapabileceğimiz bir uygulama."*

Öğrencilerin görüşlerine bakıldığında: Teknolojik araçlar, öğrencilerin yeni deneyimler kazanmasını sağlayarak, sanatsal çalışmalarını dijital ortamda sergilemelerine olanak tanımaktadır. Farklı müzeleri sanal ortamda gezme imkânı, teknoloji kullanımını daha cazip hale getirirken, uygulamaların sunduğu araçlarla yaratıcı projeler ortaya koymak hem eğlenceli hem de öğretici bir süreç sunmaktadır. İlk başta zorlayıcı olabilse de bu araçlar, sanatsal üretim ve sergileme süreçlerinde öğrencilerin adaptasyonunu kolaylaştırarak başarılı sonuçlara ulaşmalarını sağladığını belirtebiliriz.

4.3.2. Tasarım ve Teknoloji Kullanımı

Bu kategoride “Tasarım belirleme, kompozisyon oluşturma, şablon kullanımı, örnek tasarımların incelenmesi” kodlara ulaşılmıştır.

Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Gülperi: *"Tasarımları yaparken hem çok eğlendik hem de çok şey öğrendik."*

Kerem: *"Telefonlarımızda gezmek eğlenceliydi, teknoloji üzerinde farklı deneyimler kazandık."*

Mehmet: *"İstediğim şablonlara rahatlıkla ulaşabildim, bu şablonları çok kolay bir şekilde kombinleyip güzel tasarımlar çıkarabildim."*

Öğrencilerin görüşlerine bakıldığında tasarım süreçlerinin ve teknoloji kullanımı ile ilgili hem eğlenceli hem de öğretici deneyimler kazanmalarını sağladığını

söyleyebiliriz. Tasarım sürecinde kolay erişilebilir şablonlar, yaratıcılığı destekleyerek estetik açıdan başarılı sonuçlar elde etmeyi mümkün kılarken, telefon ve dijital cihazlarda yapılan tasarımlar teknolojiyi daha eğlenceli hale getirmektedir. Bu araçlar sayesinde, öğrenciler teknoloji ile farklı deneyimler yaşarken aynı zamanda tasarım konusunda da yeni bilgiler edinebilmektedir.

4.3.3. Yeni Dijital Beceriler Kazanımı

Bu kategoride “Teknoloji okuryazarlığı, tasarım sürecini öğrenme, görsel okuryazarlık” kodlara ulaşılmıştır.

Bazı öğrenci görüşleri şöyledir:

Arda: *"Kolay bir şekilde afiş hazırlamayı ve merak ettiğimiz müzeleri gezmeyi öğrendik."*

Meryem: *"İlk başta zorlandım ama sonradan öğrenerek işleri kolaylaştırdım."*

Emel: *"Teknoloji kullanarak sanal sergiler oluşturmak bizim için yeni ve keyifli bir deneyim oldu."*

Arda, Meryem ve Emel'nin görüşleri, dijital bilginin eğitime kazandırılmasına yönelik önemli bir perspektif sunmaktadır. Arda'nın vurguladığı katalog hazırlama ve müze gezme sürecinde dijital araçların etkin bir şekilde kullanım becerisi, etki erişimi ve sunum deneyimlerinin sunduğu katkılar sağlanmaktadır. Meryem'nin sağladığı ifade öğrenme süreci ise başlangıçtaki zorluklara rağmen dijital çözümlerin kazanılabileceğini göstermekte ve bireysel gelişimlerini işaret etmektedir. Emel'nin özgürlüğü kullanarak sanal sergiler oluşturmanın yeni bir deneyim olarak gördüğü, dijital içerik üretiminin eğitimde motivasyonu artırıcı bir faktör olduğu söylenilebilir.

4.4. Öğretim Yöntemlerinde Dönüşüm: Öğretmenlerin Web 2.0 Araçlarına Yönelik Deneyimleri Ana Temasına İlişkin Bulgular

Araştırmanın beşinci alt sorusu “Görsel sanatlar eğitiminde web 2.0 araçlarının kullanımını öğretmenler nasıl deneyimlemişlerdir? olan alt amaca yönelik bulgular bu temada incelenmiştir.

Bu tema, Web 2.0 araçlarının öğretmenlerin pedagojik yaklaşımlarını nasıl dönüştürdüğünü ve öğretim süreçlerine nasıl entegre edildiğini inceler. Web 2.0

araçları, öğretmenlerin ders içeriklerini daha dinamik ve etkileşimli hale getirmelerine olanak sağlar. Derslerin planlanması ve yürütülmesinde bu dijital araçların sunduğu yenilikçi yöntemler, öğretmenlerin sınıf içi ve sınıf dışı öğrenme deneyimlerini yeniden şekillendirmelerine yardımcı olur. Web 2.0 araçları, öğretmenlere ders materyallerini daha ilgi çekici hale getirme, öğrenci katılımını artırma ve değerlendirme süreçlerini çeşitlendirme fırsatı sunar. Bununla birlikte, bazı öğretmenler bu araçları etkin bir şekilde kullanma konusunda zorluklar yaşayabilir, çünkü Web 2.0 teknolojilerinin kullanımı belirli bir dijital okuryazarlık gerektirir. Öğretmenlerin bu araçları etkin şekilde kullanabilmesi için gerekli teknik bilgiye sahip olmaları ve bu araçların eğitim süreçlerine nasıl entegre edileceği konusunda yeterli eğitim almaları önemlidir. Web 2.0 araçları, geleneksel öğretim yöntemlerini dönüştürerek, öğrenme sürecini daha öğrenci merkezli ve teknoloji odaklı hale getirir.

Bu ana temada ulaşılan kategori ve kodlar şöyledir:

Şekil 4.5: Öğretim Yöntemlerinde Dönüşüm: Öğretmenlerin Web 2.0 Araçlarına Yönelik Deneyimleri Ana Temasına İlişkin Alt Temalar



4.4.1. Öğrenci Motivasyonunu Artırma

Bu kategoride “Dikkat eksikliği, hızlı üretim sağlama, erişilebilirlik” kodlara ulaşılmıştır.

- Aslı: *“Görsel ve işitsel duyularına daha fazla hitap ettiği için öğrenci öğrenmeye daha fazla hevesli oluyor. Müze ve tarihi mekanları çevrimiçi gezmek, ilgilerini artırıyor.”*
- Melike: *“Web 2.0 aracını kullanırken bir beceri elde ettiğini fark eden öğrencilerde özgüven ve motivasyon artışı gözlemliyorum.”*
- Enes: *“Canva ile poster tasarımı gibi etkinliklerde öğrencilerin hem yaratıcı hem de motive olduğunu görüyorum. Eğlenceli ve oyunlaştırılmış öğrenme süreçleri onları derse bağlıyor.”*
- Burak: *“Öğrenciler Canva gibi araçlarla aktif katılım sağlıyor, özellikle poster ve infografik gibi işler onların ilgisini çekerken motivasyonlarını yükseltiyor.”*
- Saniye: *“Dijital ortamda çalışmak öğrenciler için daha eğlenceli geliyor. Ürünlerini kolayca paylaşmaları ve geri bildirim almaları onları motive ediyor.”*

Bu görüşler doğrultusunda, öğretmenlerin ortak düşüncesi; Web 2.0 uygulamalarının, öğrencilerin dikkatini çektiğini, derse olan ilgilerini artırdığını, öğrenme sürecini eğlenceli ve etkileşimli hale getirdiğini dile getirmektedirler. Öğrencilerin görsel-işitsel uyaranlara maruz kalması, kendi ürünlerini oluşturabilmesi ve bu ürünler üzerinden geri bildirim alabilmesi, onların öğrenmeye karşı motivasyonlarını artırdığını söylenilebilir.

4.4.2. Öğrenciler Üzerindeki Pedagojik ve Bilişsel Etkiler

Bu kategoride “Yaratıcılığın desteklenmesi, ilham verici öğrenme ortamları, dijital üretkenlik” kodlara ulaşılmıştır.

- Aslı: *“Öğrencilerin hızlı ve doğru bilgiye ulaşmaları ve erişim imkanlarını artırması yaratıcılıklarını geliştiriyor.”*
- Melike: *“Öğrenciler, yapay zekâ ve Web 2.0 araçları sayesinde daha yaratıcı işler çıkarmaya teşvik ediliyor.”*
- Enes: *“Öğrenciler görmeden hayal etmeye çalıştığında yeterince parlak düşünceler geliştiremiyor. Web 2.0 araçları onlara ilham veriyor.”*
- Saniye: *“Öğrenciler Web 2.0 araçları ile sanat eserlerini inceledikten sonra kendi dijital çizimlerini oluşturdu. Bu süreç yaratıcılıklarını artırdı.”*

Öğretmenlerin ifadeleri incelendiğinde, web 2.0 araçların öğrenciler üzerinde pedagojik ve bilişsel açıdan olumlu etkiler yarattığı ortak bir düşünce olarak kabul görülmektedir. Web 2.0 uygulamaların, öğrencilerin hayal güçlerini geliştirdiğini, onların fikir zenginliklerini artırdığını ve ilham verici öğrenme ortamları sunduğunu söylenilebilir.

4.4.3. Öğretim Materyallerini Kolaylaştırma

Bu kategoride “hazır şablonların kullanımı, alternatif tasarım önerileri” kodlara ulaşılmıştır.

- Aslı: *“Canva, Google Arts & Culture gibi araçlar sayesinde müze ve sergi içeriklerine kolay erişim sağlayarak materyal hazırlamayı kolaylaştırıyoruz.”*
- Melike: *“Canva, Pinterest gibi uygulamalar sayesinde daha etkili ve yaratıcı materyaller sunabiliyorum.”*
- Enes: *“Canva ile afiş, broşür gibi içerikler oluşturmak çok pratik. Bamboozle ile yarışma temelli bilgi kontrolü sağlayabiliyorum.”*
- Burak: *“Hazır şablonlar üzerinden testler, anketler hazırlamak öğretimi kolaylaştırıyor.”*
- Saniye: *“Pinterest’ten esinlenerek farklı tasarımlar ortaya koyabiliyorlar. Dijital platformlarda daha özgürce çalışıyorlar.”*

Öğretmenlerin ortak görüşleri doğrultusunda, web 2.0 araçların öğretim materyallerini hazırlama sürecini kolaylaştırdığı ve zenginleştirdiği anlaşılmaktadır. Canva, Pinterest, Google Arts & Culture gibi platformlar sayesinde öğretmenler hazır şablonlara kolayca erişebilmekte, alternatif tasarım fikirleri edinmekte ve daha yaratıcı içerikler üretebildiklerini söyleyebiliriz. Bu araçlar, öğretim sürecini hem pratik hale getirmekte hem de sunulan materyallerin görsel ve işlevsel kalitesini artırarak öğrenme deneyimini desteklemektedir. Bu yönüyle dijital araçlar, öğretim materyallerinin hazırlanmasını kolaylaştırmada önemli bir rol oynamaktadır.

4.4.4. Eğitici ve Eğlenceli Ders Tasarımları

Bu kategoride “Canva, sanal müze deneyimi, kahoot uygulaması, dikkat çekici içerikler, eğlenceli sınıf ortamı” kodlara ulaşılmıştır.

- Aslı: *“Kahoot ve Canva gibi araçlar dersi daha dikkat çekici hale getiriyor. Öğrencilerin katılımı artıyor.”*
- Melike: *“Kahoot ve Google Arts & Culture ile hem eğitici hem de eğlenceli sınıf ortamı oluşuyor.”*
- Enes: *“Bamboozle ile interaktif bilgi yarışmaları düzenliyorum, öğrenciler takımlar halinde yarışıyor ve büyük keyif alıyorlar.”*
- Burak: *“Kahoot, Canva, Prezi gibi araçlar sayesinde hem öğretim süreci eğlenceli hale geliyor hem de öğrenciler aktif rol alıyor.”*
- Saniye: *“Canva ile yapılan sunum kartları, tasarımlar, afişler öğrenciler için hem yaratıcı hem eğlenceli oluyor.”*

Katılımcı görüşleri, teknolojik araçların (Kahoot, Canva, Google Arts & Culture, Bamboozle, Prezi) derslerde hem dikkat çekici hem de öğrencilerin aktif katılımını destekleyici bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Öğrencilerin oyunlaştırılmış içeriklerle (örneğin bilgi yarışmaları) derse daha çok ilgi gösterdiği, takım çalışmaları ile motivasyonlarının arttığı belirtilmiştir. Aynı zamanda sunum ve tasarım araçlarının (örneğin Canva) öğrencilerin yaratıcılıklarını ortaya koymalarına olanak tanıdığı ve dersin monotonluktan uzak, eğlenceli bir sürece dönüştüğü vurgulanmıştır.

4.4.5. Teknolojik Altyapı ve Kullanım Zorlukları

Bu kategoride “İnternet ve elektrik problemleri, yetersiz donanım / cihaz eksikliği, dijital beceri eksikliği.” kodlara ulaşılmıştır.

Aslı: *“Zorluk olarak çoğu zaman internet veya elektrik problemi yaşıyabiliyoruz.”*

Melike: *“Okullarda yeterince teknolojik cihazların olmaması ve internet altyapısının zayıf olması büyük bir engel.”*

Saniye: *“Bazı öğrenciler Web 2.0 araçlarını kullanırken zorlanıyor, özellikle dijital becerileri yeterli olmayanlar için karmaşık olabiliyor.”*

Enes: *“Öğrencilerin bireysel olarak telefon, tablet veya bilgisayar kullanamaması büyük bir engel oluşturuyor.”*

Burak: *“Teknolojik altyapı yetersizlikleri genellikle sorun oluyor.”*

Bu bulgular, teknolojinin etkili kullanımının yalnızca araç temin etmekle sınırlı olmadığını; altyapının güçlendirilmesi, öğrenci ve öğretmenlerin dijital becerilerinin artırılması ve bireysel erişim eşitliğinin sağlanması gerektiğini göstermektedir. Bu bağlamda, dijital dönüşüm sürecinde stratejik planlama ve sürdürülebilir yatırımların önemi ön plana çıkmaktadır.

4.4.6. Değerlendirme ve Geri Bildirim Süreci

Bu kategoride “Anlık geri bildirim sağlama, geleneksel vs. dijital geri bildirim karşılaştırması, kişiselleştirilmiş geri bildirim” kodlara ulaşılmıştır.

Aslı: "Kahoot üzerinden anlık geribildirim verebiliyoruz. Dijital geri bildirimler öğrenciler için daha eğlenceli olabiliyor."

Melike: "Kahoot uygulaması anında geri bildirim sağlıyor ve öğrencilerin daha hızlı öğrenmesini sağlıyor."

Enes: "Canva, Padlet ve Google Classroom gibi platformlarla öğrencilere kişiselleştirilmiş geri bildirim sağlayabiliyorum."

Burak: "Web 2.0 araçlarıyla yapılan geri bildirimler, geleneksel yöntemlere kıyasla daha hızlı ve etkileşimli bir süreç sunuyor."

Saniye: "Dijital geri bildirim, anlık ve detaylı olabiliyor, ancak birebir göz teması ve sözlü yorumlar daha derinlemesine bir etkileşim sağlıyor."

Katılımcıların görüşleri, teknolojik araçların geri bildirim sürecine önemli katkılar sunduğunu ortaya koyarken, geleneksel yöntemlerin duygusal ve bireysel etkileşim boyutunun göz ardı edilmemesi gerektiğini de göstermektedir. Etkili bir geri bildirim süreci için, dijital araçların hız ve erişilebilirliğinden yararlanırken, öğrencinin duygusal ihtiyaçlarını gözetken yüz yüze yaklaşımların da harmanlanması gerektiği anlaşılmaktadır.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu araştırmanın amacı, Web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin öğrenci ve öğretmenlerin yaşantılarına dayalı deneyimlerini derinlemesine inceleyerek; bu araçların sanatsal yaratıcılık üzerindeki etkilerini, öğrenme sürecine katkılarını ve dijital okuryazarlıkla ilgili deneyimlerini ortaya koymaktır. Araştırmanın ilk alt amacına ilişkin bulgulara bakıldığında öğrenciler canva uygulaması için grafik çalışmaları için faydalı olduğunu vurguladığı görülüyor. Canva platformu; afiş, logo, amblem, kolaj, broşür, ayraç, video, sunum ve davetiye gibi görsel sanatlar dersi ile uyumlu çeşitli ürünlerin oluşturulmasını mümkün kılmaktadır (Erden Kocaarslan & Riedler Eryaman,2024). Her biri, uygulamanın kullanılmasını önerdiği ve uygulama ile ilgili olumlu deneyimler paylaşmışlardır. Artsteps uygulaması için öğrenciler teknolojik sergileme yöntemine olan hayranlıklarıyla birlikte ailelerine eserlerini ulaştırabilmesiyle birleşince, sanal ortamın ne kadar faydalı olduğunu gösterdiğini söylenilebilir. Bu tür yenilikler, sanatın erişimini artırdığını ve insanların eserlerle etkileşimde bulunmasını sağladığı anlaşılabılır. Dijital dünya, öğrencilere sanata dair çok çeşitli kaynaklara, sanal müzelere ve galerilere sınırsız erişim imkânı sunmaktadır (Tepecik & Tuna, 2001).

Araştırmanın bir diğer alt amacına ilişkin bulgulara bakıldığında, Öğrencilerin Canva uygulamasında yaptıkları afiş tasarım sürecinde, görsel ve metin düzenleme araçları, geniş grafik ve fotoğraf kütüphanesi gibi zengin özellikler sunması, öğrencilerin yaratıcı içerikler oluşturmasını kolaylaştırıldığı gibi kullanıcı dostu arayüzüyle çocukların bile rahatça kullanabileceği, kapsamlı bir dijital tasarım platformu sunduğunu söyleyebiliriz. Öğrencilerin hazır ya da özgün tasarımlarını çevrim içi olarak oluşturabilecekleri bu platform, ergonomik arayüzü ve ortaokul öğrencilerine hitap eden esnek menü yapısıyla dikkat çekmektedir. Paylaşım özelliği sayesinde Canva, öğrenciler arasında sosyo-kültürel etkileşimleri ve iş birliğine dayalı çalışmaları da desteklemektedir. (Erden Kocaarslan & Riedler Eryaman,2024).

Araştırmanın bir diğer alt amacına ilişkin bulgulara bakıldığında, Kahoot uygulaması, eğlenceli ve interaktif yapısıyla öğrencilere derslere odaklanma ve öğrenme sürecini sıkılmadan tamamlama fırsatı sunduğunu söyleyebiliriz. Sanat ve diğer konularda çeşitli bilgiler edinme imkânı sağlaması, uygulamanın eğitimde etkili bir araç olarak öne çıkmasını sağlıyor. Bu özellikleri sayesinde, öğrenciler tarafından önerilen

Kahoot, eğitimde yaratıcılığı ve ilgi çekiciliği destekleyen bir platform olarak dikkat çekiyor. Çetgin (2021) “Görsel Sanatlar Dersinde Web 2.0 Araçları (Kahoot) Kullanımı (10. Ve 11. Sınıf Örneği)” adlı araştırmasında web 2.0 araçlarından Kahoot uygulaması ile okul sınırları içinde eğitici bir oyun kurgusu yaratılmış ve uygulama sonrasında öğrencilerden olumlu yönde geri bildirimler alınmıştır. “Görsel Sanatlar dersi içerik bakımından uygulama ağırlıklı bir müfredata sahip olmasına rağmen ‘Sanat Eleştirisi ve Estetik’ ve ‘Kültürel Miras’ öğrenme alanları teorik konularını da içermektedir. Bu alanlarda yürütülen eğitim-öğretim çalışmalarının değerlendirilmesi aşamasında Görsel sanatlar öğretmenleri, farklı ve zengin içerikler barındıran web 2.0 araçlarından faydalanabilir. Eğlenceli ve eğitici olduğu kadar anında geri bildirim alınabilen Kahoot web. 2.0 aracı sayesinde Görsel sanatlar öğretmenleri, daha etkili bir sanat eğitimi ve değerlendirme sürecini yürütebilir.” (Çetgin ,2021)

Öğrencilerin kullandıkları araçlar için söylediklerine bakıldığında derslerde kullanılan yaratıcı teknolojiler ve sanal geziler sayesinde bilgiyi daha iyi kavrayarak aktif bir şekilde öğrenme olanaklarına dahil olunduklarını söyleyebiliriz. Bu görüşlere bakıldığında öğrenciler Sanal müze uygulamalar hakkında; fiziksel olarak müzelere ulaşım imkânı olmayan bireylere, çeşitli müze koleksiyonlarını görme ve inceleme fırsatı sunduğu üstünde durmuştu ayrıca gerçek bir ziyaret deneyimiyle birebir örtüşmemekle birlikte, bu uygulamalar sayesinde kullanıcılar, müzeleri diledikleri sıklıkta ve kapsamda gezebilmekte, kültürel ve sanatsal eserleri dijital ortamda deneyimleme olanağı elde ettiklerini ifade etmişler. Dolayısıyla, bu tür sanal platformlar, müze ziyaretlerini erişilebilir kılmakta ve kültürel mirasın daha geniş bir kitleye ulaştırılmasında önemli bir rol üstlenmektedir. Aksak & Taşkesen (2023) “Öğrencilerin Sanal müze etkinliklerinde gördükleri eserlerden çok etkilendikleri, eserleri dikkat çekici anlamlı ve değerli buldukları, eserlerin onlara döneminden mesajlar verdiği ve müzelerin kültürel aktarım açısından onlar için önemli olduğunun ve öğrencilerin sanal müze turları sırasında eserlerin dikkatlerini çektiği ve derse olan ilgilerinin arttığı sonucuna varmışlardır. Bingöl (2008) araştırmasında sanal ortamların müzeleri eğitim görevini daha geniş kitlelere ulaştıracağı sonucuna varmıştır. Yıldırım ve Tahiroğlu (2012), "Sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin ilköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi" adlı çalışmada, sanal müze gezisiyle desteklenen etkinliklerin, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı

olumlu tutum geliřtirmelerine katkı saėladığını ortaya koymuřtur. Arařtırma, bu t r etkinliklerin derse y nelik tutumu olumlu y nde etkilediėini desteklemektedir.

Arařtırmanın bir diėer alt amacına iliřkin bulgulara bakıldıėında: Teknolojik aralar,  ėrencilerin yeni deneyimler kazanmasını saėlayarak, sanatsal alıřmalarını dijital ortamda sergilemelerine olanak tanımaktadır. Farklı m zeleri sanal ortamda gezme imk nı, teknoloji kullanımını daha cazip hale getirirken, uygulamaların sunduėu aralarla yaratıcı projeler ortaya koymak hem eėlenceli hem de  ėretici bir s re sunmaktadır. İlk bařta zorlayıcı olabilse de bu aralar, sanatsal  retim ve sergileme s relerinde  ėrencilerin adaptasyonunu kolaylařtırarak bařarılı sonulara ulařmalarını saėladığını belirtebiliriz. Alpay ve Okur (2021) tarafından gerekleřtirilen arařtırmada, dijital  ėrenme ieriėi barındıran materyallerin,  ėrencilerin hem derse olan ilgi ve motivasyonlarını artırdıėı hem de g rsel okuryazarlık becerilerini geliřtirdiėi vurgulanmıřtır.  ėrencilerin g r řlerine bakıldıėında tasarım s relerinin ve teknoloji kullanımı ile ilgili hem eėlenceli hem de  ėretici deneyimler kazanmalarını saėladığını s yleyebiliriz. Tasarım s recinde kolay eriřilebilir řablonlar, yaratıcılıėı destekleyerek estetik aıdan bařarılı sonular elde etmeyi m mk n kılarken, telefon ve dijital cihazlarda yapılan tasarımlar teknolojiyi daha eėlenceli hale getirmektedir. Bu aralar sayesinde,  ėrenciler teknoloji ile farklı deneyimler yařarken aynı zamanda tasarım konusunda da yeni bilgiler edinebilmektedir.  ėrencilerin g r řleri, dijital bilginin eėitime kazandırılmasına y nelik  nemli bir perspektif sunmaktadır. Yılmaz ve Bilici (2016), sanat eėitimine teknolojinin entegre edilmesiyle birlikte, sanat eėitiminin daha zevkli, eėlenceli ve etkili bir hale gelebileceėini belirtmiřlerdir.

Arařtırmanın bir diėer alt amacına iliřkin bulgulara bakıldıėında:  ėretmenlerin ortak d ř ncesi; Web 2.0 uygulamalarının,  ėrencilerin dikkatini ektiėini, derse olan ilgilerini artırdıėını,  ėrenme s recini eėlenceli ve etkileřimli hale getirdiėini dile getirmektedirler.  ėrencilerin g rsel-iřitsel uyaranlara maruz kalması, kendi  r nlerini oluřturabilmesi ve bu  r nler  zerinden geri bildirim alabilmesi, onların  ėrenmeye karřı motivasyonlarını artırdıėını s ylenilebilir. etin (2018), Kahoot'u keyifli, bilgilendirici, faydalı, m kemmek ve kullanıřlı buldukları; arařtırmaya katılan  ėretmenin ise, Kahoot'un  ėrencilerin motivasyonunu artıran bir ara olduėunu belirterek olumlu g r řler ifade ettiėi g r lm řt r. Bolat ve diėerleri (2017),  ėrenciler, Kahoot ile gerekleřtirilen etkinliklerin eėlenceli ve  ėrenmeyi

kolaylaştırdığını belirtmiştir. Öğretmenlerin ifadeleri incelendiğinde, web 2.0 araçların öğrenciler üzerinde pedagojik ve bilişsel açıdan olumlu etkiler yarattığı ortak bir düşünce olarak kabul görülmektedir. Web 2.0 uygulamaların, öğrencilerin hayal güçlerini geliştirdiğini, onların fikir zenginliklerini artırdığını ve ilham verici öğrenme ortamları sunduğunu söylenilebilir. Gençtürk (2017) ise Web 2.0 teknolojileri ile tasarlanmış bir öğrenme ortamının öğrencilerin akademik başarısında artış olduğu sonucuna ulaşmıştır. Öğretmenlerin ortak görüşleri doğrultusunda, web 2.0 araçların öğretim materyallerini hazırlama sürecini kolaylaştırdığı ve zenginleştirdiği anlaşılmaktadır. Canva, Pinterest, Google Arts & Culture gibi platformlar sayesinde öğretmenler hazır şablonlara kolayca erişebilmekte, alternatif tasarım fikirleri edinmekte ve daha yaratıcı içerikler üretebildiklerini söyleyebiliriz. Bu araçlar, öğretim sürecini hem pratik hale getirmekte hem de sunulan materyallerin görsel ve işlevsel kalitesini artırarak öğrenme deneyimini desteklemektedir. Bu yönüyle dijital araçlar, öğretim materyallerinin hazırlanmasını kolaylaştırmada önemli bir rol oynamaktadır. Katılımcı görüşlerine bakıldığında, teknolojik araçların (Kahoot, Canva, Google Arts & Culture, Bamboozle, Prezi) derslerde hem dikkat çekici hem de öğrencilerin aktif katılımını destekleyici bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Öğrencilerin oyunlaştırılmış içeriklerle (örneğin bilgi yarışmaları) derse daha çok ilgi gösterdiği, takım çalışmaları ile motivasyonlarının arttığı belirtilmiştir. Aynı zamanda sunum ve tasarım araçlarının (örneğin Canva) öğrencilerin yaratıcılıklarını ortaya koymalarına olanak tanıdığı ve dersin monotonluktan uzak, eğlenceli bir sürece dönüştüğü vurgulanmıştır. Çetgin (2021) araştırmasında, görsel sanatlar öğretmenlerinin farklı ve zengin içerikler sunan Web 2.0 araçlarından yararlanabileceği; eğlenceli, eğitici ve anında geri bildirim imkânı sağlayan Kahoot gibi bir Web 2.0 aracı sayesinde, sanat eğitimi ve değerlendirme sürecini daha etkili bir şekilde yürütebildikleri sonucuna ulaşmıştır.

Katılımcılar teknolojinin etkili kullanımının yalnızca araç temin etmekle sınırlı olmadığını; altyapının güçlendirilmesi, öğrenci ve öğretmenlerin dijital becerilerinin artırılması ve bireysel erişim eşitliğinin sağlanması gerektiğini göstermektedir. Bu bağlamda, dijital dönüşüm sürecinde stratejik planlama ve sürdürülebilir yatırımların önemi ön plana çıkmaktadır. Ayrıca katılımcıların görüşlerine bakıldığında, teknolojik araçların geri bildirim sürecine önemli katkılar sunduğunu ortaya koyarken, geleneksel

yöntemlerin duygusal ve bireysel etkileşim boyutunun göz ardı edilmemesi gerektiğini de göstermektedir. Etkili bir geri bildirim süreci için, dijital araçların hız ve erişilebilirliğinden yararlanırken, öğrencinin duygusal ihtiyaçlarını gözeten yüz yüze yaklaşımların da harmanlanması gerektiği anlaşılmaktadır.



ÖNERİLER

Canva, Kahoot, Artsteps ve Google Arts & Culture gibi dijital araçların öğretim programlarına entegre edilmesi, öğrencilerin derse katılımını artırma ve öğrenmeyi kalıcı hale getirme potansiyeline sahiptir. Bu nedenle, söz konusu araçların etkili ve bilinçli biçimde kullanılabilmesi için öğretmenlere yönelik uygulamalı hizmet içi eğitim programlarının düzenlenmesi önerilebilir.

Öğrencilerin dijital araçları yalnızca tüketici değil, aynı zamanda üretici olarak da kullanabilmeleri için öğretim programlarında dijital üretim temelli etkinliklere daha fazla yer verilmesi geliştirilebilir bir yaklaşımdır.

Teknolojik araçların eğitim sürecinde verimli şekilde kullanılabilmesi için okullardaki internet altyapısının ve cihaz donanımlarının güncellenmesi önerilebilir. Özellikle kırsal bölgelerde bu tür uygulamaların yaygınlaştırılabilmesi adına altyapı desteği sağlanması gerekli bir adım olabilir.

Görsel sanatlar öğretmenlerinin dijital araçları pedagojik bağlamda etkili şekilde kullanabilmeleri adına öğretmen yetiştirme programlarında dijital pedagojiye yer verilmesi önerilebilir. Bu sayede öğretmenlerin teknolojiyi yalnızca bir araç değil, aynı zamanda öğretim stratejisi olarak da kullanma becerileri geliştirilebilir.

Son olarak, öğrencilerin ürettikleri sanatsal çalışmaları dijital platformlarda sergileyebilmeleri hem motivasyonlarını artırmakta hem de çağdaş sanat anlayışına katkı sunmaktadır. Bu doğrultuda, okullarda Artsteps gibi sanal sergi uygulamalarının yaygınlaştırılması desteklenebilir ve sürdürülebilir hale getirilebilir. Bu çerçevede, “Görsel sanatlar dersinde dijital üretim temelli öğretim etkinliklerinin planlanması ve uygulanması: Bir eylem araştırması”, “Web 2.0 araçlarıyla desteklenen öğretimin öğrencilerin sanatsal yaratıcılık ve dijital okuryazarlık düzeylerine etkisi” gibi ileriye dönük araştırmalar yapılabilir. Hatta, gelişen dijital teknolojilerle birlikte Web 3.0 ve yapay zekâ temelli uygulamaların sanat eğitimiyle entegrasyonu da araştırılması gereken önemli bir alan haline gelmiştir. Bu doğrultuda, *“Yapay Zekâ Destekli Sanal Ortamların Sanat Eğitiminde Kullanımı: Web 3.0 Perspektifinden Bir İnceleme”* başlıklı bir çalışma, bireyselleştirilmiş öğrenme ortamları, akıllı içerik öneri sistemleri ve sanal gerçeklik tabanlı sanat deneyimlerinin öğretim süreçlerine entegrasyonunu inceleyebilir.

Ayrıca, yapay zekâ destekli araçların öğrenci çalışmalarını analiz ederek geribildirim sunması, sanatsal üretimi yönlendirmesi ve öğrenme analitiği kapsamında değerlendirme süreçlerini dönüştürmesi gibi uygulamalar da sanat eğitimi bağlamında kapsamlı biçimde ele alınabilir.



KAYNAKÇA

- Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 11(2), 71–80. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2008.05.002>
- Akbaş, S., & Yünkül, E. (2024). Sınıf öğretmenlerinin Web 2.0 araçları kullanım yetkinliklerinin öğretmen görüşleri doğrultusunda incelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(1), 93–110.
- Akengin, A., & Aypek Arslan, A. (2021). Çağdaş sanatta ifade unsuru olarak dijital enstalasyon. *Sanat Eğitimi Dergisi*, 9(2), 129–138.
- Aksak, E., & Taşkesen, S. (2023). Güzel Sanatlar Lisesi Müze Eğitimi dersi sanal müze uygulamaları etkinlik örneği (Bir eylem araştırması). *International Journal of Research in Fine Arts Education*, 6(1), 18–44.
- Alase, A. (2017). The interpretative phenomenological analysis (IPA): A guide to a good qualitative research approach. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 5(2), 9–19.
- Alkan, C. (2019). Eğitim teknolojisi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 7(1), 339–344.
- Almalı, H., & Yeşiltaş, E. (2020). Sosyal bilgiler eğitiminde coğrafya konularının Web 2.0 teknolojileri kullanılarak öğretiminin öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 165–182.
- Alpay, N., & Okur, M. R. (2021). Okul öncesi dönemdeki 5-6 yaş çocuklarının görsel okuryazarlık durumlarının ve dijital öğrenme içeriklerinin incelenmesi. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 7(3), 1–34.
- Alsuwaida, N. (2022). Designing and evaluating the impact of using a blended art course and Web 2.0 tools in Saudi Arabia. *Journal of Information Technology Education: Research*, 21, 25–46.
- Altun, A. (2008). Yapılandırmacı öğretim sürecinde Web 2.0 kullanımı. In *International Educational Technology Conference (IETC)*, Eskişehir, Türkiye.
- Atıcı, B., & Yıldırım, S. (2010, Şubat). Web 2.0 uygulamalarının e-öğrenmeye etkisi. *XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, Muğla Üniversitesi, Muğla.
- Aydoğandemir, B. (2024). Öğretmenlerin teknoloji kullanımında temel yeterlilikleri ile öğretmenlerin teknostres düzeyleri arasındaki ilişki (Yayınlanmamış tezsiz yüksek lisans projesi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bay, Y., & Bademci, B. (2022). Türkçe öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *International Primary Education Research Journal*, 6(3), 183–193.
- Bingöl, H. O. (2008). Fotoğrafta sanal gerçeklik ve müzeler yolu ile sanat eğitime katkıları (Anıtkabir, Anadolu Medeniyetleri Müzesi uygulaması). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi).
- Bolat, Y. İ., Şimşek, Ö., & Ülker, Ü. (2017). Oyunlaştırılmış çevrimiçi sınıf yanıtlama sisteminin akademik başarıya etkisi ve sisteme yönelik görüşler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(4), 1741–1761.

- Boyacı, A., & Bozkuş, K. (2015). Araştırma yaklaşımları ve veri toplama yöntemleri. In A. Aypay (Ed.), *Araştırma yöntemleri desen ve analiz* (pp. xx-xx). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 4, 21-34.
- Buffington, M. L. (2008). Creating and consuming Web 2.0 in art education. *Art Education*, 61(3), 21-26.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2018). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayınevi.
- Byrne, R. (2009). The effect of Web 2.0 on teaching and learning. *Teacher Librarian*, 37(2), 50-53.
- Creswell, J. W. (2014). *Araştırma deseni* (S. B. Demir, Çev. Ed.). Ankara: Eğiten Kitap.
- Çakır, F. (2013). Dijital sanat: Teknolojinin sanat alanındaki yansımaları. *Sanat ve Dil Dergisi*, 17, 1-10.
- Çelebi, C., & Satırlı, H. (2021). Web 2.0 araçlarının ilkökul seviyesinde kullanım alanları. *Öğretim Teknolojisi ve Hayat Boyu Öğrenme*, 2(1), 75-110.
- Çetgin, F. (2021). Görsel sanatlar dersinde Web 2.0 araçları (Kahoot) kullanımı (10. ve 11. sınıf örneği). *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 10(80), 678-684.
- Çetin, H. S. (2018). Dijital değerlendirme aracı Kahoot'un ilkökulda uygulanması. *Uluslararası Teknoloji ve Eğitim Dergisi*, 2(1), 9-20.
- Çınar, C., Utkugün, C., & Gazel, A. A. (2021). Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımı hakkında öğrenci görüşleri. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, (16), 150-170.
- Dilmaç, O., & Karabacak, P. (2023). Ortaöğretim görsel sanatlar dersinde dijital çizim programları kullanımının öğrencilerin çevresel tutum ve yaratıcılıklarına etkisi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(2), 199-218.
- Dilmaç, S. (2019). Görsel sanatlar dersinde web tabanlı eş zamansız öğrenme ortamının ortaokul öğrencilerinin akademik başarı ve tutumlarına etkisi. *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 159-184.
- Diñçer, E. M., Kütük Yılmaz, P., & Ekşi, H. (2022). *Nitel desenler: fenomenoloji* (2. baskı). EDAM.
- Doğan, Z. (2011). Güzel Sanatlar Eğitiminde İnternet Temelli Teorik Öğretim. In 1. *Sanat ve Tasarım Sempozyumu Dün Bugün Gelecek Bildiriler Kitabı*. Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi.
- Drexler, W., Baralt, A., & Dawson, K. (2008). The Teach Web 2.0 Consortium: A tool to promote educational social networking and Web 2.0 use among educators. *Educational Media International*, 45(4), 271-283.
- Eatough, V., & Smith, J. A. (2017). Interpretative phenomenological analysis. In C. Willig & W. Stainton-Rogers (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research in psychology* (pp. 193-209). SAGE Publications.
- Elvan, D., & Mutlubaş, H. (2020). Eğitim-öğretim faaliyetlerinde teknolojinin kullanımı ve teknolojinin sağladığı yararlar. *Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(6), 100-109.

- Elwell, J. S. (2020). Din ve dijital sanatlar. *Din ve Sanatta Brill Araştırma Perspektifleri*, 4(2), 1–109.
- Erden Kocaarslan, G., & Riedler Eryaman, M. (2024). Görsel sanatlar dersinde işbirliğine dayalı öğrenme ile “Canva for Education” uygulamasının kullanımı: Öğretmenler için örnek etkinlikler. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(90), 849–866.
- Ersoy, F. (2017). Fenomenoloji. In A. Saban & A. Ersoy (Eds.), *Eğitimde nitel araştırma desenleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Fernández Batanero, J. M., Montenegro Rueda, M., Fernández Cerero, J., & García Martínez, I. (2022). Digital competences for teacher professional development: Systematic review. *European Journal of Teacher Education*, 45(4), 513–531.
- Gençtürk, A. T. (2017). Programlama dilleri dersinde Web 2.0 teknolojilerinin kullanımının öğrencilerin programlama dillerine yönelik tutumlarına, akademik başarılarına ve sorgulayıcı öğrenme becerilerine olan etkisi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Publications.
- Güler, A., Halıcıoğlu, B., & Taşgın, S. (2015). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Günay, D. (2017). Teknoloji nedir? Felsefi bir yaklaşım. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*(1), 163–166.
- Gündüzalp, C. (2022). Web 2.0 teknolojileri ve eğitim. *Eğitim ve Bilim*, 23–36.
- Gürgil, F. (2019). Effects of using webquest and animation on academic achievement and retention in social studies education. *OPUS International Journal of Society Researches*, 13(19), 728–749.
- Hamalı, S., & Hamalı, D. (2021). Web 2.0 araçlarının derslerde kullanılmasının akademik başarıya etkisi. *Uygulamada Eğitim ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1–16.
- Hiçyılmaz, Y. (2020). Görsel sanatlar öğretmen adaylarının sosyal medyanın sanat eğitimi sürecinde kullanımına yönelik görüşleri. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 26(45), 588–593.
- Horzum, M. B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 603–634.
- Ilomäki, L., Paavola, S., Lakkala, M., & Kantosalo, A. (2016). Digital competence—an emergent boundary concept for policy and educational research. *Education and Information Technologies*, 21, 655–679.
- İnce, A. (2017). İşletmelerdeki pazarlama uygulamalarında sosyal medyanın önemi ve kampanya örnekleri [Yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Yönetimi Anabilim Dalı]. Beykent Üniversitesi.
- İşman, A. (2005). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* (3. Baskı). Pegem Akademik Yayıncılık.
- Kalnes, Ø. (2009). Norveç partileri ve Web 2.0. *Bilgi Teknolojileri ve Politika Dergisi*, 6(3–4), 251–266.

- Kapan, K., & Üncel, R. (2020). Gelişen web teknolojilerinin (Web 1.0 - Web 2.0 - Web 3.0) Türkiye turizmüne etkisi. *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 276–289.
- Karadağ, B. F., & Garip, S. (2021). Türkçe öğretiminde Web 2.0 uygulaması olarak LearningApps'ın kullanımı. *Çocuk Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 4(1), 21–40.
- Karayağmurlar, B. (2002). Günümüz Türkiye'sinde sanat eğitimi ve eğitimde yeniden yapılanma. *Anadolu Sanat*, 13, 69–74.
- Kırıçoğlu Tekin, O. (2009). *Sanat Kültür Yaratıcılık, Görsel Sanatlar ve Kültür Eğitimi Öğretimi*. Pegem.
- Kıroğlu, E. S., & Güven, U. (2024). Bilsem öğretmenlerinin Web 2.0 araçlarıyla ilgili görüşlerinin incelenmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(41), 1803–1826.
- Köse, Ö. Ö., Bayram, H., & Benzer, E. (2021). Web 2.0 destekli argümantasyon uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin kuvvet ve enerji konusundaki başarılarına, tartışmacı tutumlarına ve teknoloji tutumlarına etkisi. *Erciyes Journal of Education*, 5(2), 179–207.
- Kurtoğlu Erden, M., & Uslupehlivan, E. (2020). Eğitimde teknoloji kullanımının bugünü ve geleceğine ilişkin öğretmen adaylarının düşüncelerinin incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 109–126.
- Kuzu, E. S., Yegin, Y. T., & Demirkale Kukuoglu, O. C. (2024). Dijitalleşme ile dönüşen sergileme yöntemleri: Çevrimiçi galeri ve müzeler. *Bağcını Sanat Dergisi*, 2(4), 64–81.
- Li, J. (2024). *Research on the development of digitalization of art education in the era of big data technology*. Applied Mathematics and Nonlinear Sciences, 9(1), 1–17.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research*. New York: Sage.
- Marshall, M. A. (2014). Emerging technologies in art education [Master's thesis, Western Michigan University]. *ScholarWorks at Western Michigan University*.
- Martin, A. (2005). DigEuLit – A European framework for digital literacy: A progress report. *Journal of eLiteracy*, 2, 130–136.
- McDermott, J. (1972). Technology: The opiate of the intellectuals. In A. H. Teich (Ed.), *Technology and man's future*. New York: St. Martin's Press.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. (2007). Social software and participatory learning: Pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0 era. In R. Atkinson, C. McBeath, S.-K. A. Soong, & C. Cheers (Eds.), *ICT: Providing choices for learners and learning* (pp. 664–675). Centre for Educational Development, Nanyang Technological University.
- MEB. (2016). *İmgesel resim dersi öğretim programı: 10, 11 ve 12. sınıflar*. Ortaöğretim Genel Müdürlüğü.
- MEB. (2023). *Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı*.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0? Design patterns and business models for the next generation of software. Erişim tarihi: 07.11.2018.
- Özsoy, V., & Mercin, L. (2003). Sanat (resim) eğitiminde müzelerin kullanılmasında ilgili kurum ve kuruluşların karşılıklı görev ve yükümlülükleri. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(3).

- Parlak, B. (2017). Dijital çağda eğitim: Olanaklar ve uygulamalar üzerine bir analiz. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 22(Kayfor 15 Özel Sayısı), 1741–1759.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative research*. New York: John Wiley & Sons, Ltd.
- Simon, Y. R. (1983). Pursuit of happiness and lust for power in technological society. In C. Mitcham & R. Mackey (Eds.), *Philosophy and technology*. New York: Free Press.
- Smith, J. A., & Osborn, M. (2008). Interpretative phenomenological analysis. In J. A. Smith (Ed.), *Qualitative psychology: A practical guide to research methods* (pp. 53–81). SAGE Publications.
- Smith, J. A., Flowers, P., & Larkin, M. (2009). *Interpretative phenomenological analysis: Theory, method and research*. Sage.
- Tekwa, K., Su, W., & Li, D. (2024). Web 2.0 teknolojileri ve çevirmen eğitimi: Çeviri görevlerini yerine getirirken işbirlikçi bir araç olarak kursiyerlerin anlık mesajlaşmayı kullanımının değerlendirilmesi. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, 555.
- Tepecik, A., & Tuna, S. (2001). Grafik simgeler. *Mesleki Eğitim Dergisi*, 3(5), 89–96.
- Tong, Q. (2024). Creativity in the digital canvas: A comprehensive analysis of art and design education pedagogy. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 15(6), 942.
- Treleaven, P., Greenwood, A., Pithadia, H., & Xu, J. (2022). Web 3.0 tokenization and decentralized finance (DeFi). *SSRN Electronic Journal*.
- Türk Dil Kurumu. (2024). Sanat eğitimi. *Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr>
- Türk Dil Kurumu. (2024). Teknoloji. *Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr>
- Türker, M. S. (2019). Yabancı dil olarak Türkçe öğretmenlerin eğitim teknolojisi standartları özyeterlik algılarının incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(3), 574–596.
- Urooj, S., & Farooq, M. S. (2023). Web 2.0 aracıyla öğrencilerin her yerde öğrenmesinin öğrencilerin 21. yüzyıl becerileri üzerindeki etkisi: Yaratıcılık ve iletişim. *Sosyal Bilimler ve Ekonomi Dergisi*, 4(1), 125–140.
- Weyl, E. G., Ohlhaver, P., & Buterin, V. (2022). Decentralized society: Finding web3's soul. *SSRN*.
- Xie, H. (2024). Öğrencilerin çizim becerilerinin dijital araçlar ile geliştirilmesi: Çin'in Zhengzhou şehrinden bir vaka çalışması. *International Journal of Humanities and Arts Computing*, 18(1).
- Yadav, A. K. S., & Patwardhan, A. A. (2016). Use and impact of Web 2.0 tools in higher education: A literature review. In S. Parmar & A. K. Siwach (Eds.), *Academic libraries in electronic environment* (pp. 218–246). Intellectual Foundation.
- Yeşiltaş, E. (2016). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sosyal ağ kullanım profillerinin belirlenmesi. *Turkish Studies – International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 11(3), 2387–2406.

- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, T., & Tahiroğlu, M. (2012). Sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin ilköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(39), 104–114.
- Yılmaz, E., & Bilici, S. (2016). Görsel sanatlar alanına yönelik öğretim teknolojileri ve materyali durumu. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 64–74.
- Yılmaz, M. ve Özkartal, M. (2024). Dijital Sanatın Yaratıcılığı Teşvik Etmesi ve Dijital Platformların Resim Sanatına Katkısı. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Uluslararası Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 2-11.
- Yılmaz, Ö. (Çev.). (2022). WEB 1.0, 2.0, 3.0 ve 4.0'ın tarihi. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 351–359.
- Yükseköğretim Kurulu. (2019, Şubat 18). YÖK'ün “Yükseköğretimde dijital dönüşüm projesi”nde imzalar atıldı. <https://www.yok.gov.tr/Sayfalar/Haberler/agri-dijital-donusum-tanitim-toplantisi.aspx>.
- Zabolotska, O., Zhyliak, N., Hevchuk, N., Petrenko, N., & Alieko, O. (2021). Digital competencies of teachers in the transformation of the educational environment. *Journal of Optimization in Industrial Engineering*, Special issue, 25–32.

EKLER

EK-1: Etik Kurul Onayı

T.C



ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
İNSAN ARAŞTIRMALARI EĞİTİM
BİLİMLER ETİK KURULU KARARI

Etik Kurul Toplantı Tarihi	27/10/2023
Protokol No	11/06
Araştırma Başlığı	Görsel Sanatlar Dersinde Web 2.0 Araçlarının Kullanımına Yönelik Fenomenolojik Bir Çalışma
Araştırma Türü	Nitel- Diğer (fenomenoloji)
Araştırmacılar	Ayten CEMİLOĞLU (Sorumlu Araştırmacı) Doç. Dr. Ebru GÜLER (Danışman)
Karar	Başvuru dosyanıza ait araştırmanız etik açıdan uygun bulunmuştur.
Açıklama: <i>Etik Kurul Onayı, uygulama ve/veya veri toplama için araştırmacının ilgili kurum veya kuruluşlardan izin alma sorumluluğunu ortadan kaldırmaz.</i> <i>Kurul üyelerine ait araştırma önerileri görüşülürken, ilgili yönerge gereğince, öneri sahibi üye görüşmelere katılmamış ve oy kullanmamıştır.</i>	

e-imzalıdır

Prof. Dr. Güldem DÖNEL AKGÜL

İnsan Araştırmaları Eğitim Bilimleri Etik Kurul Başkanı

EK-2: Veli Onay Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Görsel Sanatlar Öğretiminde Dijitalleşme: Web.2.0 Araçlarının Kullanımı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma” adıyla, 10/12/2023-30/05/2024 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu çalışmada görsel sanatlar dersinde ortaöğretim öğrencilerine Web 2.0 araçlarının kullanılabilirliğini ve uygulanabilirliğini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır.

Araştırma Uygulaması: Görüşme / Gözlem şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Ayten CEMİLOĞLU

Danışman: Doç.Dr. Ebru GÜLER

İletişim bilgileri :

İletişim bilgileri:

*Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....’in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).*

.../.../.....

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

EK-3: Katılımcı Onay Formu

Sayın Katılımcımız

Katılacağınız bu çalışma, Görsel Sanatlar Öğretiminde Dijitalleşme: Web.2.0 Araçlarının Kullanımı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma” adıyla, Ayten CEMİLOĞLU tarafından 10/12/2023-30/05/2024 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu çalışmada görsel sanatlar dersinde ortaöğretim öğrencilerine Web 2.0 araçlarının kullanılabilirliğini ve uygulanabilirliğini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır.

Araştırmanın Nedeni: O Bilimsel Araştırma ● Tez çalışması

Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Borsa İstanbul Anadolu Lisesi

Araştırma Uygulaması: O Anket

● Görüşme

● Gözlem

● Ders Dokümanları

● Araştırmacı Günlüğü

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece çalışmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

Katılımı onaylamadan önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Ayten CEMİLOĞLU

Danışman: Doç.Dr. Ebru GÜLER

İletişim Bilgileri :

İletişim Bilgileri:

Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

.../.../.....

İsim-Soyisim İmza:

Katılımcı Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

EK-4: Öğrenciler İçin Yarı-Yapılandırılmış Görüşme Soruları
Görsel Sanatlar Dersinde Web 2.0 Araçlarının Kullanımına Yönelik Fenomenolojik
Bir Çalışma

Yarı-Yapılandırılmış Görüşme Soruları

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarından kahoot uygulamasında hazırlanan etkinlikler ile ilgili ne düşünüyorsunuz?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan sanal müze deneyimi ile ilgili görüşleriniz nelerdir?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan metademolab uygulaması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?

Görsel sanatlar dersinde grafik afiş çalışmalarınız için kullandığınız canva programı ile ilgili görüşleriniz nelerdir?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarını beğendiniz mi? Neden?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarından en çok hangisini beğendiniz? Neden?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarının size katkısı oldu mu? Nasıl?

Görsel sanatlar derslerinde web 2.0 araçlarını kullanılmasını ister misiniz? Neden?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarının hakkında ne düşünüyorsunuz?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçları ile oluşturduğunuz görsel tasarımlarınızın sürecini anlatır mısınız?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçları ile oluşturduğunuz görsel tasarımlarınız ne tür deneyimler kazandırdı? Açıklayınız.

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarının kullanımları kolay mıydı? Açıklayınız

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarının ulaşımında zorluk çektiniz mi? Neden?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarının geliştirilmesi için önerileriniz var mı?

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçları ile planlanan ders sürecinizin size kazanımları oldu mu? Açıklayınız

Görsel sanatlar dersinde kullanılan web 2.0 araçlarına yönelik eklemek istediğiniz başka bir düşünceniz var mı?

EK-5: Öğretmenler İçin Yarı-Yapılandırılmış Görüşme Soruları
Görsel sanatlar öğretmenlerinin Görsel Sanatlar Dersinde Web 2.0 Araçlarının Kullanımına
Yönelik Yarı-yapılandırılmış görüşme soruları

1. **Görsel Sanatlar derslerinde Web 2.0 araçlarını kullanıyor musunuz?
- Bu araçları derslerinize entegre ederken ilk karşılaştığınız zorluklar-kolaylıklar nelerdi?
2. **Web 2.0 araçlarını kullanarak işlediğiniz dersler, öğrencilerin yaratıcı düşünme süreçlerini nasıl etkiliyor?
- Yaratıcı projeler üretirken bu araçların ne gibi katkıları oluyor?
3. **Öğrencileriniz Web 2.0 araçlarıyla çalışırken daha fazla etkileşim kurabiliyor mu?**
- Katılım düzeyinde bir artış gözlemlediniz mi?
4. **Hangi Web 2.0 araçlarını Görsel Sanatlar derslerinde kullanmayı tercih ediyorsunuz ve neden?**
- Seçtiğiniz araçların özellikle sanat eğitimi açısından avantajları/dezavantajları nelerdir?
5. **Web 2.0 araçlarının görsel sanatlar eğitimi üzerindeki pedagojik etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?**
- Bu araçların öğretim sürecini daha verimli hale getirdiğini düşünüyor musunuz?
6. **Görsel Sanatlar derslerinde öğrencilerinizin dijital araçlarla sanat yaratma süreçlerini nasıl gözlemliyorsunuz?**
- Dijital platformların sanatsal ifade biçimleri üzerindeki etkileri hakkında ne düşünüyorsunuz?
7. **Web 2.0 araçlarını kullanırken teknik veya içerik açısından karşılaştığınız en büyük zorluklar nelerdir?**
- Bu zorlukları aşmak için hangi çözümleri uyguladınız?
8. **Bu araçların öğrenci motivasyonunu artırıcı etkileri nelerdir?**
- Araçların motivasyon sağlama açısından etkili olduğunu düşündüğünüz belirli örnekler var mı?
9. **Web 2.0 araçları ile geleneksel sanat araçlarını (kağıt, boya vb.) nasıl bir araya getiriyorsunuz?**

ÖZ GEÇMİŞ

Ad Soyad: Ayten CEMİLOĞLU	
Eğitim Bilgileri	
Lisans	
Üniversite	Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi
Fakülte	Eğitim Fakültesi
Bölümü	Resim İş Öğretmenliği
Yüksek Lisans	
Üniversite	
Enstitü Adı	
Ana Bilim Dalı	
Programı	
Makale ve Bildiriler (Varsa)	
1. Cemiloğlu, A., Güler, E. (2023). <i>Güzel Sanatlar Eğitimi Almış Bireylerde Metafor Üzerinden A/r/tografik Bir sorgulama</i>. Eğitim Bilimleri Alanında Uluslararası Araştırmalar XXI (pp.163-180), Ankara: Eğitim Yayınevi. 2. Cemiloğlu, A., Taşkesen, S. (2023). Ortaokul Öğrencilerinin Adalet Kavramını Algılamalarına İlişkin Göstergebilimsel Yaklaşım Dayalı Bir Araştırma. <i>Art Vision</i>, 29(51), 201-207.	